

Mighty Blade

CODEX MONSTRORUM

DOMENIKO GAY • LUCIANO ABEL



EDITORIA
RUNAS

Mighty Blade

CODEX MONSTRORUM

DOMENICO GAY • LUCIANO ABEL

EDITORIA
RUNAS

Versão: 3.5

Copyrights © Editora Runas

Autores: Tiago Junges, Domenico Gay, Luciano Abel

Ilustração de Capa: Domenico Gay (do.grafite@gmail.com)

Design de Capa: Aline Rebelo (aline.rebelo@gmail.com)

Ilustrações Internas: Domenico Gay (do.grafite@gmail.com)

Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)

Revisão: Torrede Sarfion

Mighty Blade™ foi criado em 2003 por Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)

Para apoiar nosso projeto visite:

www.catarse.me/mightyforge

Impresso por Printstore Gráfica

Que rolem os dados!!!

www.mightyblade.com.br

www.editorarunas.com.br

Porto Alegre

2022



Esse material segue as regras do
Creative Commons (www.creativecommons.org)
sob as seguintes determinações:



Dados Internacionais de Catalogação na Fonte (CIP)

A139m Abel, Luciano

Mighty Blade: Codex Monstrorum / Luciano Abel, Domenico
Gay; [ilustração Domenico Gay] – Porto Alegre: [Edição de Luciano
Abel], 2022.

186f. : il.

Índice

ISBN: 978-65-00-50071-4

1. Jogos de Aventura. 2. Jogos de fantasia. I. Gay, Domenico.
II. Título.

CDD: 793.9



Introdução

Neste livro, você encontrará uma lista de Bestas, o tipo de criatura mais comum de ser encontrada em *Mighty Blade*. Várias Classes são capazes de interagir com estas criaturas através de uma variedade de Habilidades diferentes. Druidas, Patrulheiros e Xamãs podem possuir *Companheiros Animais* enquanto Paladinos podem possuir *Montarias Especiais*. Druidas e Xamãs também são capazes de convocar uma variedade de criaturas com uso de Habilidades e tanto eles quanto os Patrulheiros podem se comunicar com algumas dessas criaturas usando suas Habilidades ligadas à um *Espírito Animal* – assim como personagens com *Dogma: Discípulos da Natureza*. Xamãs são, ainda, capazes de se transformar – total ou parcialmente – em Bestas.

Os Patrulheiros podem, também, se especializar em caçar Bestas de forma mais ampla ou mais especializada com o uso de *Caçador de Criaturas*, *Matador de Criatura* ou *Caçador de Monstro*, enquanto Bardos são capazes de encantar Bestas utilizando *Melodia dos Animais*.

Enquanto isso, certas Raças possuem afinidade com um ou mais tipos específicos dessas criaturas. Assim como personagens com o *Espírito Animal: Abelha*, os Faens com *Presença Real* possuem uma capacidade inata de lidar com Artrópodes de todos os tipos, e podem adicionar essas criaturas à sua lista de Habilidades ligadas à Bestas. Firas, por sua vez, são conhecidos como domadores prodigiosos capazes de treinar animais de montaria com facilidade.

Este livro trará, portanto, informações que, embora sejam particularmente interessantes para personagens das Classes e Raças apontadas acima, também serão essenciais para qualquer Mestre, já que Bestas podem ser encontradas em todos os cantos de Drakon – seja em pântanos fétidos, planícies que se estendem até o horizonte, rios e mares profundos até os mais altos picos montanhosos – além de, claro, infestam ruínas perdidas e cidades congestionadas igualmente.

USANDO ESTE LIVRO

Este Guia está dividido em três capítulos e dois apêndices. O primeiro capítulo, **Regras**, se dedica a explicar as estatísticas das criaturas encontradas no segundo capítulo, **Criaturas**, que por sua vez compreende uma grande coleção de descrições e estatísticas para criaturas do tipo Besta que podem ser encontradas no mundo de Drakon. O terceiro capítulo, **Idiossincrasias**, trará regras específicas para enxames e para o treinamento das criaturas encontradas no capítulo anterior, além de regras para combate montado. Finalmente, no primeiro apêndice **Habilidades**, estarão compiladas todas as Habilidades de cada uma das criaturas apresentadas neste livro, e no segundo apêndice, **Habilidades Revisadas**, estão listadas todas as Habilidades que sofreram revisão devido às regras apresentadas neste livro – além de novas Habilidades que lidam com animais.



UMA PALAVRA DE ALERTA

Este é um livro de RPG cuja intenção é trazer um bestiário para ser usado em cenários de fantasia, e não tem intenção de ser um tratado de biologia de qualquer tipo. Várias criaturas que estão apresentadas aqui são totalmente ficcionais, e muitas criaturas reais listadas neste livro possuem características sobrenaturais ou classificações biológicas que não condizem com a realidade. Nós utilizamos como inspiração o *Systema Naturae* de Carl Linnaeus, cuja classificação proposta é muito mais simplista do que a atual classificação zoológica e possui uma qualidade um pouco mais fantástica, aproximando-se dos bestiários medievais. Dentro dessa classificação, várias espécies, ordens, classes e mesmo filos inteiros podem estar sob a classificação errada – os anfíbios estão todos classificados como répteis, enquanto anêmonas, moluscos e anelídeos estão classificados como vermes.

Além disso, apesar deste livro tentar ser verossímil, buscando inspiração em fatos zoológicos reais, nenhuma descrição deste livro deve ser considerada verdadeira para qualquer propósito além de uso em RPG – especificamente dentro dos cenários do Mighty Blade. Vários animais tiveram seu comportamento modificado ou completamente inventado para funcionarem dentro dos parâmetros que criamos para eles.

Perdoem nossas liberdades nas descrições das criaturas neste livro e esperamos que todos possam se divertir com o conteúdo aqui apresentado.

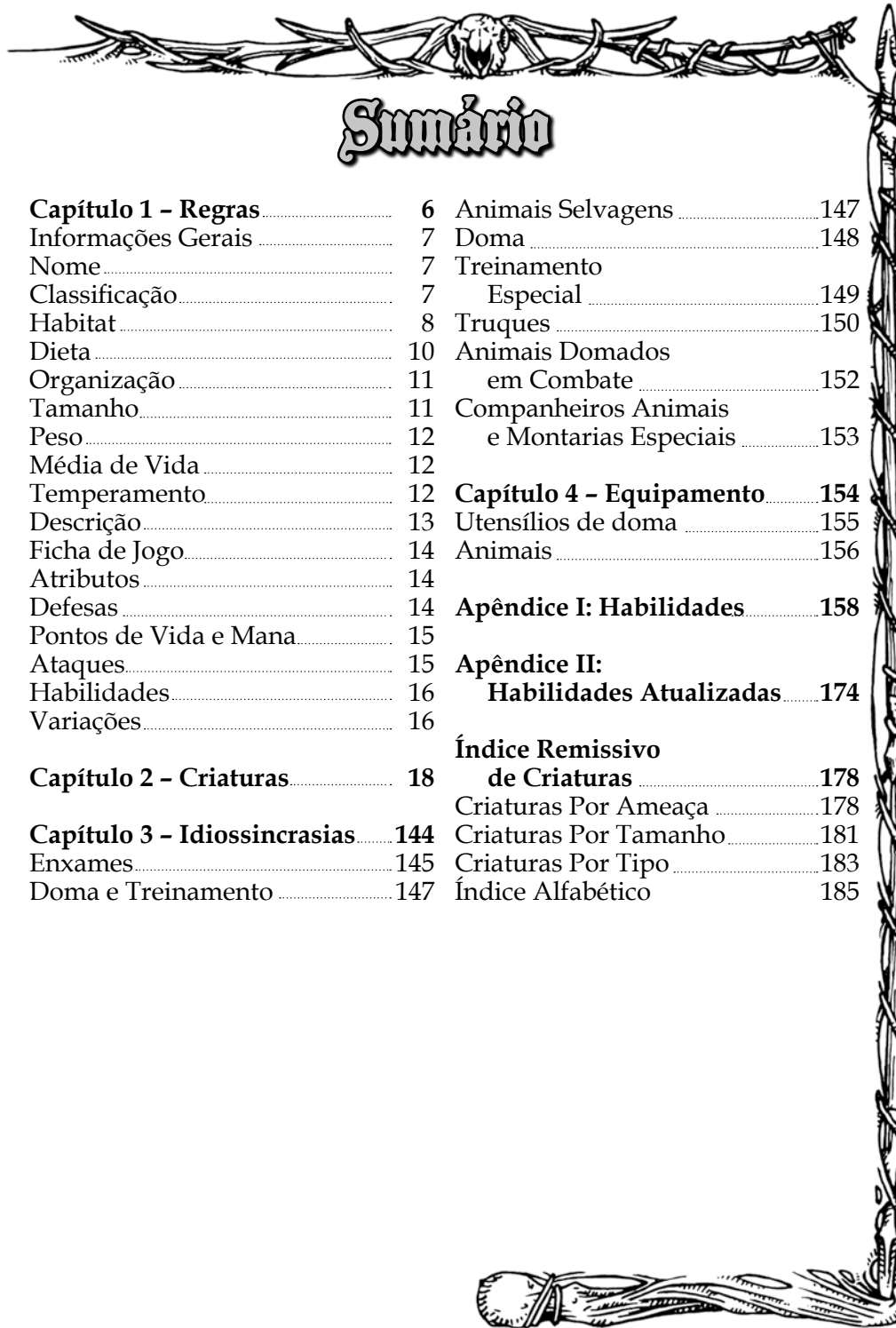
AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Aos nossos apoiadores oficiais, os membros da Torre de Sarfion, que além de nos apoiarem foram de muita ajuda para a seleção das criaturas deste livro, além de terem ajudado nas escolhas de nomes, habilidades e regras aqui incluídas, especialmente à Axradh “o Inominável”, Byuki, Leona Sabres, Luiz Corvo Loco (CRÁ!), Nitsoa (a quem devemos o mosquito gigante; reclamem com ele...) e Redlev.

À Thais Medina, cuja paixão por dinossauros e conhecimento de biologia foram extremamente úteis para que esse livro ficasse um pouco mais eficiente (e divertido) como um todo.

À Raul Guimarães, cujas ideias no desenvolvimento do livro *Nebula: Criaturas de Marduk* resultou em várias ideias que foram trazidas para este livro – particularmente na inclusão das regras de treinamento de criaturas.

Juban Albino e Tantrina, que sempre nos apoiaram não só em relação à Mighty Blade, mas em um nível pessoal. Sem vocês, esse livro não existiria!



Sumário

Capítulo 1 - Regras	6	Animais Selvagens	147
Informações Gerais	7	Doma	148
Nome	7	Treinamento	
Classificação	7	Especial	149
Habitat	8	Truques	150
Dieta	10	Animais Domados	
Organização	11	em Combate	152
Tamanho	11	Companheiros Animais	
Peso	12	e Montarias Especiais	153
Média de Vida	12	Capítulo 4 - Equipamento	154
Temperamento	12	Utensílios de doma	155
Descrição	13	Animais	156
Ficha de Jogo	14	Apêndice I: Habilidades	158
Atributos	14	Apêndice II:	
Defesas	14	Habilidades Atualizadas	174
Pontos de Vida e Mana	15	Índice Remissivo	
Ataques	15	de Criaturas	178
Habilidades	16	Criaturas Por Ameaça	178
Variações	16	Criaturas Por Tamanho	181
Capítulo 2 - Criaturas	18	Criaturas Por Tipo	183
Capítulo 3 - Idiossincrasias	144	Índice Alfabético	185
Enxames	145		
Doma e Treinamento	147		

Capítulo 1 – Regras

Cada criatura encontrada neste livro possui uma tabela com informações gerais, um texto descritivo e uma ficha de jogo. A tabela de informações gerais possui uma lista das características mais importantes para entender a criatura e saber como e onde usá-la, enquanto a ficha de jogo possui todas as características mecânicas referentes àquela criatura, seguindo as mesmas regras encontradas no Guia Básico do Mighty Blade. A seguir estão as descrições dessas regras explicadas especificamente para o conteúdo deste livro.



DOIS BEDUÍNS SE ENCONTRAM NAS PLANÍCIES SECAS DE PARBAND



INFORMAÇÕES GERAIS

A seguir encontram-se explicações detalhadas das características encontradas na tabela de informações gerais de cada criatura. Todas as fichas encontradas neste livro virão antecedidas de uma sessão contendo as informações gerais sobre a criatura no seguinte formato:

NOME

O nome mais comum pelo qual a criatura é conhecida ao longo de Drakon. A criatura pode possuir outros nomes em regiões diferentes, que serão encontrados na sua descrição.

CLASSIFICAÇÃO

A Classificação de uma criatura traz todas as informações sobre aquela espécie específica, incluindo as seguintes informações:

DIVISÃO

Todas as criaturas estão dentro de uma das seguintes divisões: Besta, Troglodita, Humanoide e Esfinge. Todas as criaturas deste livro são Bestas – todas possuem uma forma diferente da humanoide e são consideradas irracionais.

TIPO

Cada criatura pertence a um Tipo específico dentro da sua Divisão geral, apresentada entre parênteses. Todas as criaturas deste Guia são do Tipo Artrópode, Ave, Mamífero, Peixe, Réptil ou Verme (Criaturas anteriormente classi-

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.

ficados como Aracnídeos e Insetóides pertencem ao Tipo Artrópode). A seguir estão listadas as descrições para cada um desses Tipos – quaisquer modificadores por Tipo já estão calculados nas fichas das criaturas.

Artrópode: Ao invés de um esqueleto interno, seu corpo é protegido por um exoesqueleto resistente que oferece excelente proteção. Você recebe um bônus de Defesa de Armadura dependendo do seu Tamanho. +1 se você for Miúdo, +2 se você for Pequeno, +4 se você for médio, +6 se você for Grande e +8 se você for Colossal. Essas placas também oferecem Redução de Dano igual à metade de seu bônus de Defesa (arredondado para cima). Além disso, por seu sangue ser extremamente espesso, você é imune a efeitos de Sangramento.

Ave: Seu corpo é coberto de penas leves que evitam que você afunde na água, recebendo +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. Finalmente, suas penas são altamente inflamáveis e você é Vulnerável ao Fogo.

Além disso, a maioria das aves possui a boca protegida por um bico, que usa como principal forma de ataque e defesa. Assim, se uma criatura do tipo Ave tiver um ataque de Bicada, considere que ela causa dano igual à Força +2/Corte e, se este for seu ataque primário, recebe +2 em seus testes para este ataque (exatamente como a Habilidade Bico, descrita no Apêndice - Habilidades).

Mamífero: Mamíferos são considerados a base de comparação para os outros tipos de criaturas, e não recebem características especiais.

Peixe: Você pode respirar e se locomover normalmente sob a água, mas não é capaz de se locomover em terra firme e quando ficar exposto ao ar, você começa a sufocar, e depois de um número de turnos igual à sua Força, perde 10 Pontos de Vida por turno. Além disso, você é incapaz de se locomover fora d'água, ficando com Agilidade 0.

Réptil: Você é particularmente adaptado para climas quentes, e não recebe redutores por calor extremo desses ambientes. No entanto, você não é bem adaptado para climas frios, e recebe o dobro dos redutores por frio extremo, climas frios e efeitos de Enregelar - e estes duram o dobro de tempo. Além disso, sempre que sofrer dano por Frio, você fica Enregelado.

Verme: Você não possui uma coluna vertebral, e seu sistema nervoso funciona de uma maneira completamente diferente dos outros tipos de criaturas vivas - o que se estende aos seus sentidos. Graças a isso você é imune a efeitos mentais e não é afetado por ilusões, não sofre dano extra por acertos decisivos ou ataques à áreas específicas e é imune a efeitos de sangramento.

HABITAT

Em Drakon, existem dez tipos de terrenos, cada um deles considerado um habitat separado. Criaturas selvagens serão encontrados apenas em seus habitats - animais domesticados não seguem essas restrições e podem ser encontrados em qualquer tipo de terreno.

Ártico: Regiões de terra, rocha e água permanentemente congeladas. Algumas dessas regiões podem degelar parcialmente durante o verão, mas as temperaturas delas são sempre extremamente baixas. A região ao norte de Eishelm até o círculo ártico são consideradas regiões árticas.

Deserto: Áreas áridas de solo rochoso ou cobertos de dunas de areia, com pouca presença vegetal e animal. O clima é extremamente seco, com raríssimas ocorrências de chuvas e temperaturas elevadas o ano todo. O norte das Terras Secas e a área central de Parband são consideradas desertos.

Floresta: Área majoritariamente coberta de árvores altas e arbustos espessos. Possui estações bem definidas, com invernos frios, verões úmidos e primaveras e outonos com muitas chuvas e temperaturas amenas. Em Tebryn, a Floresta dos Antigos, a Floresta

Capítulo 1



da Borda e outras pequenas áreas são consideradas florestas. A maioria do território de Londérien é considerado floresta. Algumas áreas esparsas em Arkânia, Bryne e Parband são consideradas florestas.

Mar: Áreas de água salgada. Toda a região do Mar do Comércio e da costa ao redor de Cassiopéia é considerada mar. O Mar do Comércio costuma ter clima frio, com tempestades ocasionais no verão. As costas sul e leste de Cassiopéia possuem estações mais bem definidas, com correntes de ar quente no verão – que podem causar tempestades repentinas – e frias no inverno, geralmente com presença de nevoeiros. Primavera e outono geralmente são amenos com precipitações de chuvas prolongadas. A costa norte de Cassiopéia é gelada, com geleiras e icebergs o ano todo.

Montanha: Áreas cobertas majoritariamente de solo rochoso com vegetação rasteira. O inverno é rigoroso, geralmente com precipitação de neve e congelamento de córregos, primaveras com ocorrência de lamaçais devido ao degelo e verões e outonos amenos. A Cordilheira dos Cristais, as Montanhas do Céu Vermelho, os Picos Orientais em Parband, Cnoc Ard em Londérien e a maior parte do território de Dagothar são consideradas montanhas.

Pântano: Áreas alagadas com água salobra apresentando árvores altas esparsas e arbustos retorcidos. Não possuem muita variação sazonal, com umidade fria quase o ano todo, apenas mais abafado na época do verão. A maioria das Terras Venenosas, o Grande Pântano do Leste são consideradas pântano, e algumas áreas do Condado de Faendull e algumas áreas ao redor

dos rios de Tebryn, Arkânia, Londérien e Bryne são consideradas pântanos.

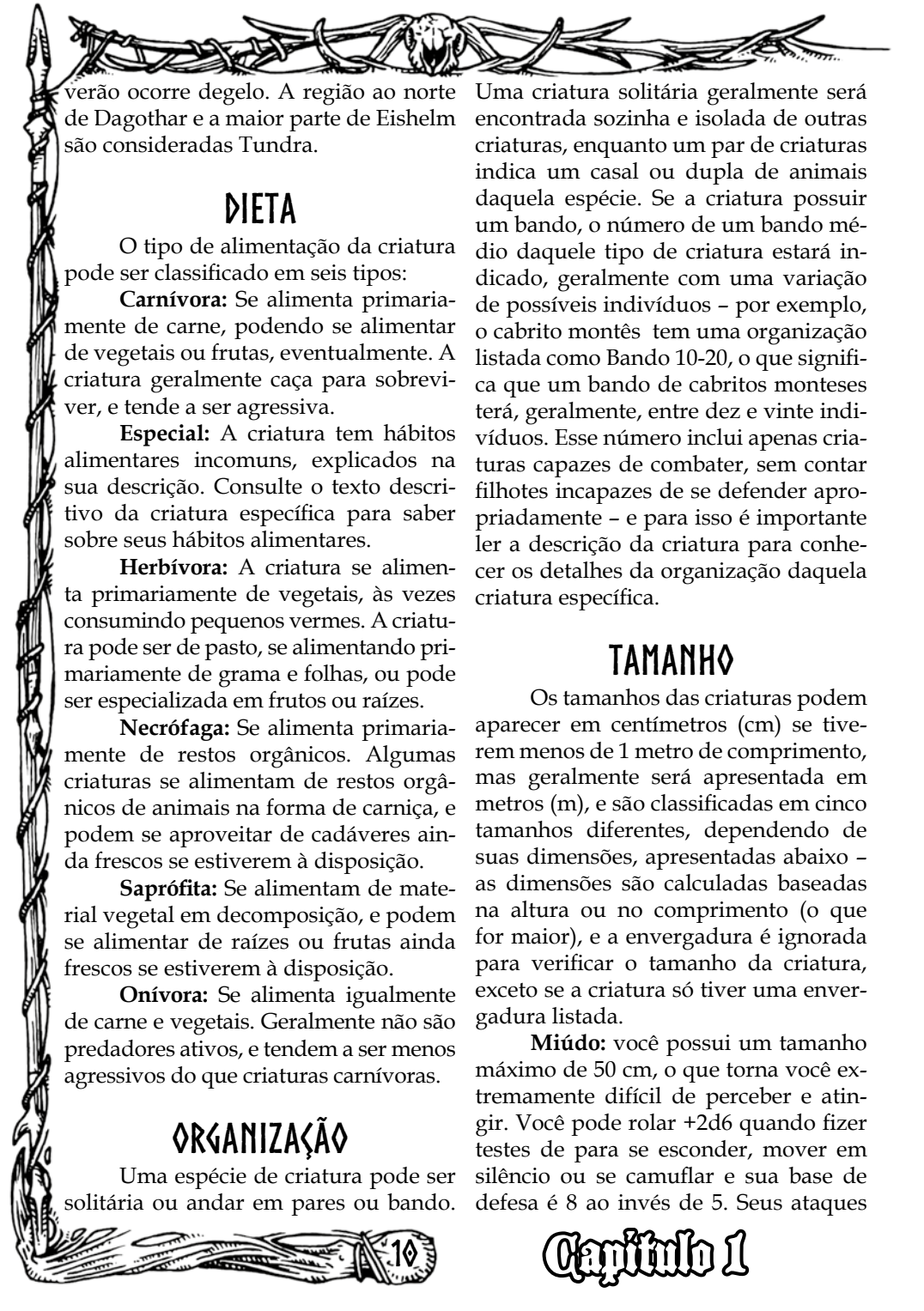
Planície: Áreas planas cobertas de vegetação rasteira com presença de colinas entrecortadas por riachos e com presença de eventuais capões de árvores baixas e espessas. Apresenta estações bem definidas, com invernos rigorosos, verões úmidos e primavera e outono amenos. Grande parte do território de Arkânia e Bryne, assim como as áreas ao sul de Dagothar e a região dos vales e o norte de Tebryn são consideradas planícies.

Rio: Rios e lagos de água doce. Podem ser encontrados em todas as regiões de Cassiopéia e seu clima depende da região onde se encontram.

Savana: Áreas de topografia plana coberta por gramíneas e árvores esparsas. Apresenta duas estações bem definidas, sendo uma chuvosa e uma seca. As Terras Secas e a maior parte do território de Parband, além do norte das Terras Venenosas são consideradas Savanas.

Subterrâneo: Grutas e cavernas naturais ou artificiais e galerias subterrâneas inundadas. Podem ocorrer em praticamente qualquer outro tipo de ambiente. Geralmente não é afetado pelo clima da superfície, sendo frio e úmido o ano todo. A maioria do reino de Dagothar é entrecortada por galerias subterrâneas – algumas naturais e outras criadas pelos Anões – e há um enorme número de ambientes subterrâneos nas Cordilheiras dos Cristais e nas Montanhas do Céu Vermelho.

Tundra: Áreas planas cobertas de vegetação rasteira com presença de colinas entrecortadas por riachos. O clima é sempre frio, com precipitações de neve e geadas o ano todo e apenas no



verão ocorre degelo. A região ao norte de Dagothar e a maior parte de Eishelm são consideradas Tundra.

DIETA

O tipo de alimentação da criatura pode ser classificado em seis tipos:

Carnívora: Se alimenta primariamente de carne, podendo se alimentar de vegetais ou frutas, eventualmente. A criatura geralmente caça para sobreviver, e tende a ser agressiva.

Especial: A criatura tem hábitos alimentares incomuns, explicados na sua descrição. Consulte o texto descritivo da criatura específica para saber sobre seus hábitos alimentares.

Herbívora: A criatura se alimenta primariamente de vegetais, às vezes consumindo pequenos vermes. A criatura pode ser de pasto, se alimentando primariamente de grama e folhas, ou pode ser especializada em frutos ou raízes.

Necrófaga: Se alimenta primariamente de restos orgânicos. Algumas criaturas se alimentam de restos orgânicos de animais na forma de carniça, e podem se aproveitar de cadáveres ainda frescos se estiverem à disposição.

Saprófita: Se alimentam de material vegetal em decomposição, e podem se alimentar de raízes ou frutas ainda frescos se estiverem à disposição.

Onívora: Se alimenta igualmente de carne e vegetais. Geralmente não são predadores ativos, e tendem a ser menos agressivos do que criaturas carnívoras.

ORGANIZAÇÃO

Uma espécie de criatura pode ser solitária ou andar em pares ou bando.

Uma criatura solitária geralmente será encontrada sozinha e isolada de outras criaturas, enquanto um par de criaturas indica um casal ou dupla de animais daquela espécie. Se a criatura possuir um bando, o número de um bando médio daquele tipo de criatura estará indicado, geralmente com uma variação de possíveis indivíduos – por exemplo, o cabrito montês tem uma organização listada como Bando 10-20, o que significa que um bando de cabritos monteses terá, geralmente, entre dez e vinte indivíduos. Esse número inclui apenas criaturas capazes de combater, sem contar filhotes incapazes de se defender apropriadamente – e para isso é importante ler a descrição da criatura para conhecer os detalhes da organização daquela criatura específica.

TAMANHO

Os tamanhos das criaturas podem aparecer em centímetros (cm) se tiverem menos de 1 metro de comprimento, mas geralmente será apresentada em metros (m), e são classificadas em cinco tamanhos diferentes, dependendo de suas dimensões, apresentadas abaixo – as dimensões são calculadas baseadas na altura ou no comprimento (o que for maior), e a envergadura é ignorada para verificar o tamanho da criatura, exceto se a criatura só tiver uma envergadura listada.

Miúdo: você possui um tamanho máximo de 50 cm, o que torna você extremamente difícil de perceber e atingir. Você pode rolar +2d6 quando fizer testes de para se esconder, mover em silêncio ou se camuflar e sua base de defesa é 8 ao invés de 5. Seus ataques



corporais são sempre realizados com Agilidade ao invés de Força.

Pequeno: Você possui um tamanho máximo de 1 m, 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 entre 1 e 3 m. Este é o tamanho da maioria das criaturas e não possui modificadores especiais. Você tem uma defesa base 5.

Grande: Você possui um tamanho mínimo de 3 m e é difícil para você se esconder com eficiência, além de ser mais fácil de atingi-lo. 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*. Sua Força é considerada o dobro para calcular o dano de seus ataques corporais primários, ou metade disso para calcular seus ataques secundários (veja Ataques, na página 15).

Colossal: Você é extremamente grande, possuindo um tamanho mínimo de 8 m e é quase impossível não perceber ou errar ataques contra você – mas devido ao seu tamanho massivo, você é muito difícil de ferir, graças a uma combinação de couro grosso e camadas de gordura consideráveis sobre seus músculos. 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. Sua Força é considerada o dobro para calcular o dano de seus ataques corporais primários, ou metade disso para calcular seus ataques secundários (veja Ataques, na página 15). Além disso, você é imune à **Falhas da Armadura** (mesmo os espaços entre

suas placas ou escamas são protegidos por um couro mais grosso do que qualquer armadura normal) e é Resistente a todos os tipos de dano físicos (Contusão, Corte e Perfuração) – é possível causar dano normal, se um adversário for capaz de escalá-lo com uma Ação de Rodada Completa com Dificuldade igual à sua Esquiva. Você pode tentar retirar um oponente que o esteja escalando com uma ação de rodada completa e um Confronto de Agilidade ou Força – o que for mais alto – entre você e a criatura que o estiver escalando. Se o alvo for derrubado, ele sofre dano por queda de acordo com a sua Altura.

PESO

O peso da criatura em gramas (g), quilos (kg) ou em toneladas (ton). O valor apresentado nessa seção é o de um indivíduo mediano, e pode variar para criaturas excepcionalmente fortes ou fracas daquela espécie.

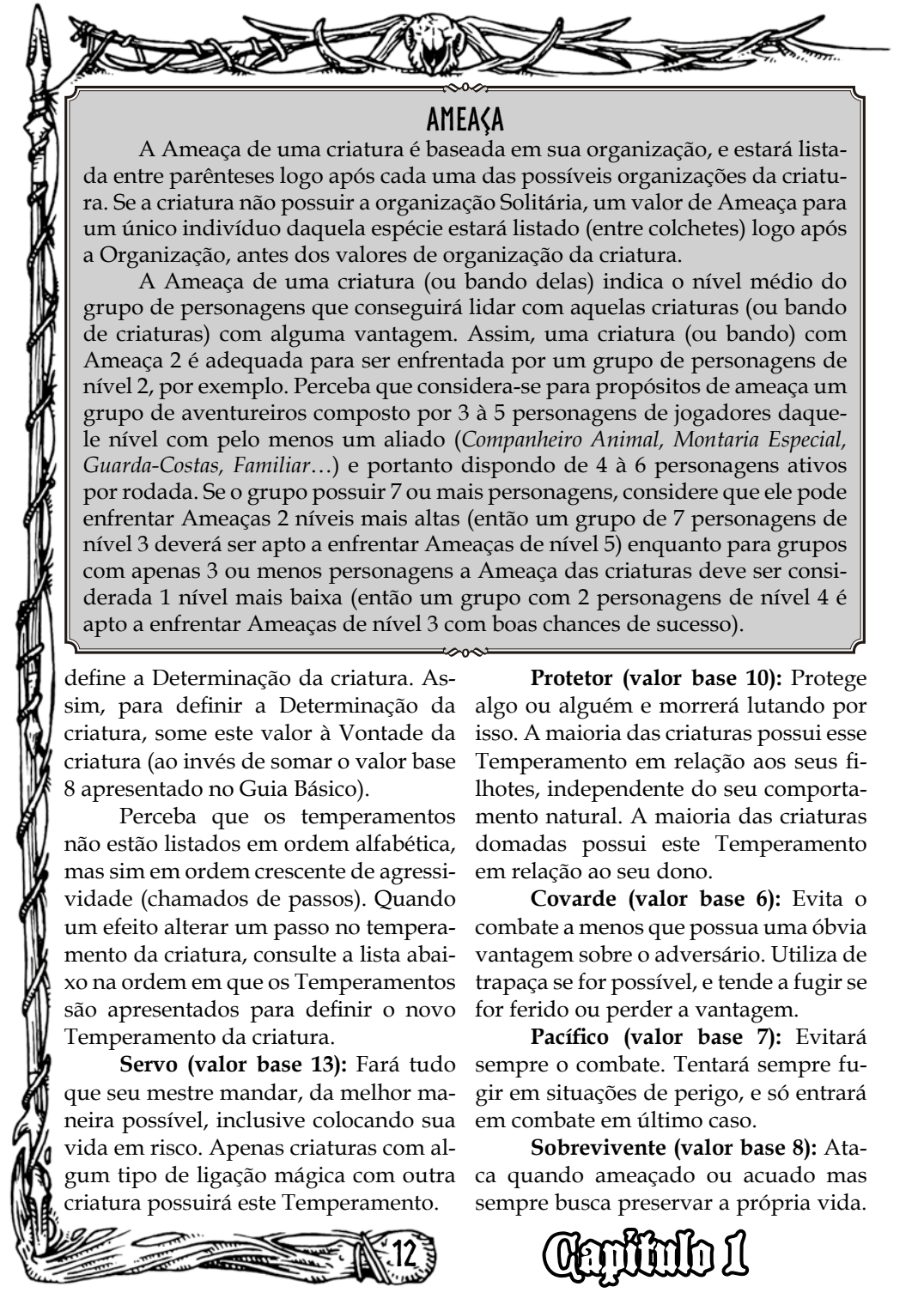
MÉDIA DE VIDA

A idade máxima que esta criatura pode chegar, em média. Essa é a idade que a criatura consegue atingir se estiver em seu habitat natural, ao qual ela estará bem adequada.

TEMPERAMENTO

A seguir estão listados todos os Temperamentos que uma criatura pode ter e seu comportamento específico diante de interações com criaturas de outras espécies.

Cada temperamento tem um valor associado que somado a Vontade



AMEAÇA

A Ameaça de uma criatura é baseada em sua organização, e estará listada entre parênteses logo após cada uma das possíveis organizações da criatura. Se a criatura não possuir a organização Solitária, um valor de Ameaça para um único indivíduo daquela espécie estará listado (entre colchetes) logo após a Organização, antes dos valores de organização da criatura.

A Ameaça de uma criatura (ou bando delas) indica o nível médio do grupo de personagens que conseguirá lidar com aquelas criaturas (ou bando de criaturas) com alguma vantagem. Assim, uma criatura (ou bando) com Ameaça 2 é adequada para ser enfrentada por um grupo de personagens de nível 2, por exemplo. Perceba que considera-se para propósitos de ameaça um grupo de aventureiros composto por 3 à 5 personagens de jogadores daquele nível com pelo menos um aliado (*Companheiro Animal, Montaria Especial, Guarda-Costas, Familiar...*) e portanto dispondo de 4 à 6 personagens ativos por rodada. Se o grupo possuir 7 ou mais personagens, considere que ele pode enfrentar Ameaças 2 níveis mais altas (então um grupo de 7 personagens de nível 3 deverá ser apto a enfrentar Ameaças de nível 5) enquanto para grupos com apenas 3 ou menos personagens a Ameaça das criaturas deve ser considerada 1 nível mais baixa (então um grupo com 2 personagens de nível 4 é apto a enfrentar Ameaças de nível 3 com boas chances de sucesso).

define a Determinação da criatura. Assim, para definir a Determinação da criatura, some este valor à Vontade da criatura (ao invés de somar o valor base 8 apresentado no Guia Básico).

Perceba que os temperamentos não estão listados em ordem alfabética, mas sim em ordem crescente de agressividade (chamados de passos). Quando um efeito alterar um passo no temperamento da criatura, consulte a lista abaixo na ordem em que os Temperamentos são apresentados para definir o novo Temperamento da criatura.

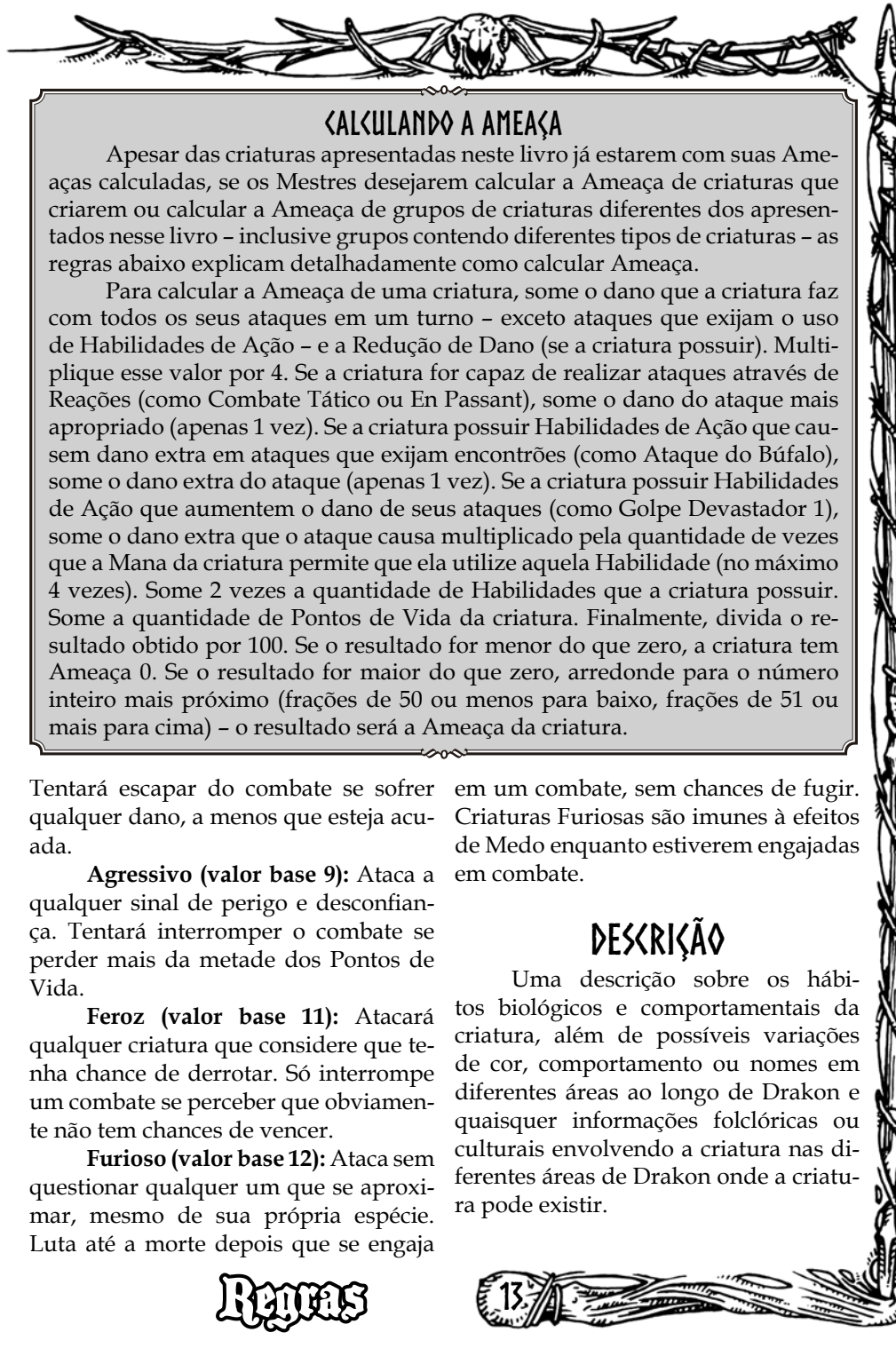
Servo (valor base 13): Fará tudo que seu mestre mandar, da melhor maneira possível, inclusive colocando sua vida em risco. Apenas criaturas com algum tipo de ligação mágica com outra criatura possuirá este Temperamento.

Protetor (valor base 10): Protege algo ou alguém e morrerá lutando por isso. A maioria das criaturas possui esse Temperamento em relação aos seus filhotes, independente do seu comportamento natural. A maioria das criaturas domadas possui este Temperamento em relação ao seu dono.

Covarde (valor base 6): Evita o combate a menos que possua uma óbvia vantagem sobre o adversário. Utiliza de trapaça se for possível, e tende a fugir se for ferido ou perder a vantagem.

Pacífico (valor base 7): Evitará sempre o combate. Tentará sempre fugir em situações de perigo, e só entrará em combate em último caso.

Sobrevivente (valor base 8): Ataca quando ameaçado ou acuado mas sempre busca preservar a própria vida.



CALCULANDO A AMEAÇA

Apesar das criaturas apresentadas neste livro já estarem com suas Ameaças calculadas, se os Mestres desejarem calcular a Ameaça de criaturas que criarem ou calcular a Ameaça de grupos de criaturas diferentes dos apresentados nesse livro – inclusive grupos contendo diferentes tipos de criaturas – as regras abaixo explicam detalhadamente como calcular Ameaça.

Para calcular a Ameaça de uma criatura, some o dano que a criatura faz com todos os seus ataques em um turno – exceto ataques que exijam o uso de Habilidades de Ação – e a Redução de Dano (se a criatura possuir). Multiplique esse valor por 4. Se a criatura for capaz de realizar ataques através de Reações (como Combate Tático ou En Passant), some o dano do ataque mais apropriado (apenas 1 vez). Se a criatura possuir Habilidades de Ação que causem dano extra em ataques que exijam encontrões (como Ataque do Búfalo), some o dano extra do ataque (apenas 1 vez). Se a criatura possuir Habilidades de Ação que aumentem o dano de seus ataques (como Golpe Devastador 1), some o dano extra que o ataque causa multiplicado pela quantidade de vezes que a Mana da criatura permite que ela utilize aquela Habilidade (no máximo 4 vezes). Some 2 vezes a quantidade de Habilidades que a criatura possuir. Some a quantidade de Pontos de Vida da criatura. Finalmente, divida o resultado obtido por 100. Se o resultado for menor do que zero, a criatura tem Ameaça 0. Se o resultado for maior do que zero, arredonde para o número inteiro mais próximo (frações de 50 ou menos para baixo, frações de 51 ou mais para cima) – o resultado será a Ameaça da criatura.

Tentará escapar do combate se sofrer qualquer dano, a menos que esteja acuada.

Agressivo (valor base 9): Ataca a qualquer sinal de perigo e desconfiança. Tentará interromper o combate se perder mais da metade dos Pontos de Vida.

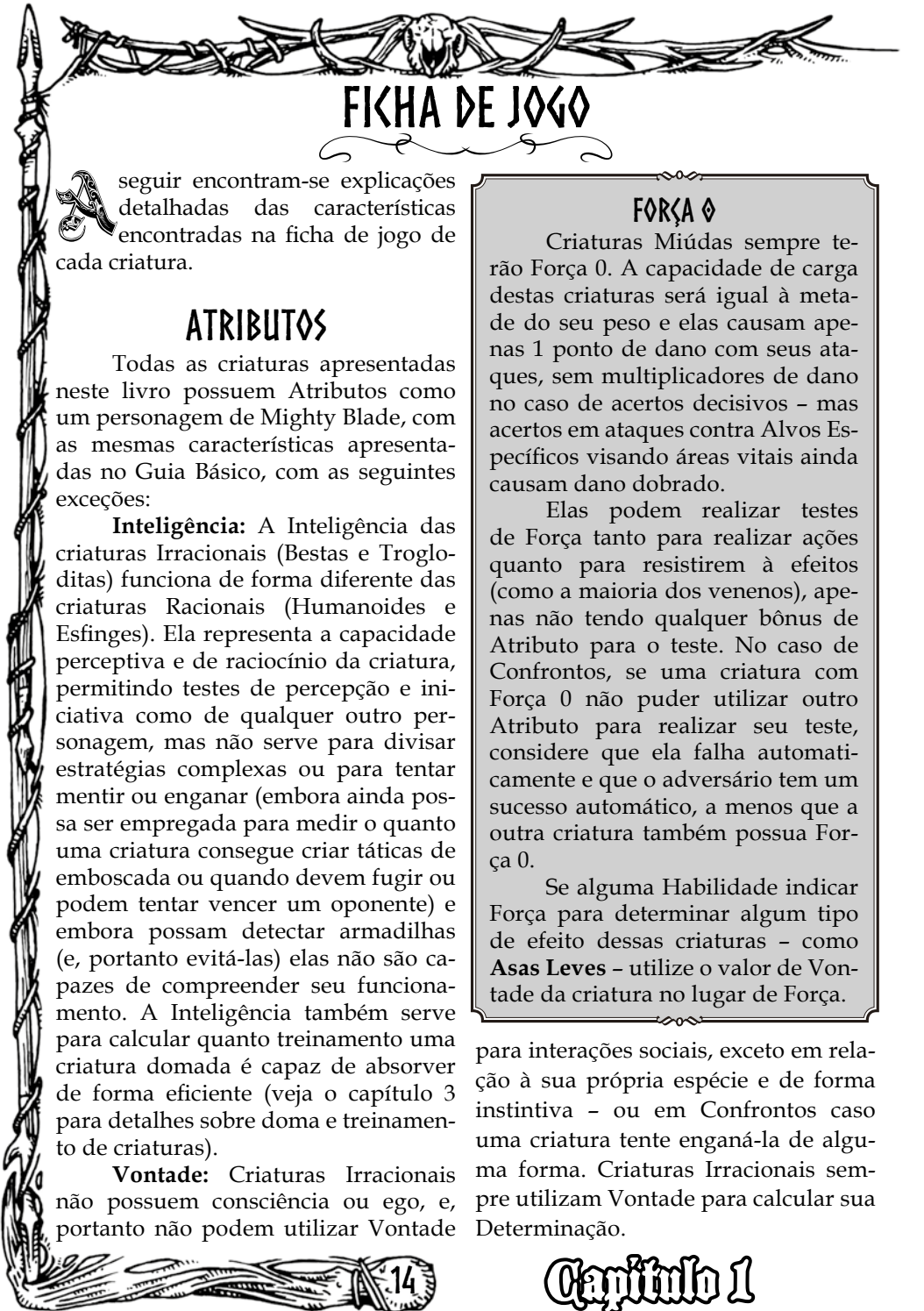
Feroz (valor base 11): Atacará qualquer criatura que considere que tenha chance de derrotar. Só interrompe um combate se perceber que obviamente não tem chances de vencer.

Furioso (valor base 12): Ataca sem questionar qualquer um que se aproximar, mesmo de sua própria espécie. Luta até a morte depois que se engaja

em um combate, sem chances de fugir. Criaturas Furiosas são imunes à efeitos de Medo enquanto estiverem engajadas em combate.

DESCRIÇÃO

Uma descrição sobre os hábitos biológicos e comportamentais da criatura, além de possíveis variações de cor, comportamento ou nomes em diferentes áreas ao longo de Drakon e quaisquer informações folclóricas ou culturais envolvendo a criatura nas diferentes áreas de Drakon onde a criatura pode existir.



FIKHA DE JOGO

A seguir encontram-se explicações detalhadas das características encontradas na ficha de jogo de cada criatura.

ATRIBUTOS

Todas as criaturas apresentadas neste livro possuem Atributos como um personagem de Mighty Blade, com as mesmas características apresentadas no Guia Básico, com as seguintes exceções:

Inteligência: A Inteligência das criaturas Irracionais (Bestas e Trogloditas) funciona de forma diferente das criaturas Racionais (Humanoides e Esfinges). Ela representa a capacidade perceptiva e de raciocínio da criatura, permitindo testes de percepção e iniciativa como de qualquer outro personagem, mas não serve para divisar estratégias complexas ou para tentar mentir ou enganar (embora ainda possa ser empregada para medir o quanto uma criatura consegue criar táticas de emboscada ou quando devem fugir ou podem tentar vencer um oponente) e embora possam detectar armadilhas (e, portanto evitá-las) elas não são capazes de compreender seu funcionamento. A Inteligência também serve para calcular quanto treinamento uma criatura domada é capaz de absorver de forma eficiente (veja o capítulo 3 para detalhes sobre doma e treinamento de criaturas).

Vontade: Criaturas Irracionais não possuem consciência ou ego, e, portanto não podem utilizar Vontade

FORÇA ◊

Criaturas Miúdas sempre terão Força 0. A capacidade de carga destas criaturas será igual à metade do seu peso e elas causam apenas 1 ponto de dano com seus ataques, sem multiplicadores de dano no caso de acertos decisivos – mas acertos em ataques contra Alvos Específicos visando áreas vitais ainda causam dano dobrado.

Elas podem realizar testes de Força tanto para realizar ações quanto para resistirem à efeitos (como a maioria dos venenos), apenas não tendo qualquer bônus de Atributo para o teste. No caso de Confrontos, se uma criatura com Força 0 não puder utilizar outro Atributo para realizar seu teste, considere que ela falha automaticamente e que o adversário tem um sucesso automático, a menos que a outra criatura também possua Força 0.

Se alguma Habilidade indicar Força para determinar algum tipo de efeito dessas criaturas – como **Asas Leves** – utilize o valor de Vontade da criatura no lugar de Força.

para interações sociais, exceto em relação à sua própria espécie e de forma instintiva – ou em Confrontos caso uma criatura tente enganá-la de alguma forma. Criaturas Irracionais sempre utilizam Vontade para calcular sua Determinação.



DEFESAS

Criaturas Irracionais não possuem raciocínio suficiente para bloquear ataques e sempre utilizam sua Esquiva como Defesa por padrão – se algum efeito impedir que a criatura utilize sua Esquiva, o Mestre terá que calcular qual o Bloqueio da criatura. Diferente de criaturas racionais, no entanto, criaturas Irracionais não fazem esforço consciente para bloquear, o sua Força é considerada metade (arredondada para baixo) para calcular seu Bloqueio (assim, o Bloqueio de uma criatura irracional sempre será igual ao seu modificador básico de Defesa – de acordo com seu tamanho – somado à metade de sua Força e qualquer bônus de Armadura, se houver).

A única exceção a essa regra é o Javali. O Javali utiliza seu Bloqueio (utilizando sua Força integralmente) como forma de Defesa. Javalis não se importam com as regras naturais ou com a lógica da autopreservação.

Além disso, a Determinação de uma criatura irracional sempre é calculada utilizando Vontade, nunca Inteligência, e a base será determinada dependendo de seu Temperamento, ao invés de possuírem a base 8 como criaturas racionais (Veja Temperamento na página 11 para detalhes).

PONTOS DE VIDA E MANA

Funcionam exatamente da mesma forma descrita no Guia Básico. Se a criatura possuir Redução de Dano (RD), o valor estará listado [entre colchetes] logo após os Pontos de Vida da criatura.

Criaturas Irracionais selvagens sempre manterão alguns de seus Pontos de Mana de forma a evitar ficarem Exaustas (Guia básico, página 18). Assim, se ao utilizar uma Habilidade a criatura fosse ficar sem Pontos de Mana devido a isso, ela simplesmente não utilizará a Habilidade – a menos que seja comandada à isso por seu dono, caso sejam domadas.

Efeitos externos – como efeitos ambientais, doenças ou eventuais efeitos de dreno de energia utilizados sobre a criatura – que deixem a criatura sem Pontos de Mana ainda podem fazer com que ela fique Exausta se a deixarem sem Pontos de Mana.

ATAQUES

Todos os ataques de uma criatura estarão listados em sua ficha, mesmo ataques que a criatura possivelmente não utilizará por possuir opções melhores. Uma criatura segue as regras normais para personagens com relação às suas ações, e geralmente só pode fazer um ataque por turno, a menos que tenha alguma Habilidade que permita realizar ataques extras (como **Brigão** ou **Múltiplos Ataques**), mesmo que tenha vários ataques listados.

Os ataques das criaturas são divididos entre primários e secundários. Se a criatura possuir ataques secundários, eles estarão marcados com asterisco (*). Ataques sem um asterisco são considerados primários – mesmo que a criatura possua mais de um. Uma criatura em geral irá utilizar seus ataques primários em combate, e apenas se não tiver outras opções, utilizará seus ata-



ques secundários – mas há exceções, como o Verme Gigante, que utilizam seus ataques secundários para poder em seguida utilizar seus ataques primários. Os ataques secundários da criatura (quando houver) seguem as mesmas regras de outros tipos de ataque, com duas exceções: Se a criatura for de Tamanho Grande ou Colossal, apenas metade da Força da criatura (arredondado para baixo) será adicionada em seus ataques secundários (veja Tamanho, na página 11). Além disso, se a criatura tiver Habilidades do tipo Ação, ela não poderá utilizar essas Habilidades com seus ataques secundários.

PORQUE NÃO QUADRÚPEDE?

Nem todas as criaturas que andam sobre quatro patas recebem a Habilidade *Quadrúpede* em sua ficha. Esta Habilidade está presente apenas nas fichas daquelas criaturas que não são capazes de funcionar de forma eficiente se não estiverem andando sobre as quatro patas – como no caso dos equinos, caprinos, canídeos e grandes felinos, por exemplo. Estas criaturas podem aprender a ficar em duas ou três patas como um tipo de truque, mas não fazem isso naturalmente porque é pouco eficiente.

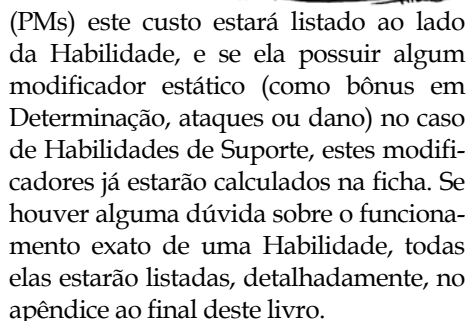
Aquelas criaturas que utilizam suas quatro patas para se locomover, mas podem usar as patas dianteiras como manipuladores – como ursos, doninhas, esquilos, ratos e pequenos felinos – não recebem esta Habilidade mesmo se locomovendo primariamente sobre as quatro patas.

Ao lado do nome do ataque está listado um número que corresponde ao bônus de ataque da criatura. Esse bônus geralmente será simplesmente o maior valor entre a Força ou a Agilidade da criatura – embora algumas criaturas possam possuir bônus para seus ataques, dependendo de seu Tipo ou de suas Habilidades (estes bônus, se existirem, já estarão calculados no valor apresentado). Em seguida estará listado, entre parênteses, o resumo do efeito do ataque, incluindo uma distância – corpo-a-corpo (CaC) na maioria dos casos, o que significa que a criatura só consegue atingir alvos a até 1 metro de distância ao seu redor (quadrados adjacentes, se mapas de combate estiverem sendo utilizados), ou Haste (H), indicando que o ataque da criatura pode atingir um alvo a até 3 metros de distância – e uma quantidade/tipo de dano (dano por Contusão estará abreviado como Cont. e dano por Perfuração estará abreviado como Perf.). Se mais de um tipo de dano estiver listado, a criatura pode escolher qual dos tipos de dano utiliza a cada ataque. Se um ataque possuir características especiais – como inoculação de veneno – esta característica estará listada no ataque, e se uma Habilidade estiver listada em um ataque, ela só poderá ser utilizada quando a criatura realizar aquele tipo de ataque específico.

HABILIDADES

As Habilidades que a criatura possui estarão listadas no fim de sua ficha, contendo o nome da Habilidade e o tipo (Ação, Reação ou Suporte). Se a Habilidade possuir um custo em Pontos de Mana

Capítulo 1



mas de criaturas que possuem poucas diferenças da espécie mais comum. Estas variações (quando existirem) estarão listadas no final da ficha da criatura, incluindo sua Ameaça e todas as modificações pertinentes de Classificação, ataques, Habilidades ou comportamento.

Em alguns casos, criatura variante recebem alterações em suas Habilidades ou Atributos que terão impacto em outras Características de sua ficha (como seu dano, defesa ou determinação). Essas modificações não estarão apresentadas e precisarão ser calculadas de acordo.

VARIACÕES

Algumas criaturas listadas neste livro possuem variações na forma de subespécies ou famílias muito próxi-

Nome: Capeto

Espécie: Lobo

Natureza: Companheiro Animal 2

Classificação: Besta (Mamífero)

PONTOS DE VIDA

35

PONTOS PERDIDOS

35

PONTOS DE MANA

FORÇA

AGILIDADE

INTELIGÊNCIA

VONTADE

5

4

3

3

BLOQUEIO

ESQUIVA

DETERMINAÇÃO

0

8

13

Ataque

Dano/Tipo

Mordida +5 (+Ataq. Ven.) 9/Perf.

PONTOS DE VIDA

35

PONTOS PERDIDOS

35

PONTOS DE MANA

Equipamento

Custo/Peso

Totais

Ficha de Animal

Habilidade

Dif/Mana

Combate em Grupo (Suporte)

Mordida Poderosa (Suporte)

Sentidos Apurados (Suporte)

Evasão (Suporte)

Ataque! (Truque)

Pega! (Truque)

* /20

Exemplo de ficha de criatura preenchida, essa ficha pode ser encontrada na seção de downloads do nosso site: www.mightyblade.com.br.

Capítulo 2 – Criaturas

Neste capítulo estão listadas as criaturas do tipo Besta mais comuns de serem encontradas em Cassiopéia – e em algumas regiões além deste continente. As estatísticas de cada criatura nesta lista são de um membro mediano de sua espécie. Membros especialmente grandes ou ferozes, líderes de manadas ou matilhas e animais com experiências especiais podem ter Atributos, Pontos de Vida ou Pontos de Mana um pouco mais elevados, ou mesmo apresentar uma ou duas Habilidades diferentes.

As Habilidades da criatura estarão apenas listadas em sua ficha, sem nenhuma descrição mecânica exceto gasto de Pontos de Mana – quando houver. Uma lista completa com todas as Habilidades usadas neste livro pode ser encontrada no Apêndice.

Modificadores devido a Habilidades ou Tipo da criatura, quando aplicáveis, já estarão calculados na ficha.



AVENTUREIRO DESAFORTUNADO SENDO ATACADO POR UMA ARANHA GIGANTE



ALCE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Floresta e Tundra

Dieta: Herbívora

Organização: Solitário (Ameaça 2)

Tamanho: Altura 2,5 m,
Comprimento 3,5 m (Grande)

Peso: 700 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

 Alces são grandes herbívoros conhecidos por suas enormes galhadas palmadas. Apesar de haverem diferentes formatos para os esgalhos dependendo da espécie exata do alce, eles sempre apresentam uma ampla galhada maciça e côncava que se projeta em protusões para todas as direções. Os alces de Londériem costumam apresentar uma galhada uniforme com 6 a 8 pontas nas extremidades, enquanto o alce do gelo –

ALCE

Força: 8 **PV:** 70
Agilidade: 4 **PM:** 70
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 4 **Determinação:** 12

Ataques:

Chifre +8 (CaC; Dano: 20/Cont.)
Cascos* +8 (CaC; Dano: 12/Cont.)

Habilidades:

Ataque do Búfalo (Ação) – 10 PMs
Chifres Poderosos (Suporte)
Montaria (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Resistência ao Frio (Suporte)

das regiões de Eishelm e Dagothar – geralmente apresentam duas ramificações, uma anterior com duas pontas mais agudas e uma posterior mais plana e com 4 a 6 pontas. Finalmente, o alce tebryniano costuma ter duas palmas largas, semelhantes a asas de borboletas, com pontas curtas nas bordas. A galhada de um alce varia de 1m de largura em animais jovens a até 2 metros em animais mais velhos. No fim do outono, que é a estação de acasalamento, os alces perdem os chifres para conservar energia durante o inverno. No final da primavera, eles terão uma nova galhada totalmente crescida. Ao chegar ao final da idade adulta – entre os 12-15 anos – um alce para de perder a galhada, e permanecerá com a mesma pelo resto da vida. As fêmeas da espécie não apresentam chifres.

Alces são solitários, e mesmo na época do acasalamento os adultos se encontram apenas brevemente. Os filhotes permanecem com as mães durante seu primeiro ano de vida, quando então são espantados para viverem sozinhos. A gestação de uma alce gera gêmeos na metade das vezes.

Alces não são territoriais, mas podem ser agressivos com criaturas que se aproximem ou os ameacem. Seu tamanho e força podem ser fatais em um combate, e embora eles não persigam um inimigo que fuja, lutarão até a morte depois de entrarem em combate. Sua agressividade faz com que eles sejam muito difíceis de domesticar, e apesar de tanto Aesires quanto Anões manterem pequenas quantidades desses animais em cativeiro para abate, eles não costumam ser de fato domesticados, sendo tratados com atenção e considerados perigosos.

ANHANGUIRÁ

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Ave)

Habitat: Floresta e Planície

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária (Ameaça 2)
ou Par (Ameaça 3)

Tamanho: Altura 2,5 m (Médio)

Peso: 150 kg

Média de Vida: 40 anos

Temperamento: Feroz

ANHANGUIRÁ

Força: 6 **PV:** 80
Agilidade: 6 **PM:** 70
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 11
Vontade: 5 **Determinação:** 16

Ataques:

Bico +9 (CaC; Dano: 10/Corte)
Garras* +7 (CaC; Dano: 10/Perf.)

Habilidades:

Brigão (Suporte)
Garras (Suporte)
Golpe Devastador 1 (Ação) - 30 PMs

Anhanguirás são grandes aves terrestres, facilmente reconhecidas por seus bicos pesados e de cores vibrantes. Embora suas asas sejam atrofiadas e inúteis para o voo, possuem pernas e pescoço longos e musculosos, sendo capazes de correr com muita velocidade e atacar com violência, seja utilizando as grandes garras de seus pés ou o bico afiado. Essas aves são conhecidas por atacarem com um movimento de pêndulo de suas cabeças, utilizando o poderoso pescoço para alavancar o bico sobre seus alvos.

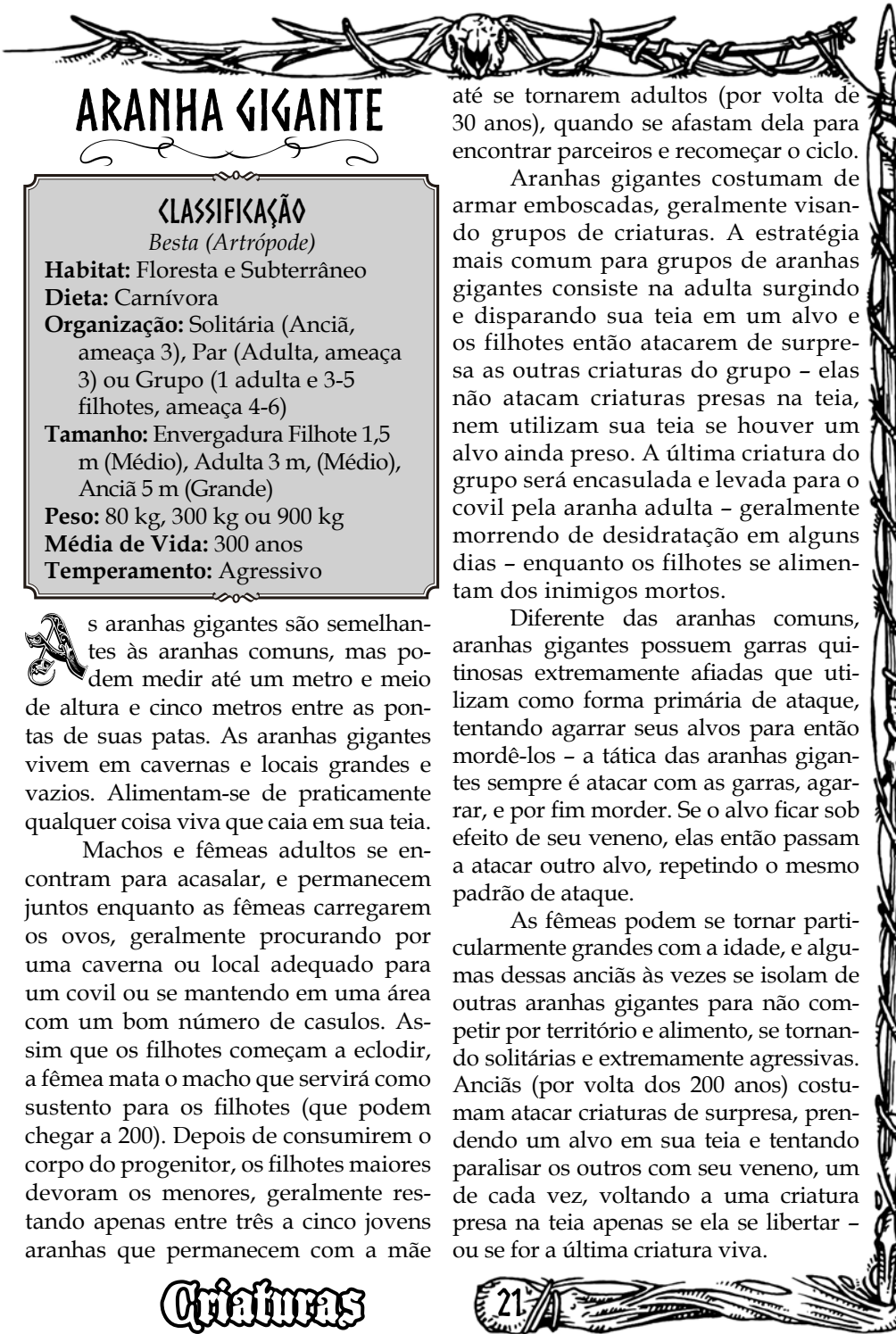
Anhanguirás são aves maliciosas e cruéis, que perseguem qualquer criatura que possam matar, evitando apenas predadores muito maiores do que elas - sendo

evitadas a todo custo, exceto pelos caçadores mais incautos ou estúpidos.

Esses animais vivem isolados, lutando até mesmo contra outros de sua espécie, mas anhanguirás que não estejam mais em idade fértil podem formar casais duradouros.

A fêmea põe dois ou três imensos ovos, que podem pesar até vinte quilos, que ela abandona quando estão próximos à época de eclodirem, e os filhotes já nascem capazes de caçar, às vezes até mesmo matando seus irmãos.





ARANHA GIGANTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Floresta e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária (Anciã, ameaça 3), Par (Adulta, ameaça 3) ou Grupo (1 adulta e 3-5 filhotes, ameaça 4-6)

Tamanho: Envergadura Filhote 1,5 m (Médio), Adulta 3 m, (Médio), Anciã 5 m (Grande)

Peso: 80 kg, 300 kg ou 900 kg

Média de Vida: 300 anos

Temperamento: Agressivo

As aranhas gigantes são semelhantes às aranhas comuns, mas podem medir até um metro e meio de altura e cinco metros entre as pontas de suas patas. As aranhas gigantes vivem em cavernas e locais grandes e vazios. Alimentam-se de praticamente qualquer coisa viva que caia em sua teia.

Machos e fêmeas adultos se encontram para acasalar, e permanecem juntos enquanto as fêmeas carregarem os ovos, geralmente procurando por uma caverna ou local adequado para um covil ou se mantendo em uma área com um bom número de casulos. Assim que os filhotes começam a eclodir, a fêmea mata o macho que servirá como sustento para os filhotes (que podem chegar a 200). Depois de consumirem o corpo do progenitor, os filhotes maiores devoram os menores, geralmente restando apenas entre três a cinco jovens aranhas que permanecem com a mãe

até se tornarem adultos (por volta de 30 anos), quando se afastam dela para encontrar parceiros e recomençar o ciclo.

Aranhas gigantes costumam de armar emboscadas, geralmente visando grupos de criaturas. A estratégia mais comum para grupos de aranhas gigantes consiste na adulta surgindo e disparando sua teia em um alvo e os filhotes então atacam de surpresa as outras criaturas do grupo – elas não atacam criaturas presas na teia, nem utilizam sua teia se houver um alvo ainda preso. A última criatura do grupo será encasulada e levada para o covil pela aranha adulta – geralmente morrendo de desidratação em alguns dias – enquanto os filhotes se alimentam dos inimigos mortos.

Diferente das aranhas comuns, aranhas gigantes possuem garras quitinosas extremamente afiadas que utilizam como forma primária de ataque, tentando agarrar seus alvos para então mordê-los – a tática das aranhas gigantes sempre é atacar com as garras, agarrar, e por fim morder. Se o alvo ficar sob efeito de seu veneno, elas então passam a atacar outro alvo, repetindo o mesmo padrão de ataque.

As fêmeas podem se tornar particularmente grandes com a idade, e algumas dessas anciãs às vezes se isolam de outras aranhas gigantes para não competir por território e alimento, se tornando solitárias e extremamente agressivas. Anciãs (por volta dos 200 anos) costumam atacar criaturas de surpresa, prendendo um alvo em sua teia e tentando paralisar os outros com seu veneno, um de cada vez, voltando a uma criatura presa na teia apenas se ela se libertar – ou se for a última criatura viva.

VENENO DE ARANHA GIGANTE

Aranhas gigantes aplicam um veneno que causa enrijecimento muscular agudo. Um alvo de sua mordida precisa fazer um teste de Força (dificuldade igual à Determinação da aranha). Se passar, o personagem fica *Atordado* por 2 turnos. Se falhar, o alvo fica *Distraído* por 2 turnos.

Aranhas anciãs tem um veneno mais potente, capaz de causar paralisia em um alvo. Um alvo da mordida de uma aranha gigante anciã precisa fazer um teste de Força (dificuldade igual à Determinação da aranha). Se passar, o personagem realiza todos os seus testes como se fosse Inapto por 2 turnos. Se falhar, o alvo fica *Paralisado* por 2 turnos.

Este é considerado um veneno natural.

ARANHA GIGANTE ADULTA

Força: 6 **PV:** 80 (RD 2)
Agilidade: 4 **PM:** 30
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 13
Vontade: 3 **Determinação:** 12

Ataques:

Mordida +7 (CaC; Dano: 10/Perf. +
Ataque Venenoso)
Garras +7 (CaC; Dano: 8/Perf.)

Habilidades:

Arborícola (Suporte)
Ataque Venenoso (Suporte)
Brigão (Suporte)
Miriápode (Suporte)
Teia (Ação) - 15 PMs
Visão Noturna (Suporte)

ARANHA GIGANTE JOVEM

Força: 4 **PV:** 20 (RD 2)
Agilidade: 3 **PM:** 10
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 2 **Determinação:** 11

Ataques:

Mordida +5 (CaC; Dano: 8/Perf. +
Ataque Venenoso)
Garras +5 (CaC; Dano: 6/Perf.)

Habilidades:

Arborícola (Suporte)
Ataque Venenoso (Suporte)
Brigão (Suporte)
Miriápode (Suporte)
Visão Noturna (Suporte)

ARANHA GIGANTE ANCIÃ

Força: 8 **PV:** 130 (RD 3)
Agilidade: 3 **PM:** 50
Inteligência: 5 **Def. (Esquiva):** 13
Vontade: 5 **Determinação:** 14

Ataques:

Mordida +9 (CaC; Dano: 20/Perf. +
Ataque Venenoso)
Garras +9 (CaC; Dano: 18/Perf.)

Habilidades:

Arborícola (Suporte)
Ataque Venenoso (Suporte)
Brigão (Suporte)
Miriápode (Suporte)
Teia (Ação) - 15 PMs
Visão Noturna (Suporte)

ARÍETE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Planície, Savana e Tundra

Dieta: Herbívora

Organização: (Ameaça 0) Grupo 3-5
(Ameaça 1-3)

Tamanho: Altura 1,5 m (Médio)

Peso: 250 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

Aríetes são grandes carneiros lanosos que vivem em planícies. São fortes e pouco agressivos, além de serem bem mais inteligentes que os outros caprinos. A maioria dos Metadílios possuem criações de aríetes que se concentram na produção de lã e carne, no entanto, vários usam esses animais para carga, puxando carroças e arados ou mesmo como montaria. De fato, algumas cidades e fortalezas Metadílias inclusive mantêm tropas de ginetes de aríetes da mesma forma que outras raças mantêm tropas regulares de cavalaria.

Anões às vezes empregam aríetes como animais de corte, lã e carga, mas raramente como montarias, preferindo animais mais adaptados a regiões ricas e montanhosas para esse fim.

Em seu estado selvagem, aríetes são gregários, vivendo em grandes grupos em planícies ou colinas. São herbívoros, preferindo grama, arbustos frutíferos e espinheiros como alimentação – e não compartilham do hábito de certas raças de bodes menos exigentes em termos de alimentação. Apesar das

fêmeas possuírem chifres tão desenvolvidos quanto os machos, estes são mais agressivos, atacando qualquer um que se aproximar do rebanho. As fêmeas só atacam para proteger a si mesmas ou na defesa de seus filhotes, mas preferem fugir se houver essa possibilidade.

ARÍETE

Força:	6	PV:	50
Agilidade:	4	PM:	20
Inteligência:	3	Def. (Esquiva):	9
Vontade:	4	Determinação:	12

Ataques:

Chifre +6 (CaC; Dano: 8/Cont.)
Casco* +6 (CaC; Dano: 6/Cont.)

Habilidades:

Marrada (Suporte)
Montaria (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)



AXOLOTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Rio

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 45 cm
(Miúdo)

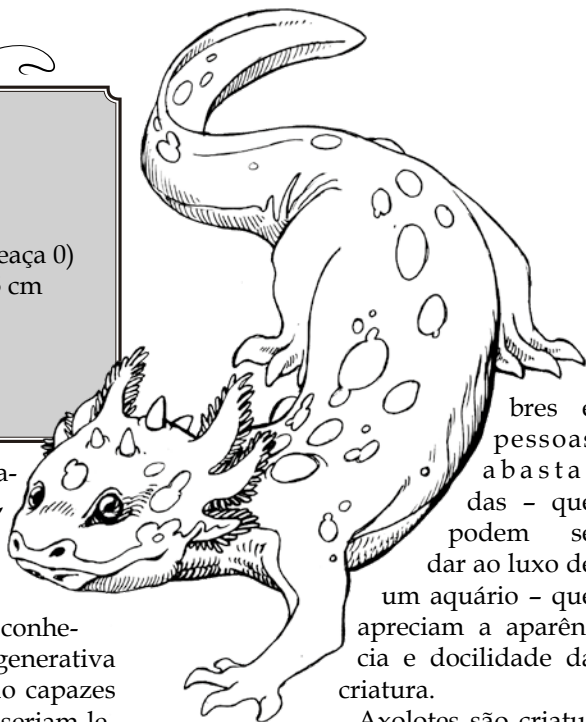
Peso: 200 gramas

Média de Vida: 15 anos

Temperamento: Covarde

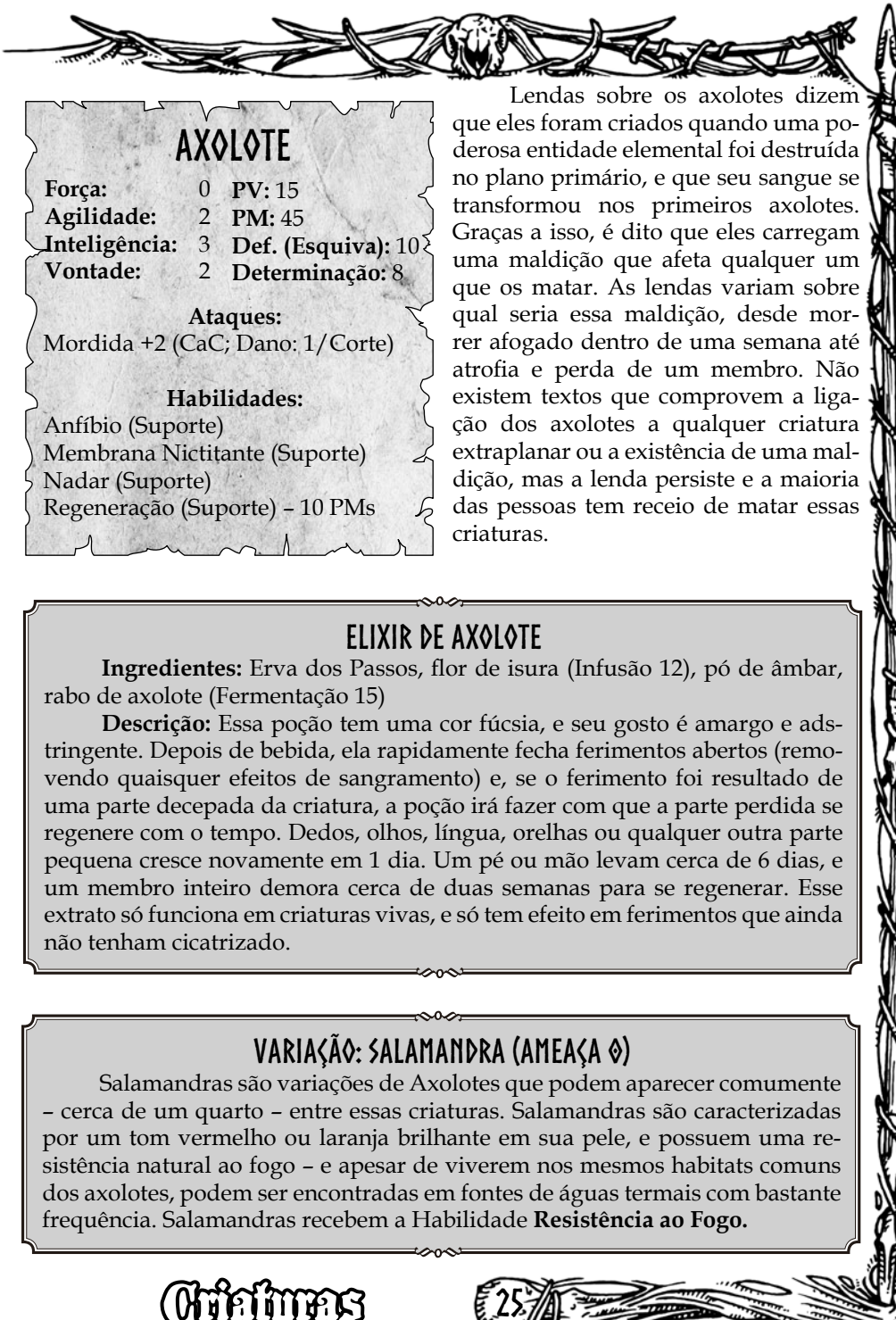
Axolotes, também chamados de peixes terrestres, são criaturas aquáticas capazes de se locomover em terra firme, além de possuírem um excelente fôlego. São conhecidos por uma capacidade regenerativa extremamente eficiente, sendo capazes não só de fechar feridas que seriam letais para outras criaturas, recuperarem membros perdidos em questão de dias, como também regenerarem seu cérebro e outros órgãos internos caso eles não sejam totalmente destruídos. Esta capacidade regenerativa pode ser utilizada por herbalistas e alquimistas para a criação de uma poção regenerativa eficiente – enquanto a cauda das salamandras, uma variação comum do animal, é muito utilizada para poções com efeitos flamejantes variados.

Sua capacidade regenerativa e sua aparência agradável tornaram os axolotes (e sua variação comum, a salamandra) bastante comuns de serem encontrados como animais de estimação, não só por alquimistas mas também por no-



bres e pessoas abastadas – que podem se dar ao luxo de um aquário – que apreciam a aparência e docilidade da criatura.

Axolotes são criaturas solitárias, e apesar de poderem ser encontradas em pares quando decidem se reproduzir – o que ocorre de modo arbitrário ao longo de todo o ano – não apreciam a companhia de outras criaturas na maior parte do tempo. De fato, eles são conhecidos por canibalizarem seus próprios irmãos logo depois de nascer. As fêmeas depositam centenas de embriões em uma espécie de esponja gelatinosa da qual os filhotes se alimentam em seus primeiros dias de vida. Quando essa gelatina nutritiva acaba, os maiores filhotes tendem a canibalizar os menores, até que sobrem uns poucos filhotes que se espalham e passam a viver solitários, atingindo a idade adulta em questão de dias.



AXOLOTE

Força: 0 **PV:** 15
Agilidade: 2 **PM:** 45
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 2 **Determinação:** 8

Ataques:

Mordida +2 (CaC; Dano: 1/Corte)

Habilidades:

Anfíbio (Suporte)
Membrana Nictitante (Suporte)
Nadar (Suporte)
Regeneração (Suporte) – 10 PMs

Lendas sobre os axolotes dizem que eles foram criados quando uma poderosa entidade elemental foi destruída no plano primário, e que seu sangue se transformou nos primeiros axolotes. Graças a isso, é dito que eles carregam uma maldição que afeta qualquer um que os matar. As lendas variam sobre qual seria essa maldição, desde morrer afogado dentro de uma semana até atrofia e perda de um membro. Não existem textos que comprovem a ligação dos axolotes a qualquer criatura extraplanar ou a existência de uma maldição, mas a lenda persiste e a maioria das pessoas tem receio de matar essas criaturas.

ELIXIR DE AXOLOTE

Ingredientes: Erva dos Passos, flor de isura (Infusão 12), pó de âmbar, rabo de axolote (Fermentação 15)

Descrição: Essa poção tem uma cor fúcsia, e seu gosto é amargo e adstringente. Depois de bebida, ela rapidamente fecha ferimentos abertos (removendo quaisquer efeitos de sangramento) e, se o ferimento foi resultado de uma parte decepada da criatura, a poção irá fazer com que a parte perdida se regenere com o tempo. Dedos, olhos, língua, orelhas ou qualquer outra parte pequena cresce novamente em 1 dia. Um pé ou mão levam cerca de 6 dias, e um membro inteiro demora cerca de duas semanas para se regenerar. Esse extrato só funciona em criaturas vivas, e só tem efeito em ferimentos que ainda não tenham cicatrizado.

VARIAÇÃO: SALAMANDRA (AMEAÇA ◊)

Salamandras são variações de Axolotes que podem aparecer comumente – cerca de um quarto – entre essas criaturas. Salamandras são caracterizadas por um tom vermelho ou laranja brilhante em sua pele, e possuem uma resistência natural ao fogo – e apesar de viverem nos mesmos habitats comuns dos axolotes, podem ser encontradas em fontes de águas termais com bastante frequência. Salamandras recebem a Habilidade **Resistência ao Fogo**.

BESOURO BURaqueIRO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Floresta, Montanha,
Planície e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)
ou Grupo 10-30 (Ameaça 8-11)

Tamanho: Comprimento 1,4 m
(Médio)

Peso: 100 kg

Média de Vida: 6 anos

Temperamento: Sobrevivente

Besouros buraqueiros são grandes insetos com cerca de um metro e meio de comprimento e quase um metro de altura, conhecidos por sua capacidade de escavar túneis para se locomoverem sob a terra. Muitos fazendeiros têm problemas com esses insetos, por causa do hábito dessas criaturas de cavarem seus túneis sob o terreno fofo abaixo de grandes plantações, o que pode comprometer a saúde da plantação ou causar acidentes com os próprios fazendeiros. Mais de um fazendeiro já quebrou uma perna quando o terreno sobre o túnel escavado por um besouro cedeu sob seus pés. E casos de fazendeiros atacados por esses animais também já foram relatados, apesar dos besouros preferirem atacar animais menores, como ovelhas, porcos e galinhas, o que também gera muitos transtornos. No verão, que é a época de acasalamento dessas criaturas, o problema se agrava, já que os besouros se reúnem em

grandes grupos de 10 a 30 indivíduos. É muito comum que tropas de soldados sejam enviadas para as regiões das fazendas nessa época, ou que aventureiros sejam contratados para lidarem com o problema em regiões mais afastadas. Alguns grupos de aventureiros inclusive se originam depois que, sem receber ajuda externa, fazendeiros mais intrépidos decide enfrentar essas criaturas.

Elfos preferem, ao invés de matar esses besouros, tentar afastá-los de suas terras, com a ajuda de Druidas ou Faens que possam se comunicar com os insetos. Anões e orcs, por outro lado, tendem a tentar capturar e treinar essas criaturas para que trabalhem na escavação de trincheiras, túneis e valas.

Em geral, besouros buraqueiros não atacam nenhuma criatura com mais de um metro de altura – o que coloca Metadílios e Goblins dentro de seu car-

BESOURO BURaqueIRO

Força:	4	PV: 40 (RD 2)
Agilidade:	3	PM: 20
Inteligência:	2	Def. (Esquiva): 12
Vontade:	3	Determinação: 11

Ataques:

Mandíbulas +4 (CaC; Dano: 10/Corte)

Habilidades:

Enterrar-se (Ação)
Escavador (Suporte)
Miriápode (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)



dápio, mas exclui a maioria das outras raças inteligentes. Na época do acasalamento, no entanto, quando grandes grupos dessas criaturas se reúnem, eles podem atacar presas maiores em grupo. Inclusive, há relatos de criaturas grandes, como ogros e ettins, sendo atacados e devorados por grupos de besouros buraqueiros.

No meio do verão, depois de terem acasalado, os besouros fêmeas de um grupo depositam seus ovos em uma câmara de incubação, especialmente escavada, abaixo dos seus

túneis de locomoção. Lá são deixados restos de animais e até outros besouros mortos, para que os besouros recém-nascidos possam se alimentar. Apesar que nem todos os ovos eclodem e nem todos os besouros que nascem conseguem sobreviver, no final do verão a colônia terá dobrado de tamanho, e todos os besouros jovens terão as mesmas características de um besouro adulto. Cada besouro da colônia, então, começa a escavar um túnel para longe da colônia, e no resto do ano eles são encontrados sempre sozinhos.



BESOIRO-ELEFANTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Floresta e Savana

Dieta: Onívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Altura 4 m,
Comprimento 6 m (Grande)

Peso: 10 ton

Média de Vida: 80 anos

Temperamento: Insuportavelmente
Pacífico

Essa é a variedade de inseto gigante com maior tamanho conhecido, motivo que provavelmente também levou a adotarem “Elefante” no nome da criatura. Com cerca de quatro metros de altura e até 8 metros de comprimento, ele é o gigante dos insetos. Por sorte, é mais pacífico do que o mamífero do qual recebe o nome – e com quem compartilha várias outras características além do tamanho. Besouros-elefantes vivem solitários, alimentando-se principalmente de carniça e material vegetal em decomposição. Apesar de serem capazes de se alimentar praticamente de qualquer coisa, eles preferem alimentos que não ofereçam resistência. Qualquer coisa que se mova – incluindo plantas balançando ao vento – é um estímulo para a criatura procurar outra coisa para se alimentar. Não que sejam medrosos, longe disso – a maioria dos criadores, na verdade, dirá que um besouro-elefante é estúpido demais para se assustar – mas sim por uma questão de preguiça.

Com suas carapaças pesadas e sólidas e seu corpanzil igualmente pesado,

qualquer coisa que se desloque é uma fonte de alimentação que exige mais esforço do que o animal está disposto a desempenhar. Além disso, o chão das florestas onde a criatura costuma viver está sempre repleto de material orgânico em decomposição que ele pode aproveitar.

Obviamente, o besouro-elefante não tem predadores naturais. Nenhuma criatura se interessa na quantidade de carne de inseto que ele é capaz de fornecer, e ele não oferece perigo algum, exceto talvez de matar seus observadores de tédio. Sua existência é resumida em uma interminável e lenta caminhada através do seu habitat, pastando continuamente. De fato, na natureza, besouros-elefantes jamais param de comer. Não se sabe se eles não dormem ou se são capazes de continuar pastando mesmo adormecidos. Se consultar um criador, ele dirá que o animal tem um cérebro tão minúsculo que se esquece de parar de comer enquanto dorme.

Besouros-elefante são apreciados como animais de carga – eles são capazes de carregar até o dobro do próprio peso, e isso é uma quantidade considerável de carga! Apesar de lentos – eles não andam mais rápido do que um humano em uma caminhada preguiçosa

BESOIRO-ELEFANTE

Força:	14	PV: 200 (RD 3)
Agilidade:	1	PM: 100
Inteligência:	1	Def. (Esquiva): 10
Vontade:	1	Determinação: 9

Ataques:

Tédio, talvez.

Habilidades:

Mente Vazia (Suporte)
Miriápode (Suporte)
Paquiderme (Suporte)

- eles não demandam quase nenhuma manutenção - são tão lentos e grandes que é quase impossível perder um deles, principalmente considerando sua exótica coloração de cores vibrantes - e se alimentam de praticamente qualquer coisa por sobre a qual passem. Além disso, são completamente inofensivos e incrivelmente fáceis de domesticar. É só apontar suas antenas na direção que quer que ele ande, e ele seguirá nessa direção indefinidamente. Eles ficam um pouco contrateitos se no caminho que estiverem não houver comida - o que significa andar sobre areia, pedras ou cascalho - mas qualquer criador pode dizer que, depois de dez minutos num ambiente como esse e o besouro já adicionou areia e pedras ao seu cardápio.

Apesar de, teoricamente, serem capazes de escalar, nunca ninguém viu uma dessas criaturas fazer qualquer tipo de esforço nesse sentido. De fato, sempre que confrontados com uma diferença abrupta no solo, de tamanho considerável (mais de meio metro), como um pedregulho ou um muro, eles simplesmente vão em outra direção -

algumas tentativas para usá-los para demolir construções, nenhum esforço foi capaz de produzir resultados; eles simplesmente se recusam a derrubar coisas propositadamente.

Se forem confinados em um espaço que não permita que eles se movam - como um muro de meio metro ao seu redor - eles se limitam à esperar a morte - o que pode levar algumas semanas para acontecer - comendo o chão abaixo de si.

Apesar de muitos criadores manterem besouros- elefantes como animais de carga, sua reprodução é um mistério completo. Nenhum deles jamais se reproduziu em cativeiro, e nunca foi encontrado um desses animais com uma diferença significativa de tamanho para ser considerado um filhote. Apesar de se denominarem criadores, a maioria dos donos de besouros-elefantes se limitou a procurar por um nos locais onde eles costumam existir e conduzi-lo para seu destino. E todos serão unâni- mes em dizer que nenhum besouro jamais reclamou.



BESOURO GUILHOTINA

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Savana e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Filhote Ameaça 1, Adulto Ameaça 3)

Tamanho: Comprimento Filhote 1 m (Médio), Adulto 3 m (Grande)

Peso: 100 kg a 450 kg

Média de Vida: 5 anos

Temperamento: Agressivo

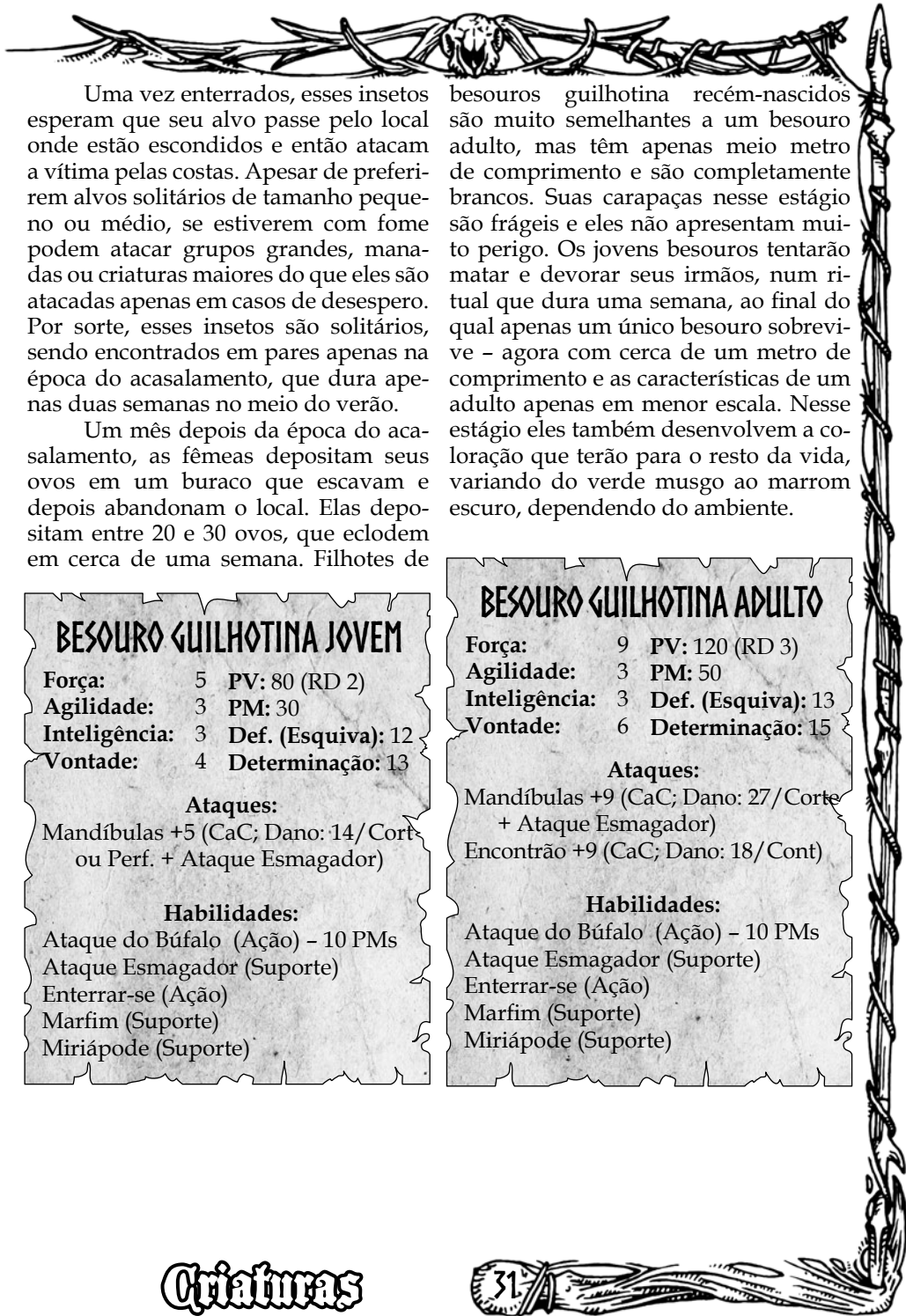
Uma das maiores espécies de besouro gigante conhecidas, essa criatura é um predador agressivo. Podem ser encontrados em praticamente qualquer ambiente, exceto os mais gelados.

Além de imensos em tamanho – podem medir até quatro metros de comprimento, apesar da média ser de três metros quando adultos, o que lhes confere uma força descomunal e um exoesqueleto grosso e difícil de quebrar – essas criaturas são conhecidas por partirem suas vítimas ao meio com apenas um golpe de suas poderosas mandíbulas em forma de lâmina que lhes confere o nome.

No entanto, a característica mais te-

mida dessas criaturas, principalmente por parte de aventureiros que viajam por regiões ermas, é seu hábito de emboscar seus alvos. Em regiões rochosas, é comum que eles procurem fendas para se esconderem enquanto esperam suas vítimas, mas essas criaturas são capazes de usar suas pernas para cavarem um buraco sob si e jogarem os sedimentos removidos sobre a sua carapaça, efetivamente afundando no solo. Eles são suficientemente espertos para não fazerem isso em terrenos com vegetação – onde um montículo de terra remexida pareceria suspeito – mas são capazes de se enterrarem em qualquer tipo de solo, mesmo em terrenos pedregosos, onde um amontoado de pedras a mais não parece em nada estranho. É muito comum que façam seus esconderijos em terrenos arenosos ou em florestas, onde um morro de areia ou de folhas mortas e galhos não fazem muita diferença.





Uma vez enterrados, esses insetos esperam que seu alvo passe pelo local onde estão escondidos e então atacam a vítima pelas costas. Apesar de preferirem alvos solitários de tamanho pequeno ou médio, se estiverem com fome podem atacar grupos grandes, manadas ou criaturas maiores do que eles são atacadas apenas em casos de desespero. Por sorte, esses insetos são solitários, sendo encontrados em pares apenas na época do acasalamento, que dura apenas duas semanas no meio do verão.

Um mês depois da época do acasalamento, as fêmeas depositam seus ovos em um buraco que escavam e depois abandonam o local. Elas depositam entre 20 e 30 ovos, que eclodem em cerca de uma semana. Filhotes de

besouros guilhotina recém-nascidos são muito semelhantes a um besouro adulto, mas têm apenas meio metro de comprimento e são completamente brancos. Suas carapaças nesse estágio são frágeis e eles não apresentam muito perigo. Os jovens besouros tentarão matar e devorar seus irmãos, num ritual que dura uma semana, ao final do qual apenas um único besouro sobrevive – agora com cerca de um metro de comprimento e as características de um adulto apenas em menor escala. Nesse estágio eles também desenvolvem a coloração que terão para o resto da vida, variando do verde musgo ao marrom escuro, dependendo do ambiente.

BESOIRO GUILHOTINA JOVEM

Força: 5 **PV:** 80 (RD 2)
Agilidade: 3 **PM:** 30
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 4 **Determinação:** 13

Ataques:

Mandíbulas +5 (CaC; Dano: 14/Corte ou Perf. + Ataque Esmagador)

Habilidades:

Ataque do Búfalo (Ação) – 10 PMs
Ataque Esmagador (Suporte)
Enterrar-se (Ação)
Marfim (Suporte)
Miriápode (Suporte)

BESOIRO GUILHOTINA ADULTO

Força: 9 **PV:** 120 (RD 3)
Agilidade: 3 **PM:** 50
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 13
Vontade: 6 **Determinação:** 15

Ataques:

Mandíbulas +9 (CaC; Dano: 27/Corte + Ataque Esmagador)
Encontrão +9 (CaC; Dano: 18/Cont)

Habilidades:

Ataque do Búfalo (Ação) – 10 PMs
Ataque Esmagador (Suporte)
Enterrar-se (Ação)
Marfim (Suporte)
Miriápode (Suporte)

BISÃO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Planície e Tundra

Dieta: Herbívora

Organização: Solitário (Ameaça 2)
ou Grupo 20-50 (Ameaça 20)

Tamanho: Altura 1,90 m,
Comprimento 4 m (Grande)

Peso: 700 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

Bisões são animais de manada que habitam pradarias e planícies no norte de Cassiopéia. A maioria deles vaga pela tundra do norte de Dagothar e leste de Eishelm, mas manadas menores podem ser encontradas no norte das Terras Venenosas e em Londérien. As manadas de bisões são matriarcais, com uma fêmea liderando o grupo e decidindo a direção em que o grupo se movimenta. Quando um macho chega à idade adulta – por volta dos

três anos – ele é expulso da manada, e se reúne com o grupo apenas na época do acasalamento, durante o verão.

Bisões machos, maiores do que as fêmeas, são bastante agressivos e podem ser perigosos até mesmo para caçadores treinados, que geralmente preferem atacar as manadas, compostas por fêmeas e filhotes e que geralmente fogem ao ser ameaçadas, dificilmente atacando os caçadores.

Em Eishelm e Dagothar, caçadores geralmente capturam filhotes e os levam para suas aldeias, onde as fêmeas são criadas para leite e reprodução, enquanto os machos costumam ser usados como animais de tração e montaria. De fato, bisões são a montaria mais comum empregada pelos Aesires – enquanto os Anões preferem usá-los majoritariamente como animais de tração.



BISÃO

Força:	9	PV: 100
Agilidade:	2	PM: 50
Inteligência:	2	Def. (Esquiva): 6
Vontade:	5	Determinação: 12

Ataques:

Chifres +9 (CaC; Dano: 20/Cont.)
Cascos* +9 (CaC; Dano: 14/Cont.)

Habilidades:

Ataque do Búfalo (Ação) – 10 PMs
Atropelar (Suporte)
Marrada (Suporte)
Montaria (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Resistência ao Frio (Suporte)

CABRITO MONTÊS

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Montanha e Subterrâneo

Dieta: Herbívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)
ou Bando 10-20 (Ameaça 8-11)

Tamanho: Altura 1 m,
Comprimento 1,5 m (Médio).

Peso: 100 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

Cabritos Montes são animais de manada que habitam zonas montanhosas por toda Cassiopéia. Manadas desses animais podem ser encontradas nas montanhas ao redor das Cordilheiras dos Cristais, ao longo de Londérien – onde apresentam chifres mais longos e retos e são chamados de íbex – e por toda a região de Dagothar – onde apresentam chifres espiralados e são chamados de markhor.

As manadas de cabras são matriarcais, com uma fêmea liderando o grupo, enquanto os machos são expulsos do grupo quando chegam à idade adulta – por volta dos dois anos de idade. Machos adultos só se reúnem com as manadas na época do acasalamento, ao longo de todo o outono, passando o resto do ano isolados, devido à sua agressividade. De fato, encontros com cabritos monteses machos costumam ser violentos, tanto quando eles se encontram com outros cabritos monteses quanto outras criaturas – embora eles

geralmente fujam de criaturas maiores do que eles ao invés de atacar.

Cabritos machos são maiores e possuem cornos mais longos do que as fêmeas, que também são muito mais dóceis e preferem fugir ao se sentirem ameaçadas.

CABRITO MONTÊS

Força:	4	PV:	40
Agilidade:	5	PM:	20
Inteligência:	3	Def. (Esquiva):	9
Vontade:	4	Determinação:	12

Ataques:

Chifres +5 (CaC; Dano: 8/Cont.)

Habilidades:

Atletismo (Suporte)
Chifres Poderosos (Suporte)
Patas Fortes (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

VARIAÇÃO: BODE (AMEAÇA 0)

Bodes são espécies de cabritos monteses que foram domesticadas por gerações, se tornando mais dóceis. Além disso, o contato com humanos os tornou muito adaptáveis, e eles se tornaram muito mais tolerantes com sua alimentação. Bodes tem temperamento Pacífico, e recebem a Habilidade **Marrada** no lugar de **Chifres Poderosos** e **Glutão** no lugar de **Patas Fortes**.

CAMALEÃO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Deserto, Floresta,
Montanha e Savana

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: 50 cm (Miúdo)

Peso: 2 kg

Média de Vida: 5 anos

Temperamento: Pacífico

Camaleões são répteis conhecidos por sua habilidade de mudar de cor, que, combinada com uma capacidade para a imobilidade e uma língua preênsil extremamente veloz e longa, os torna excelentes caçadores de tocaia. Eles não são agressivos, no entanto, e devido ao seu sistema de caça, atacam apenas criaturas bem menores do que eles próprios, que podem prender com facilidade com sua língua e engolir sem muita dificuldade. Ao sentirem-se ameaçados, eles em geral irão trocar de cor e se mover para longe, tentando se mesclar ao ambiente. Atacam apenas se não tiverem uma rota de fuga.

Camaleões são excelentes escaladores, possuindo dedos extremamente fortes em forma de pinça e uma longa cauda capaz de se enrolar com firmeza em objetos. No entanto, eles não são particularmente ágeis ou velozes, sendo muito bem adaptados à sua tática de se camuflar e espreitar para caçar.

Embora não sejam particularmente ágeis ou velozes, camaleões são mui-

tas vezes adotados como companheiros animais graças às suas capacidades de camuflagem e escalada, o que os torna extremamente bons como batedores. São comuns como animais de estimação em geral, devido ao fato de serem dóceis e se alimentarem de todos os tipos de insetos. Alquimistas apreciam camaleões também porque o animal precisa trocar de pele uma vez por ano, e a pele descartada é utilizada como componente de algumas poções - e a capacidade de segurar objetos em ângulos inusitados e por longo tempo podem ser úteis na preparação de poções.

CAMALEÃO

Força:	0	PV:	15
Agilidade:	2	PM:	15
Inteligência:	3	Def. (Esquiva):	12
Vontade:	2	Determinação:	9

Ataques:

Língua +2 (CaC; Dano: 1/Cont.)

Habilidades:

Ataque Preciso (Ação)
Camaleão (Ação) - 10 PMs
Escalador Perfeito (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)



Capítulo 2

CAMELO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Deserto e Savana

Dieta: Herbívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Altura 2 m,

Comprimento 3 m (Grande)

Peso: 500 kg

Média de Vida: 50 anos

Temperamento: Pacífico

Camelos não são nativos de Cassiopéia, tendo sido trazidos pelos Firas de seu continente original, Ofídien, nas primeiras embarcações da raça à chegarem à costa do atual reino de Parband. Graças a isso, não existem camelos selvagens em Cassiopéia – todos são descendentes de animais domesticados vindos de Ofídien. Dromedários, uma subespécie menor, são endêmicos de Cassiopéia e podem ser encontrados em estado selvagem.

Camelos possuem duas grandes corcovas nas costas, que servem de estoque de gordura para quando o animal passa muito tempo sem conseguir alimento adequado. Têm pelos longos e pernas fortes terminadas em patas largas e chatas, próprias para andar na areia, enquanto que os dromedários possuem uma única corcova, pelo mais baixo e são mais esguios e baixos. Ambas as espécies são extremamente bem adaptadas ao deserto (o período de tempo que podem ficar sem água é o somatório dos bônus das Habilidades Nômade do Deserto e Corcova).

Devido às corcovas, tanto camelos quanto dromedários exigem a utilização de selas especiais para serem montados, semelhantes às pequenas plataformas sobre uma armação de madeira montada ao redor das corcovas – muito semelhantes às howdahs utilizadas em elefantes e rinocerontes.

Por serem descendentes de linhagens domesticadas à séculos, os camelos tendem a ser mais afáveis do que os dromedários, embora ambos sejam igualmente utilizados em Parband – onde são os mais comuns animais de montaria e carga.

CAMELO

Força: 6 **PV:** 40 (RD 2)
Agilidade: 2 **PM:** 40
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 6
Vontade: 2 **Determinação:** 9

Ataques:

Mordida +6 (CaC; Dano: 12/Cort)

Habilidades:

Corcova (Suporte)
Nômade do Deserto (Suporte)
Paquiderme (Suporte)

VARIAÇÃO: DROMEDÁRIO (AMEAÇA 0)

Dromedários são uma subespécie menor de camelos encontrados apenas em Cassiopéia, especificamente em Parband e nas Terras Secas, sendo altamente adaptados para regiões áridas. Dromedários recebem Força -1 e Agilidade +1.

CÃO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Ártico, Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Savana e Tundra.

Dieta: Carnívora

Organização: (Ameaça 0) Grupo 3-5 (Ameaça 1-2)

Tamanho: Comprimento comum 90 cm (Pequeno), Mastim 1,2 m (Médio)

Peso: 20 kg

Média de Vida: 15 anos

Temperamento: Protetor

Cães são animais domesticados descendentes de lobos e utilizados largamente ao longo de toda Drakon como ajudantes em diversas tarefas, e são encontrados apenas em áreas civilizadas – cães que retornam à natureza irão se aproximar ao comportamento (e características) de lobos.

CÃO

Força:	3	PV:	30
Agilidade:	3	PM:	15
Inteligência:	3	Def. (Esquiva):	9
Vontade:	3	Determinação:	13

Ataques:

Mordida +3 (CaC; Dano: 7/Cort)

Habilidades:

Mordida Poderosa (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Sentidos Apurados (Suporte)

Animais mais inteligentes (Int +1) costumam ser treinados como cães pastores (às vezes chamados de ovelheiros). Capazes de aprender um grande número de truques com facilidade, geralmente usados para pastorear ovelhas – daí seu nome – mas podem ser empregados para o pastoreio de animais maiores, como reses ou cavalos, ou mesmo para auxiliar na lida com outros animais.

Já animais com faro (Habilidade **Faro**) mais desenvolvido são geralmente treinados como sabujos, usados na caça de animais de pequeno porte – como lebres, faisões e raposas – ou como cães de guarda.

Mastins são cães de grande porte, com focinhos curtos e altos e mordida extremamente forte. Foram desenvolvidos para enfrentar animais agressivos como lobos, javalis e alces – e entre os Aesires e Anões, são empregados até mesmo para caçar ursos! Apesar de não terem sentidos particularmente apurados, são muito usados como cães de guarda graças ao seu tamanho e ferocidade.

CÃO MASTIM

Força:	5	PV:	40
Agilidade:	3	PM:	20
Inteligência:	3	Def. (Esquiva):	8
Vontade:	3	Determinação:	13

Ataques:

Mordida +6 (CaC; Dano: 11/Cort)

Habilidades:

Brigão (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

CAPIVARA

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Pântano, Planície e Rio

Dieta: Herbívora

Organização: (Ameaça 0) Grupo
5-15 (Ameaça 3-9)

Tamanho: Comprimento 1,8 m
(Médio)

Peso: 100 kg

Média de Vida: 10 anos

Temperamento: Pacífico

Capivaras são grandes roedores com hábitos sociais, geralmente vivendo em grupos que podem ter dezenas de indivíduos. Elas podem ser encontradas em áreas alagadas e próximas a rios, principalmente em planícies e pântanos – onde encontram grama em abundância.

Graças aos seus hábitos sociais e sua natureza pacífica, capivaras são fáceis de domesticar, mesmo adultas. Essa facilidade de doma, somada ao seu tamanho e inteligência tornaram a capivara um animal bastante apreciado como montaria e besta de carga por raças de pequeno porte, como Hamelins, Metadílios, Faens e até mesmo Tailox. No entanto, sua natureza pacífica faz deles montarias de guerra pobres – embora eles possam ser treinados para não fugirem de sons altos e ameaças, eles não podem ser treinados para morder em combate.

Elas são boas nadadoras, mas não são capazes de mergulhar com eficiência ou prender a respiração sob a água

por muito tempo, e graças a isso não são boas montarias aquáticas.

Capivaras utilizam sinais odoríferos para se identificarem, marcar território e até mesmo como parte de sua comunicação e são conhecidas por um excelente faro.

CAPIVARA

Força:	4	PV: 40
Agilidade:	3	PM: 20
Inteligência:	3	Def. (Esquiva): 8
Vontade:	2	Determinação: 10

Ataques:

Mordida +4 (CaC; Dano: 4/Corte)

Habilidades:

Faro (Suporte)
Montaria (Suporte)
Nadar (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)



CARCHAROM

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Peixe)

Habitat: Deserto, Mar e Rio

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 3)

Tamanho: Comprimento 6 m
(Grande)

Peso: 2 ton

Média de Vida: 30 anos

Temperamento: Feroz

Uma espécie de peixe semelhante em forma a um tubarão munido de longas pernas no lugar de nadadeiras, Carcharons são capazes não apenas de se locomover em terra firme mas também desenvolveram uma impressionante capacidade de se locomover sob areia com facilidade. São mais comuns na costa leste de Cassiopéia, mas podem ser encontrados ao longo da costa sul e no interior do continente ao longo das Terras Secas, ao longo do Rio do Orc Morto e nas proximidades do lago Mesara.

Carcharons são ameaças para embarcações pequenas assim como para banhistas nas praias, já que são agressivos e atacam qualquer coisa que se mova quando estão com fome – e eles estão constantemente com fome! São capazes de viver em água doce ou salgada e apesar de não se afastarem mais do que um quilômetro de corpos de água – incluindo mares, rios e lagos – eles podem perfeitamente perseguir presas em potencial além dessa distância em terra firme.

Carcharons possuem sentidos pobres e não possuem as capacidades de percepção de tubarões verdadeiros, o que pode permitir que um alvo consiga enganar a criatura e fugir, se for capaz de se esconder. Outra opção é subir em árvores altas, formações rochosas ou encontrar abrigo dentro de construções, já que carcharons não são capazes de escalar e não parecem ser capazes de conceber a idéia de destruir objetos para alcançar suas presas. Assim que uma criatura está além de sua capacidade de ataque direto, um carcharom simplesmente perde o interesse e retorna para seu habitat.

Carcharons colocam seus ovos em águas rasas ao longo da costa no final da primavera, e seus filhotes se desenvolvem rapidamente, sendo considerados adultos no começo do inverno. Por sorte os animais têm uma natureza solitária e se encontram brevemente apenas na época do acasalamento e nunca formam cardumes.

CARCHAROM

Força: 8 **PV:** 180 (RD 3)
Agilidade: 3 **PM:** 90
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 4 **Determinação:** 15

Ataques:

Mordida +8 (CaC; Dano: 22/Corte +
Ataque Esmagador)

Habilidades:

Anfíbio (Suporte)
Ataque Aleijador (Ação) – 20 PMs
Ataque Esmagador (Suporte)
Enterrar-se (Ação)
Escamas Grossas (Suporte)
Escavador (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

Carcharons são caçados ativamente por Grotons e Tritões – os primeiros pela ameaça que a criatura oferece às suas comunidades costeiras e os segundos por considerarem o animal um oponente valioso, geralmente caçando o animal pelo prestígio. Ambas as Raças consomem a carne de carcharons

abatidos e podem utilizar sua pele áspera para produzir armaduras eficientes. Tanto a carne quanto as armaduras feitas da pele do animal são bastante apreciadas por outras Raças e embora os Tritões dificilmente se desfaçam delas, é possível encontrar ambas sendo negociadas em comunidades Grotons.

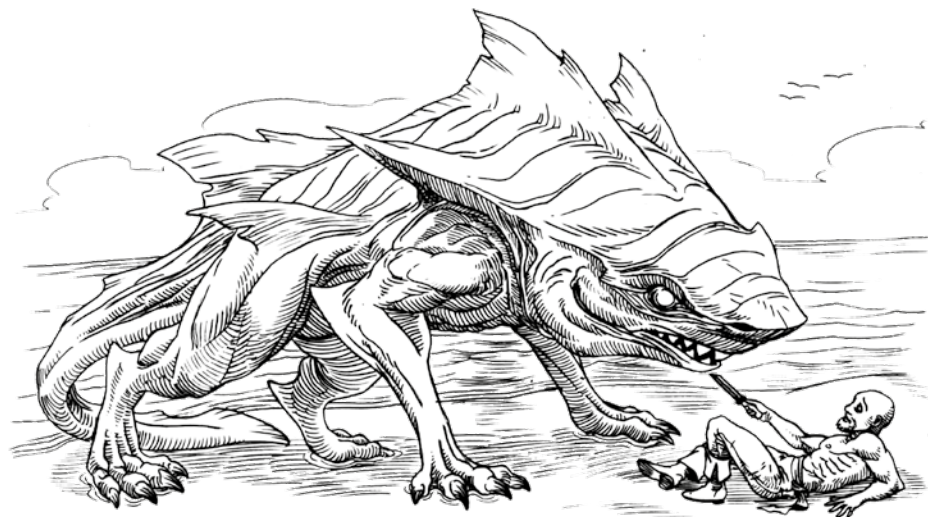
ARMADURA DE TUBARÃO

Apesar do nome, e de poder ser confeccionada com a pele de grandes tubarões, este tipo de armadura é comumente feitas de pele de carcharon, naturalmente mais grossa – apenas os maiores tubarões possuem pele espessa suficiente para confeccionar essas armaduras adequadamente.

A pele desses animais é dura e resistente, sendo extremamente áspera em uma direção e perfeitamente lisa na outra. Graças à isso, elas permitem que um usuário tenha mais velocidade ao se propelir sob a água mas pode causar danos à qualquer item – ou criatura – contra a qual a armadura seja friccionada.

Uma criatura utilizando uma armadura de tubarão tem seu Deslocamento sob a água aumentado em 1, e qualquer criatura que agarre ou seja agarrado pelo usuário sofre dano igual à 2/Corte por turno. Esse dano pode ser aplicado à cordas e outros materiais mais macios, permitindo que o usuário rompa amarras em algumas situações.

Armadura de Tubarão: Custo 150, Defesa 2, FN 2.



CARCOLH

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Verme)

Habitat: Montanha e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 7)

Tamanho: Altura 6 m,
Comprimento 8 m (Colossal)

Peso: 5 ton

Média de Vida: Desconhecida

Temperamento: Agressivo

Carcolhs, também conhecidos como loucarcolhs, são imensos vermes que habitam cavernas úmidas ao longo da Cordilheira dos Cristais, Montanhas do Céu Vermelho e várias áreas de Dagothar. A criatura tem um método de caça peculiar, estendendo tentáculos que podem chegar a quilômetros de distância ao redor das paredes de sua caverna. Esses tentáculos são musculosos e revestidos em um muco extremamente pegajoso e venenoso, que paralisa os músculos de qualquer animal que o toque. Apesar de serem lentos quando estão se estendendo para longe do corpo da criatura, rastejando numa velocidade muito lenta para ser percebida, eles são extremamente velozes em se retrair, e quando o carcolh sente uma criatura grudada em um de seus tentáculos, rapidamente o contrai de volta, arrastando a criatura presa à ele. Se a criatura estiver paralisada, ela é simplesmente engolida inteira e lentamente digerida pelo carcolh. Se não estiver paralisada, a presa é trazida para a bocarra da criatura para

ser mastigada até a morte antes de ser engolida.

Embora seja lenta e primariamente estacionária, a criatura está longe de ser indefesa se for encontrada em seu covil. Sua bocarra fica no extremo de um pescoço elástico que pode se esticar e dobrar atacando alvos ao redor da criatura. A carapaça espinhenta que protege a maioria do corpo da criatura oferece um risco a mais, já que se for escalada, fará com que o carcolh se chacoalhe violentamente, tentando derrubar o atacante para que seja empalado em seus espinhos quitinosos.

Não se conhece quase nada sobre a reprodução ou a biologia do carcolh, já que a maioria dos encontros com a criatura são fatais, e não se tem notícias de duas criaturas tendo sido encontradas juntas. Provavelmente vivem por séculos, e é possível que se reproduzam por partenogênese.

CARCOLH

Força:	12	PV: 300 (RD 4)
Agilidade:	2	PM: 100
Inteligência:	4	Def. (Esquiva): 12
Vontade:	7	Determinação: 16

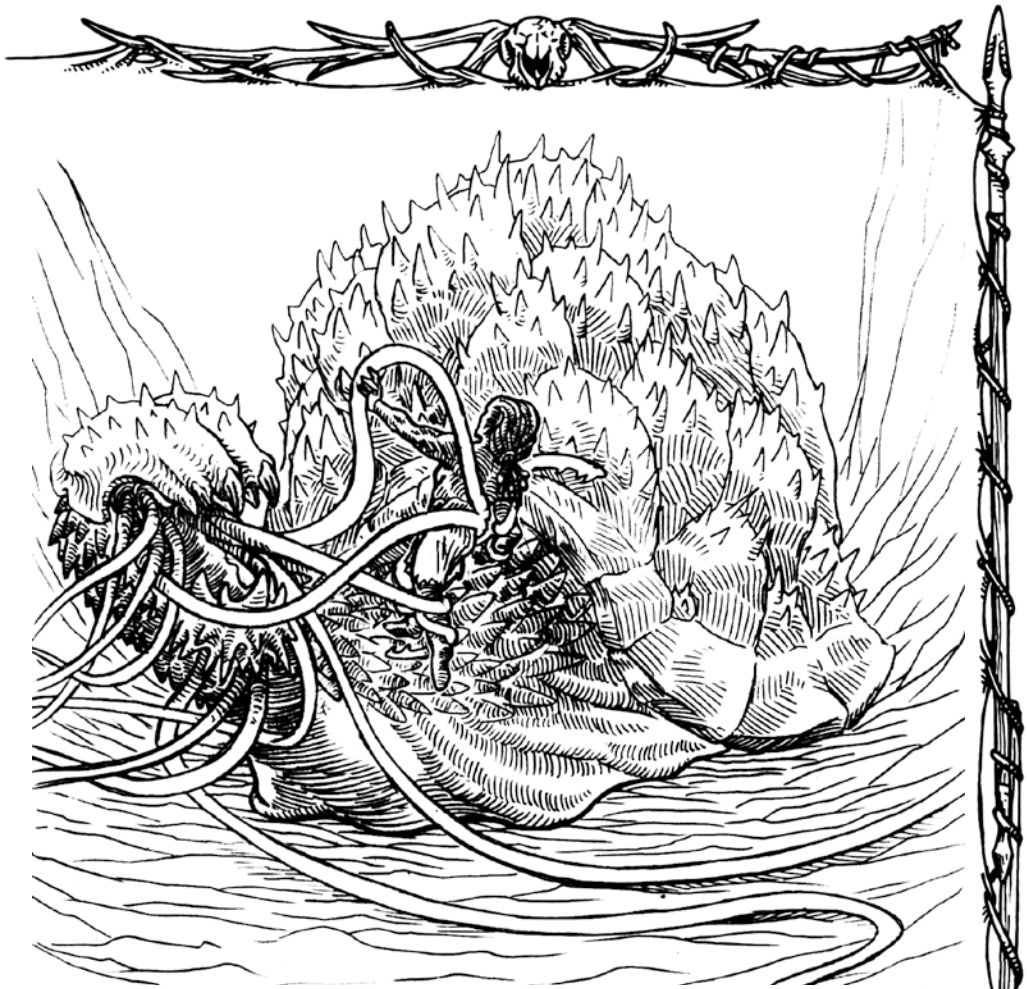
Ataques:

Mordida +12 (CaC; Dano: 24/Corte)
Tentáculos* +12 (CaC; Dano: 14/Cont.
+ Ataque Venenoso)

Habilidades:

Ataque Venenoso (Característica)
Ecolocalização (Suporte)
Espinhas Defensivas (Suporte)
Placas Quitinosas (Suporte)

Capítulo 2



TENTÁCULOS

Carcolhs utilizam seus tentáculos para puxar suas vítimas para sua bocarra. Apesar de terem vários tentáculos, carcolhs são capazes de atacar de forma eficiente com apenas 5 deles a cada turno. Cada tentáculo faz seus ataques de forma independente, e pode ser atacado diretamente. Tentáculos têm a mesma esquiva do carcolh +2, e uma quantidade de Pontos de Vida iguais à 1/20 dos Pontos de Vida do carcolh (15 Pontos de Vida) e embora recebam o redutor de dano devido ao Tamanho Colossal da criatura, não recebem o multiplicador de dano. Sempre que uma criatura for atacada pelos tentáculos, ela deve fazer um teste para resistir à Veneno Paralisante (Guia do Herói página 78). Se ficar paralisado, a vítima será trazida para a boca da criatura que irá, então, morder o alvo como uma ação livre.

CAVALO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Planície, Savana e Tundra

Dieta: Herbívora

Organização: (Ameaça 0) Bando 10-60 (Ameaça 8-11)

Tamanho: Altura 1,6 m,
Comprimento 1,8 m (Médio)

Peso: 400 kg

Média de Vida: 30 anos

Temperamento: Sobrevivente
(Selvagem) ou Pacífico (Doméstico)

tar manchas, sendo geralmente de cores marrons ou acinzentadas com manchas brancas. Os cavalos selvagens das Terras Secas, chamados comumente de zebras, costumam ter pelo branco com listras negras, cinzas ou marrons. Alguns cavalos podem apresentar penas no lugar de pelos em suas crinas e cauda, parecendo penachos brilhantes das mesmas cores da pelagem do animal, embora o brilho das penas faça com que elas aparentem uma tonalidade mais clara.

Cavalos selvagens são pequenos se comparados às variações domésticas.

Cavalos em estado selvagem podem ser encontrados em bandos ao longo de toda Dagothar até o norte das Terras Secas, e alguns bandos são encontrados no oeste de Tebryn. Acredita-se que existiam em toda a área de Tebryn e das Terras Secas, mas as mudanças climáticas e a domesticação sistemática fez com que desaparecessem de muitas áreas. Tendem a fugir quando ameaçados, mas podem ficar agressivos caso sejam encurralados.

Cavalos selvagens encontrados em Dagothar costumam ter a pelagem uniforme, em cores que vão do preto ao branco passando por tons de marrom e às vezes com patas, crinas e rabo mais claras ou mais escuras. Aqueles encontrados em Tebryn costumam apresen-



Capítulo 2



cadadas, e geralmente não rendem bons animais de trabalho em comparação, e devido à isso raramente são procurados para o propósito de serem domados – mas em alguns casos são caçados para fornecer carne, uma prática particularmente comum entre as tribos bárbaras das Terras Secas.

Cavalos domésticos, por sua vez, são equinos que foram domesticados por gerações e desenvolveram caracte-

rísticas mais apropriadas com a convivência com raças humanoides – como um temperamento mais manso e mais força – comparados aos cavalos selvagens. São robustos, resistentes e pesados, mas não são particularmente ágeis ou velozes e tendem a ser assustadiços. São os animais mais utilizados em Tebryn como animais de montaria e tração, sendo extremamente fáceis de domar e treinar.

CAVALO SELVAGEM

Força: 5 **PV:** 50
Agilidade: 4 **PM:** 20
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Coice +5 (CaC; Dano: 7/Cont.)
Mordida* +5 (CaC; Dano: 5/Corte)

Habilidades:

Montaria (Suporte)
Patas com Cascos (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

CAVALO DOMÉSTICO

Força: 6 **PV:** 40
Agilidade: 2 **PM:** 20
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 2 **Determinação:** 9

Ataques:

Coice +6 (CaC; Dano: 8/Cont.)
Mordida* +6 (CaC; Dano: 6/Cort)

Habilidades:

Montaria (Suporte)
Patas com Cascos (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

VARIAÇÃO: PÉGASO (AMEAÇA ◊)

Cavalos selvagens dotados de um par de asas emplumadas que os permitem voar. Não se conhece muito bem as características dos Pégasos porque eles raramente são sequer vistos na natureza, e poucos foram capturados. Podem se reproduzir com cavalos e mesmo pôneis em cativeiro, mas a cria sempre será um cavalo ou pônei comum. Nunca se conseguiu capturar uma fêmea – mesmo pégasos atraídos como **Companheiros Animais** ou **Montarias Especiais** são sempre machos – para saber se elas geram outros pégasos quando cruzadas com cavalos comuns. Como geralmente são encontrados perto de manadas de cavalos selvagens, especula-se que sejam uma variação rara da espécie que só parece ocorrer em machos. Tem as mesmas características de um cavalo selvagem, mas recebem Agilidade +1 e a Habilidade **Asas Pesadas** e sua Organização é Solitária.

<HITA

<CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Planície e Savana

Dieta: Carnívora

Organização: (Ameaça 0) Par (Ameaça 2) ou Grupo 3-5 (Ameaça 3-4)

Tamanho: Comprimento 1,5 m (Médio)

Peso: 60 kg

Média de Vida: 15 anos

Temperamento: Sobrevivente

Chitas são felinos extremamente velozes que habitam Parband e partes das Terras Secas. Eles preferem regiões de planície e savana, onde podem correr com liberdade e se valem de sua incrível velocidade para alcançar suas presas. Costumam ser pouco agressivos, não sendo animais particularmente poderosos, e evitam conflitos sempre que possível, embora lutem ferozmente se forem acuados ou se seus familiares estiverem em perigo. São animais extremamente sociáveis, e embora mais de um macho adulto raramente esteja presente em um grupo familiar, é bastante comum que um casal forme um laço vitalício. Os filhotes ge-

<HITA

Força: 3 **PV:** 50
Agilidade: 6 **PM:** 30
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 14
Vontade: 4 **Determinação:** 12

Ataques:

Mordida +6
(CaC; Dano: 7/Corte)
Garras* +6
(CaC; Dano: 3/Perfuração)

Habilidades:

Acrobata (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Movimentos Evasivos (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Velocista (Reação) - 10 PMs

ralmente ficam com os pais até que uma nova ninhada chegue a idade adulta e algumas vezes esses filhotes se mantêm unidos pela vida toda depois de se desvincularem de seus pais o que pode gerar grupos familiares com dois ou até mesmo três casais formados por irmãos com seus respectivos parceiros. Esse comportamento social faz com que sejam animais bastante fáceis de treinar, e em Parband eles são extremamente apreciados como animais de estimação por sua beleza e docilidade.



CÍCARO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Floresta e Pântano

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 1,5 m,
Envergadura 1,5 m (Médio)

Peso: 30 kg

Média de Vida: 5 anos

Temperamento: Agressivo



outras criaturas hostis da área ataquem o grupo enquanto não há nenhum de seus membros de guarda.

Cícaros copulam uma vez por ano, no auge do verão, e não desenvolvem grupos familiares. A fêmea deposita seus ovos no chão, de onde uma grande larva de cor esbranquiçada eclode. Cícaros vivem nessa fase larval por anos, antes de se tornarem pupas e finalmente adquirirem sua forma adulta – que, por sorte, tem uma vida curta. Depois que copula, o cícaro macho morre, e a fêmea se alimenta de seu corpo. As fêmeas, que não produzem a vibração sonífera – mas ainda são capazes de morder tão bem quanto os machos – vivem por cerca de cinco anos na forma adulta, antes de perecerem.

CÍCARO

Força:	5	PV: 40 (RD 2)
Agilidade:	6	PM: 40
Inteligência:	2	Def. (Esquiva): 15
Vontade:	2	Determinação: 13

Ataques:

Mordida +6
(CaC; Dano: 9/Corte)

Habilidades:

Asas Rápidas (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Vibração Sonífera (Ação) – 20 PMs

Cícaros são uma espécie gigante de cigarras, munidos de uma aberrante bocarra vertical que divide a cabeça de alto a baixo. Apesar de solitários, cícaros são extremamente perigosos, não apenas pela sua mordida mortífera, mas por sua capacidade de induzir um sono profundo em suas vítimas. Diferente das cigarras normais, a vibração que os machos dos cícaros produzem não gera um som audível. Ao invés disso, ele causa uma sonolência violenta em qualquer criatura provida de ouvidos. Cícaros só atacam vítimas adormecidas, usando a vantagem para tentar matá-las rapidamente, e então devorá-las. Muitos grupos de aventureiros já foram surpreendidos por um companheiro morto e parcialmente devorado no meio do acampamento, depois de uma noite de sono particularmente profunda. Essa habilidade do cícaro também pode causar outro problema sério à grupos de aventureiros: como cícaros são criaturas noturnas, às vezes eles podem atacar criaturas que estejam próximas ao grupo, fazendo os vigias adormecerem, o que permite que

COBRA

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Rio, Savana e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Pequena e Média ameaça 0, gigante ameaça 2, Colossal Ameaça 4)

Tamanho: Comprimento Pequena 1 m (Pequeno), Média 3 m (Médio), Grande 7 m (Grande), Colossal 15 m (Colossal)

Peso: 7 kg (Pequena), 70 kg (Média), 500 kg (Grande), 4 ton (Colossal)

Média de Vida: 20 anos (Pequeno), 40 anos (Média), 80 anos (Grande), 160 (Colossal)

Temperamento: Sobrevivente

Cobras são répteis desprovidos de membros que se utilizam de um movimento sinuoso do corpo para se locomoverem. Existem diversas espécies de cobras em Drakon, com hábitos variáveis, mas a grande maioria é notívaga, preferindo descansar ao sol ao longo do dia. Costumam ser excelentes nadadoras, e muitas se especializaram em emboscar suas vítimas na água ou se esconderem na água para emboscar presas quando vão beber. Cobras não utilizam sua mordida como forma de ataque, mas sim para se prenderem ao alvo e então enrolar seu corpo musculoso ao redor destas e sufocar seus alvos até a morte. Elas caçam qualquer animal que possam prender com eficiência – a

maioria das criaturas com menos de 1m de comprimento – mas não perseguem uma presa que consiga escapar de seu aperto. Além disso, elas não costumam atacar animais maiores do que elas próprias, exceto se forem encurraladas – único caso em que usarão sua mordida como forma de ataque.

Existe uma enorme quantidade de espécies de cobras ao longo de Drakon, variando de tamanho e coloração de região para região – embora cobras de 2 à 3 metros sejam as mais comuns, e geralmente às quais alguém se refere quando fala em uma cobra. Uma teoria aponta que, na verdade, esses répteis continuam crescendo continuamente ao longo da vida – trocando de pele quando ficam grandes demais para sua couraça atual – e que as versões gigantes são apenas animais mais velhos que conseguiram sobreviver por mais tempo – e cuja coloração foi se alterando com cada mudança de pele.



Capítulo 2



COBRA PEQUENA

Força: 2 **PV:** 20 (RD2)
Agilidade: 4 **PM:** 10
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Mordida +4 (CaC; Dano: 2/Corte)
Abraço +8 (CaC; Dano: 4/Cont.)

Habilidades:

Constritor (Suporte)
Escamas Grossas (Suporte)
Furtivo (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Serpentiforme (Suporte)

COBRA MÉDIA

Força: 4 **PV:** 40 (RD2)
Agilidade: 4 **PM:** 20
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 11
Vontade: 4 **Determinação:** 12

Ataques:

Mordida +4 (CaC; Dano: 4/Corte)
Abraço +8 (CaC; Dano: 6/Cont.)

Habilidades:

Constritor (Suporte)
Escamas Grossas (Suporte)
Furtivo (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Serpentiforme (Suporte)

COBRA GRANDE

Força: 8 **PV:** 80 (RD2)
Agilidade: 4 **PM:** 40
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 5 **Determinação:** 13

Ataques:

Mordida +8 (CaC; Dano: 16/Corte)
Abraço +12 (CaC; Dano: 18/Cont.)

Habilidades:

Constritor (Suporte)
Escamas Grossas (Suporte)
Furtivo (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Serpentiforme (Suporte)

COBRA COLOSSAL

Força: 16 **PV:** 160 (RD2)
Agilidade: 4 **PM:** 80
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 6 **Determinação:** 14

Ataques:

Mordida +16 (CaC; Dano: 32/Corte)
Abraço +16 (CaC; Dano: 34/Cont.)

Habilidades:

Constritor (Suporte)
Escamas Grossas (Suporte)
Furtivo (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Serpentiforme (Suporte)

COIOTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Ártico, Deserto, Floresta, Montanha, Planície, Savana, Subterrâneo e Tundra

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 1 m (Pequeno)

Peso: 10 kg

Média de Vida: 6 anos

Temperamento: Sobrevivente

Coiotes são canídeos de pequeno porte que podem ser encontrados em toda Cassiopéia. Há uma grande variedade de animais com características semelhantes que são considerados coletivamente como coiotes (que geralmente habitam as Savanas), dependendo da região que são encontrados, incluindo as raposas (que habitam Florestas), os graxains (nas Planícies), o feneco (Desertos), a alopec (Tundras e Ártico) e o otócion (Montanhas e Subterrâneos). Adaptam-se bem em qualquer ambiente, e há espécies vivendo desde Eishelm até Parband. Coiotes têm orelhas grandes, uma cauda comprida – que pode chegar à quase um metro em alguns indivíduos – e pelagem com vários matizes, podendo ser avermelhada nas raposas de Londérien, cinzento nos graxains das planícies de Tebryn, mais escuros com manchas negras nos otócions das Montanhas dos Cristais e chacais das Terras Secas e Parband ou mesmo totalmente branca nas alopec de Eishelm.

Coiotes geralmente são solitários mas podem ocasionalmente formar grupos temporários, e são relativamente fáceis de domesticar – embora sejam dados à desobediência e comportamentos caóticos. Alguns caçadores preferem coiotes à sabujos para a caça de pequenos animais, e eles são conhecidos por um faro excelente, uma audição aguçada e por uma disposição constante.

COIOTE

Força:	2	PV:	30
Agilidade:	5	PM:	30
Inteligência:	4	Def. (Esquiva):	11
Vontade:	2	Determinação:	10

Ataques:

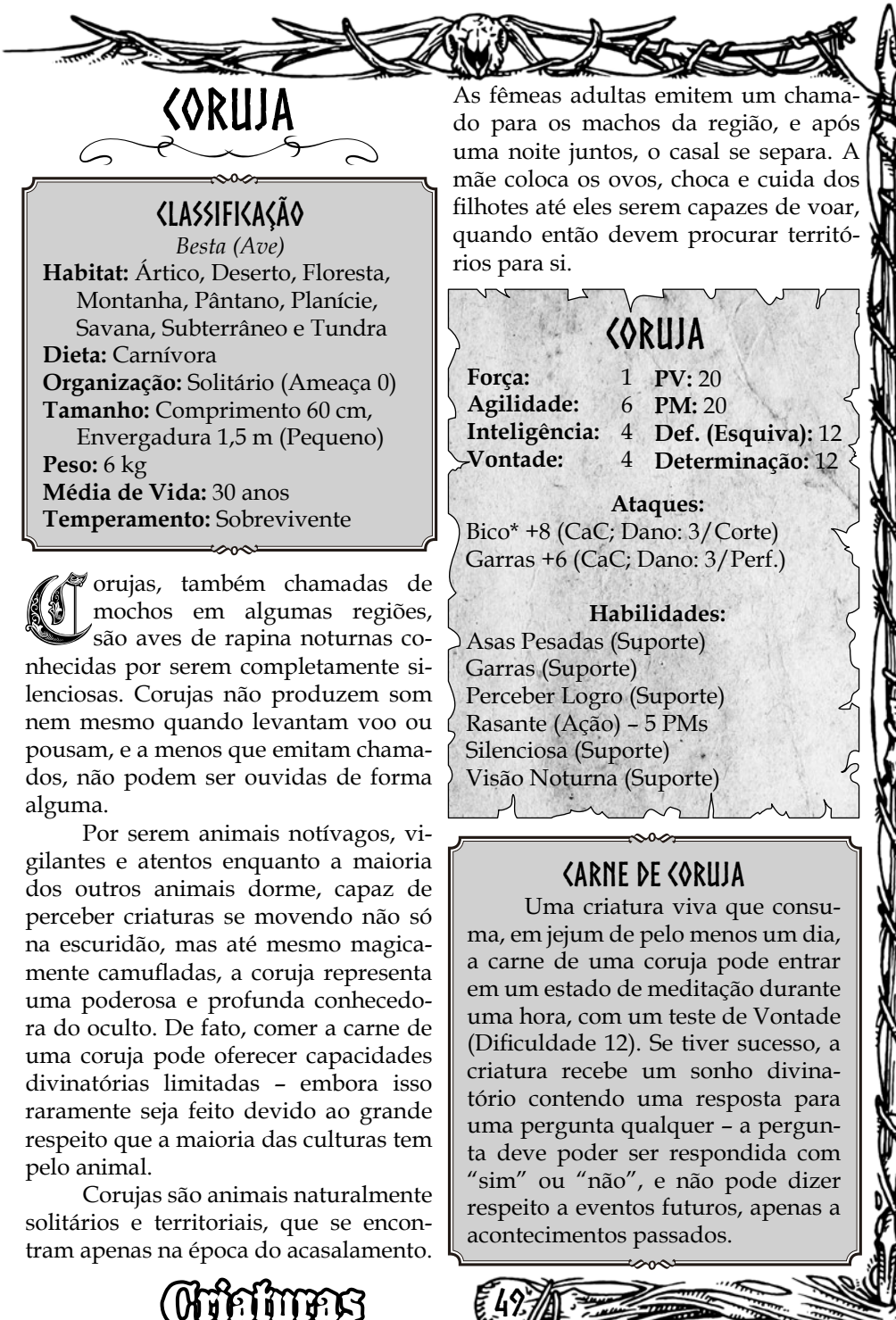
Mordida +5 (CaC; Dano: 6/Corte)

Habilidades:

Furtivo (Suporte)
Evasão (Reação) – 20 PMs
Mordida Poderosa (Suporte)
Pernas Vulpinas (Suporte)
Sentidos Apurados (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

VARIAÇÃO: CHACAL (AMEAÇA 0)

Chacais são maiores e mais agressivos que a maioria dos coiotes, habitando regiões de savana, ao longo das Terras Secas, Parband e se espalhando por Bryne e Arkânia. Chacais têm +10 PVs, Força +2 e recebem a Habilidade **Brigão** no lugar de **Furtivo**. Além disso, seu Temperamento é Agressivo ao invés de Sobrevivente.



CORUJA

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Ave)

Habitat: Ártico, Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Savana, Subterrâneo e Tundra

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 60 cm, Envergadura 1,5 m (Pequeno)

Peso: 6 kg

Média de Vida: 30 anos

Temperamento: Sobrevivente

Corujas, também chamadas de mochos em algumas regiões, são aves de rapina noturnas conhecidas por serem completamente silenciosas. Corujas não produzem som nem mesmo quando levantam voo ou pousam, e a menos que emitam chamados, não podem ser ouvidas de forma alguma.

Por serem animais notívagos, vigilantes e atentos enquanto a maioria dos outros animais dorme, capaz de perceber criaturas se movendo não só na escuridão, mas até mesmo magicamente camufladas, a coruja representa uma poderosa e profunda conhecedora do oculto. De fato, comer a carne de uma coruja pode oferecer capacidades divinatórias limitadas – embora isso raramente seja feito devido ao grande respeito que a maioria das culturas tem pelo animal.

Corujas são animais naturalmente solitários e territoriais, que se encontram apenas na época do acasalamento.

As fêmeas adultas emitem um chamado para os machos da região, e após uma noite juntos, o casal se separa. A mãe coloca os ovos, choca e cuida dos filhotes até eles serem capazes de voar, quando então devem procurar territórios para si.

CORUJA

Força:	1	PV: 20
Agilidade:	6	PM: 20
Inteligência:	4	Def. (Esquiva): 12
Vontade:	4	Determinação: 12

Ataques:

Bico* +8 (CaC; Dano: 3/Corte)
Garras +6 (CaC; Dano: 3/Perf.)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Garras (Suporte)
Perceber Logro (Suporte)
Rasante (Ação) – 5 PMs
Silenciosa (Suporte)
Visão Noturna (Suporte)

CARNE DE CORUJA

Uma criatura viva que consuma, em jejum de pelo menos um dia, a carne de uma coruja pode entrar em um estado de meditação durante uma hora, com um teste de Vontade (Dificuldade 12). Se tiver sucesso, a criatura recebe um sonho divinatório contendo uma resposta para uma pergunta qualquer – a pergunta deve poder ser respondida com “sim” ou “não”, e não pode dizer respeito a eventos futuros, apenas a acontecimentos passados.

CORVO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Ave)

Habitat: Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Savana e Tundra

Dieta: Onívora

Organização: (Ameaça 0) Grupo 20-200 (Veja regras para Enxames)

Tamanho: Comprimento 40 cm, Envergadura 1,2 m (Miúdo)

Peso: 1,5 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Covarde



Bardos apreciam corvos como animais de estimação devido à sua inteligência incomum.

Corvos são aves com um alto grau de inteligência, capazes de utilizar iscas para pescar e trançar grama para produzir ninhos e “câmaras do tesouro” onde reúnem itens brilhantes que conseguem recolher. Esses ninhos, famosos por serem extremamente bem camuflados e praticamente impossíveis de encontrar, geralmente contêm objetos de valor, como pepitas, moedas e às vezes joias. Eles também são conhecidos por serem capazes de imitar vozes com perfeição e aprender uma variedade de palavras, sendo capazes, se ensinados, a se comunicar de forma simples. Sua alta inteligência também permite que aprendam tarefas complexas demais para outros tipos de aves – incluindo a capacidade de contar, formar frases, identificar objetos por cor e formato e até mesmo reconhecer indivíduos. Graças a isso, corvos são bastante utilizados como aves de correspondência e muitos alquimistas, conjuradores e

Além disso, muitos corvos possuem a capacidade de perceber espíritos, e muitas histórias falam de corvos trazendo notícias do além-túmulo, imitando a voz do morto e contando sobre seus infortúnios. Somado ao fato de serem animais que se alimentam de carne, criou uma reputação de que corvos estão ligados à morte e que trazem mau agouro.

CORVO

Força:	0	PV: 15
Agilidade:	5	PM: 15
Inteligência:	5	Def. (Esquiva): 12
Vontade:	2	Determinação: 12

Ataques:

Bicada +7 (CaC; Dano: 2/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Contato com Espíritos (Ação) – 5 PMs
Discernimento Limitado (Suporte)

Capítulo 2

CROCODILO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Mar e Pântano

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 3)
ou Grupo 3-7 (Ameaça 6-11)

Tamanho: Comprimento 6 m
(Grande)

Peso: 1,5 ton

Média de Vida: 70 anos

Temperamento: Agressivo

Crocódilos passam parte do tempo submersos e parte do tempo em terra, geralmente caçando na água, usando táticas de camuflagem para pegar suas presas, e ficando em terra para se aquecerem quando estão satisfeitos. No entanto, por serem extremamente agressivos e territoriais, eles podem atacar criaturas que entrem em seu território mesmo quando estão em terra, geralmente devorando a vítima depois disso.

Crocódilos adultos costumam ser solitários, mas quando encontram uma fêmea para acasalar, permanecem junto a ela até os filhotes eclodirem. Se a fêmea não estiver presente quando os filhotes eclodem, o macho cuida da ninhada, ensinando a caça e o nado. Caso a mãe esteja presente, o macho retorna para sua natureza solitária e não se reúne com outros crocodilos até a próxima estação de acasalamento.

Filhotes de crocodilos são plenamente capazes de combater, embora

sejam fracos e não particularmente perigosos. Costumam atacar apenas presas pequenas, mas se juntarão a seus pais caso estes ataquem presas maiores. Grupos familiares geralmente são formados por uma fêmea ou macho e de dois a seis filhotes.

Crocódilos preferem água salgada, e podem ser encontrados em toda a costa de Cassiopéia, além das ilhas ao seu redor. Eles também são encontrados em pântanos e outras áreas de água salobra, embora a maioria prefira áreas marinhas ao ficarem mais velhos, pela possibilidade de encontrar presas maiores.

CROCODILO

Força:	8	PV: 60 (RD 4)
Agilidade:	3	PM: 30
Inteligência:	2	Def. (Esquiva): 9
Vontade:	4	Determinação: 13

Ataques:

Mordida +8 (CaC; Dano: 22/Cort +
Ataque Esmagador)

Habilidades:

Ataque Esmagador (Suporte)
Couro Grosso (Suporte)
Constritor (Suporte)
Escamas Grossas (Suporte)
Furtivo (Suporte)
Membrana Nictitante (Suporte)
Prender Respiração (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

CRUSTÁCEO GIGANTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Mar, Pântano e Rio

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 4)
ou Grupo 3-7 (Ameaça 11-20)

Tamanho: Comprimento 3 m a 5 m
(Grande)

Peso: 500 kg

Média de Vida: 200 anos (veja a
descrição)

Temperamento: Sobrevivente

Agostas, caranguejos, camarões e outros crustáceos gigantes são comuns no mar do comércio e na costa de Londérien até Tebryn e ao longo do Arquipélago das Três Irmãs, e embora seja incomuns, podem ser encontrados em rios e lagos no interior do continente – particularmente em áreas alagadiças ou pantanosas, como o Grande Pântano do Leste e ao longo do Campo dos Onze Segredos.

Crustáceos gigantes costumam ser caçados nas costas por pescadores e navegadores com certa frequência – geralmente de dentro de seus barcos e usando armas consideravelmente longas! – pela sua carne saborosa e exoesqueleto impermeável, que embora seja quebradiço demais para fabricar armaduras, pode ser utilizado na confecção de diversos utensílios como bacias, talheres, pentes ou mesmo telhas para construções.

Crustáceos gigantes tem os mesmos hábitos dos seus parentes de tama-

nho menor, e não costumam ser particularmente agressivos – mas é melhor manter uma distância respeitável caso a criatura seja encontrada vagueando pelas praias, já que sua capacidade de raciocínio limitado pode fazer com que ele considere um humanóide como uma ameaça ou comida em potencial...

Crustáceos gigantes geralmente atacam uma criatura com ambas as pinças até conseguirem agarrar o alvo, e então passam a esmagá-lo com uma das pinças até que morra – enquanto usam sua outra pinça para manter outras criaturas afastadas. Uma variação incomum, camarões-balistas possuem uma das pinças mais desenvolvida, capaz de ser fechada velozmente, o que produz não apenas um violento som de estalo mas também uma onda de choque que, quando atinge uma criatura, pode desorientar – ou mesmo matar – permitindo que o camarão-balista proceda para a tática de agarrar e apertar o alvo com sua pinça menos desenvolvida – enquanto utilizam sua pinça mais forte para disparar em criaturas que tentem se aproximar.

Muitos estudiosos acreditam que as versões gigantes da maioria dos crustáceos se trata apenas de espécimes muito idosos dessas criaturas, e que todos os pequenos crustáceos têm potencial para se tornarem gigantes se conseguirem viver tempo suficiente. Como são reconhecidos por terem uma memória muito ruim e capacidade limitada de discernimento, as raras vezes em que comunicação com esses animais foi tentada não gerou dados precisos nesse sentido.

CAMARÃO-BALISTA

Força: 10 **PV:** 130 (RD 3)
Agilidade: 3 **PM:** 65
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 6 **Determinação:** 14

Ataques:

Pinça +10 (CaC; Dano: 26/Corte/
Cont. + Ataque Esmagador)

Habilidades:

Anfíbio (Suporte)
Ataque Aleijador (Ação) – 20 PMs
Ataque Esmagador (Suporte)
Combate Gigante (Suporte)
Estalo Cinético (Ação) – 20 PMs
Manter no Chão (Reação)
Miriápodê (Suporte)

CRUSTÁCEO GIGANTE

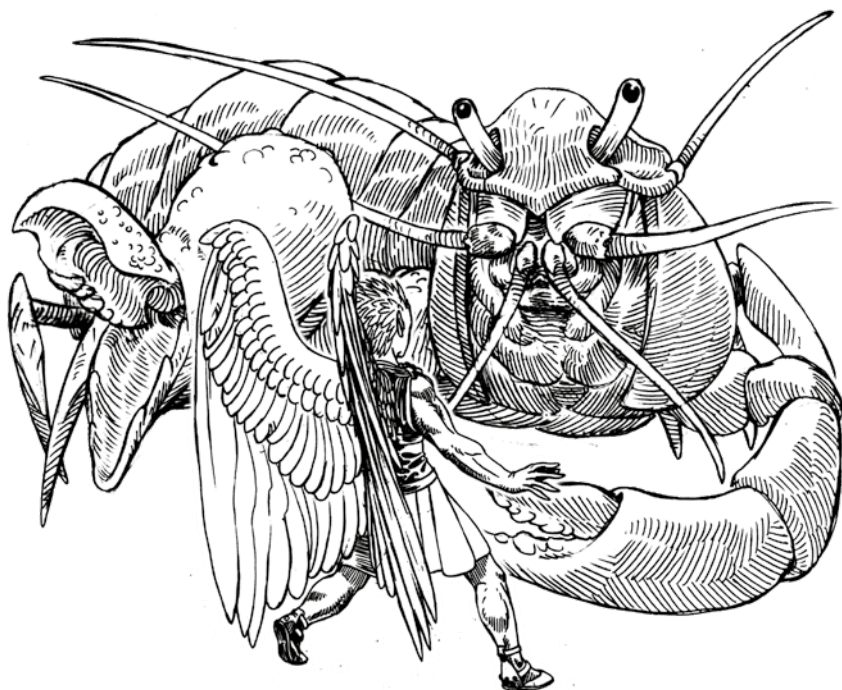
Força: 10 **PV:** 120 (RD 3)
Agilidade: 3 **PM:** 60
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 5 **Determinação:** 13

Ataques:

Pinça +11 (CaC; Dano: 28/Corte/
Cont. + Ataque Esmagador)

Habilidades:

Anfíbio (Suporte)
Ataque Aleijador (Ação) – 20 PMs
Ataque Esmagador (Suporte)
Brigão (Suporte)
Combate Gigante (Suporte)
Manter no Chão (Reação)
Miriápodê (Suporte)



DECÁPODE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Floresta e Pântano

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 3)

Tamanho: Comprimento 5 m
(Grande)

Peso: 600 kg

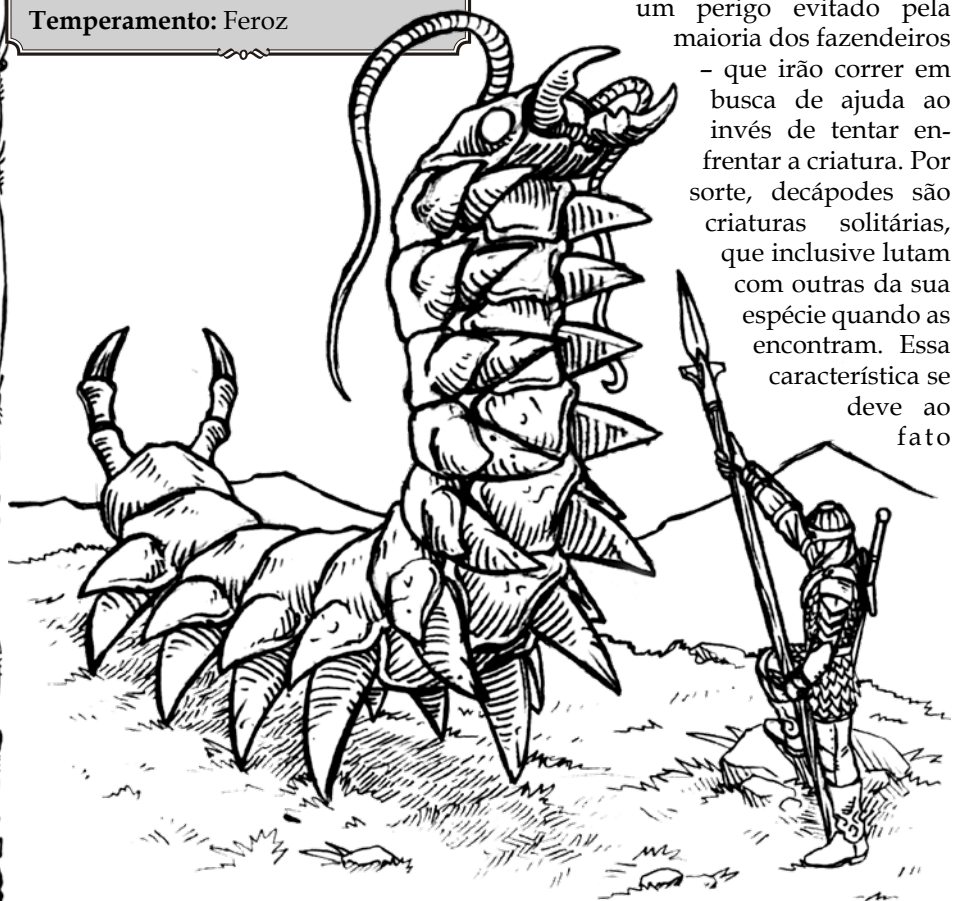
Média de Vida: 10 anos

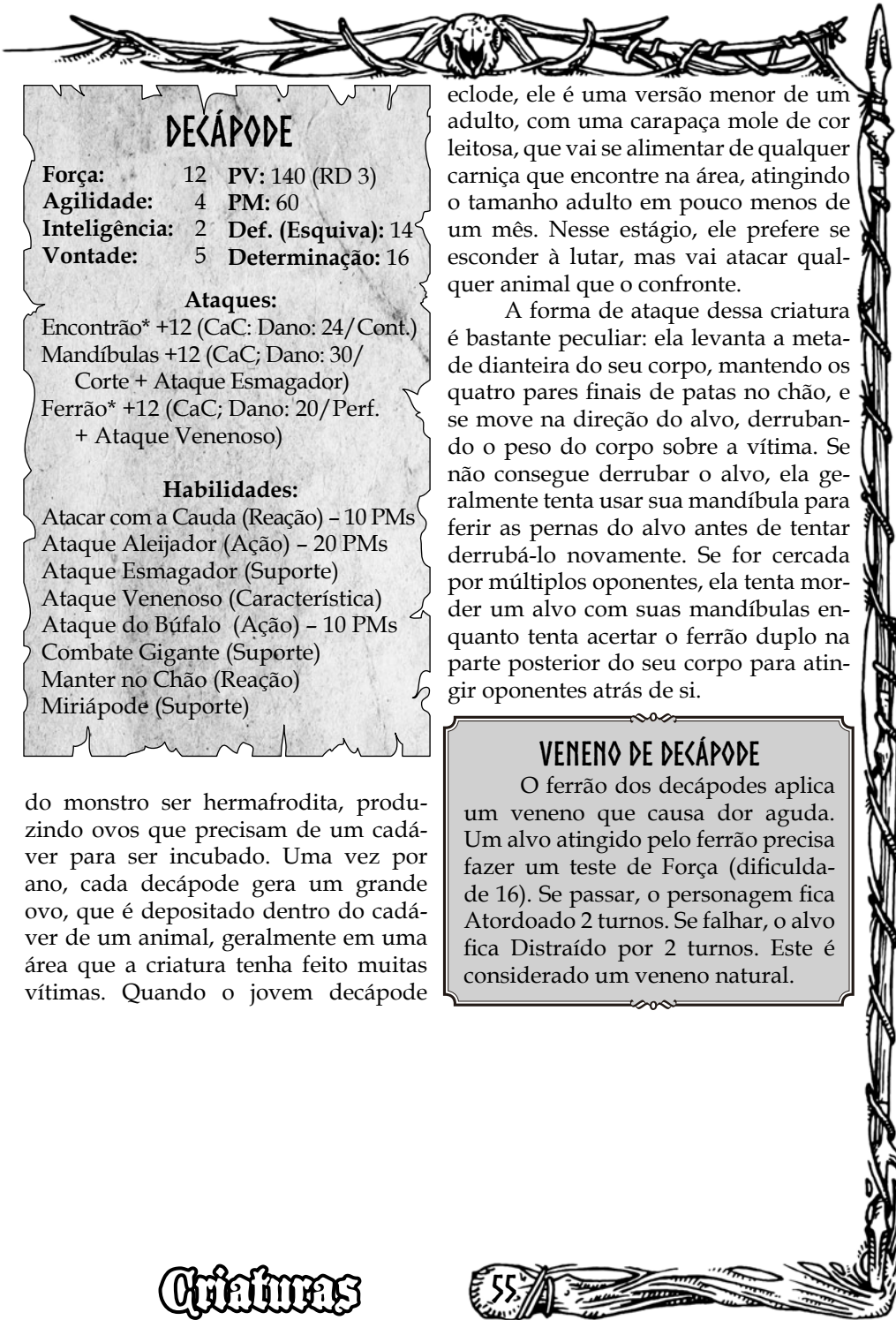
Temperamento: Feroz

Os decápodos são semelhantes a imensas centopeias gigantes com apenas dez pares de pernas – de onde deriva seu nome – cada uma terminando em um poderoso espigão quitinoso.

Decápodos são criaturas cruéis, que atacam qualquer animal menor do que elas em seu caminho, mesmo que não tenham necessidade de alimentá-lo. Quando entram em uma área de fazendas, elas podem dizimar o gado e matar aldeões, e em geral são um perigo evitado pela maioria dos fazendeiros

– que irão correr em busca de ajuda ao invés de tentar enfrentar a criatura. Por sorte, decápodos são criaturas solitárias, que inclusive lutam com outras da sua espécie quando as encontram. Essa característica se deve ao fato





DECÁPODE

Força: 12 **PV:** 140 (RD 3)
Agilidade: 4 **PM:** 60
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 14
Vontade: 5 **Determinação:** 16

Ataques:

Encontrão* +12 (CaC; Dano: 24/Cont.)
Mandíbulas +12 (CaC; Dano: 30/
Corte + Ataque Esmagador)
Ferrão* +12 (CaC; Dano: 20/Perf.
+ Ataque Venenoso)

Habilidades:

Atacar com a Cauda (Reação) - 10 PMs
Ataque Aleijador (Ação) - 20 PMs
Ataque Esmagador (Suporte)
Ataque Venenoso (Característica)
Ataque do Búfalo (Ação) - 10 PMs
Combate Gigante (Suporte)
Manter no Chão (Reação)
Miriápode (Suporte)

do monstro ser hermafrodita, produzindo ovos que precisam de um cadáver para ser incubado. Uma vez por ano, cada decápole gera um grande ovo, que é depositado dentro do cadáver de um animal, geralmente em uma área que a criatura tenha feito muitas vítimas. Quando o jovem decápole

eclode, ele é uma versão menor de um adulto, com uma carapaça mole de cor leitosa, que vai se alimentar de qualquer carniça que encontre na área, atingindo o tamanho adulto em pouco menos de um mês. Nesse estágio, ele prefere se esconder à lutar, mas vai atacar qualquer animal que o confronte.

A forma de ataque dessa criatura é bastante peculiar: ela levanta a metade dianteira do seu corpo, mantendo os quatro pares finais de patas no chão, e se move na direção do alvo, derrubando o peso do corpo sobre a vítima. Se não consegue derrubar o alvo, ela geralmente tenta usar sua mandíbula para ferir as pernas do alvo antes de tentar derrubá-lo novamente. Se for cercada por múltiplos oponentes, ela tenta morder um alvo com suas mandíbulas enquanto tenta acertar o ferrão duplo na parte posterior do seu corpo para atingir oponentes atrás de si.

VENENO DE DECÁPODE

O ferrão dos decápoles aplica um veneno que causa dor aguda. Um alvo atingido pelo ferrão precisa fazer um teste de Força (dificuldade 16). Se passar, o personagem fica Atordoado 2 turnos. Se falhar, o alvo fica Distraído por 2 turnos. Este é considerado um veneno natural.



DENTES-DE-SABRE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: (Dentes-de-adaga Ameaça 0) Solitária (Dentes-de-sabre, Ameaça 3), Par (Dentes-de-adaga, Ameaça 1)

Tamanho: Comprimento dentes-de-adaga 1 m (Pequeno), dentes-de-sabre 4 m (Grande)

Peso: Dentes-de-adaga 50 kg,
Dentes-de-sabre 400 kg

Média de Vida: 30 anos

Temperamento: Sobrevivente

Dentes-de-sabre são grandes felinos predadores nativos de Londérien e Dagothar, embora encontros com essas criaturas tenham sido documentados na Cordilheira dos Cristais. São facilmente distinguíveis de outros felinos por seus grandes caninos superiores, mas são também muito mais robustos e suas patas posteriores são mais curtas e musculosas do que em outros felinos – lhes garantindo uma postura muito mais próxima à das hienas do que a de outros felinos – especializadas para ambientes pouco estáveis do interior das cavernas onde vivem. Embora possam correr e saltar com eficiência, dentes de sabre preferem armar emboscadas, mordendo com suas poderosas presas e rasgando com suas patas – ou segurando o alvo até que ele sufoque, mas irão perseguir uma presa depois de terem decidido caçá-la.

Dentes-de-sabre são solitários, e raramente são encontrados em grupos, e não se encontrou um padrão em sua época de acasalamento. Animais capturados perdem sua libido, e não foi possível reproduzir dentes-de-sabre em cativeiro. Filhotes são raramente vistos também, o que faz com que a maioria dos caçadores acredite que essas criaturas atingem a maturidade bastante rápido – Dentes-de-adaga, que por muito tempo se pensou se tratar de filhotes de dentes-de-sabre, são, na verdade, uma espécie um pouco menor do animal que pode comumente ser encontrada nas mesmas regiões. São mais sociáveis do que dentes-de-sabres, mas possuem táticas de caça um pouco diferentes, preferindo andar em pares – geralmente casais que se reúnem pela vida toda – ao invés do comportamento solitário de seus primos maiores. Graças ao seu comportamento mais sociável, dentes-de-adaga podem ser domesticados com relativa facilidade, ao contrário de dentes-de-sabre. No entanto, assim como dentes-de-sabre, dentes-de-adaga domesticados perdem o libido, e não se tem notícia de animais que tenham se reproduzido em cativeiro.

Dentes-de-sabre são caçados pela sua pele grossa, própria para a manufatura de armaduras de couro eficientes e também pelas suas presas, que podem ser polidas e utilizadas como armas e prezadas como itens ornamentais. Embora as presas dos dentes-de-adaga possam ser utilizada para produzir armas – obviamente muito menores – seu couro não é particularmente bom para produção de armaduras, e esses animais são muito mais comumente capturados para doma do que caçados como prêmios.

DENTES-DE-ADAGA

Força: 2 **PV:** 40
Agilidade: 4 **PM:** 40
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Mordida +4 (CaC; Dano: 9/Corte ou Perf.)

Garras +4 (CaC; Dano: 4/Perf.)

Habilidades:

Combate em Grupo (Suporte)

Dilacerar (Reação) – 5 PMs

Furtivo (Suporte)

Garras (Suporte)

Mordida Poderosa (Suporte)

Marfim (Suporte)

Patas Fortes (Suporte)

Quadrúpede (Suporte)

Resistência ao Frio (Suporte)

Visão Noturna (Suporte)

DENTES-DE-SABRE

Força: 8 **PV:** 160 (RD 2)
Agilidade: 3 **PM:** 160
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 7
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Mordida +8 (CaC; Dano: 25/Corte ou Perf. + Ataque Esmagador)

Garras +8 (CaC; Dano: 18/Perf.)

Habilidades:

Ataque Esmagador (Suporte)

Couro Grosso (Suporte)

Estraçalhar (Ação) – 35 PMs

Furtivo (Suporte)

Garras (Suporte)

Marfim (Suporte)

Patas Fortes (Suporte)

Quadrúpede (Suporte)

Resistência ao Frio (Suporte)

Visão Noturna (Suporte)

SABRE-DE-DENTE E ADAGA-DE-DENTE

As presas de dentes-de-sabre e dentes-de-adaga podem ser confeccionada em armas eficientes. Embora em geral sejam mais utilizadas como ornamentos ou sinal de respeito, elas podem ser utilizadas em combate com eficiência.

Em termos de regras essas armas são consideradas como sendo feitas de osso (Guia do Vilão página 108) mas a chance de quebrar do item deve ser baseada em sua qualidade, ao invés das regras comuns desse tipo de item. Além disso, armas feitas de presas são Canalizadoras, e se forem sintonizadas à um conjurador, recebem os benefícios de Cerne Arcano (Guia Básico, página 164).

Embora adagas-de-dente possam ser encontradas com certa facilidade com comerciantes Anões, sabres-de-dentes são muito mais raros – e caros!

Adaga-de-dente: custo 40, dano Força+4/Perfuração, FN 1, corpo-a-corpo, Canalizador (Cerne Arcano).

Sabre-de-dente: custo 300, dano Força+7/Contusão ou Perfuração, FN 2, corpo-a-corpo, Canalizador (Cerne Arcano).

DODÔ

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Ave)

Habitat: Ártico, Deserto, Floresta, Mar, Montanha, Pântano, Planície, Rio, Savana, Subterrâneo e Tundra

Dieta: Saprófita

Organização: Solitário ou bando de tamanho aleatório (Ameaça 0)

Tamanho: Altura: 1 m (Pequeno)

Peso: 14 kg

Média de Vida: Desconhecida

Temperamento: Pacífica

Dodôs são grandes aves desengonçadas, com corpo em formato de barril, pernas curtas terminadas em patas musculosas munidas de garras sólidas e grandes bicos que usam para rachar troncos apodrecidos de árvores, cavar atrás de raízes apodrecidas e eventualmente coletar cogumelos. Podem voar distâncias curtas, mas isso demanda muito esforço e essas aves só voam quando se sentem ameaçadas – o que é raro, já que o animal é muito estúpido para perceber ameaças. São endêmicas das ilhas ao longo do Mar do Comércio, onde costumam ser caçadas por sua abundância de carne. Sua caça normalmente envolve armadilhas, já que eles têm uma predileção especial por frutinhas de café, normalmente usadas como isca.

Muitos exemplares foram trazidos das ilhas para o continente por marinheiros, e embora elas não sobre-



vivam muito tempo na natureza fora de seus habitats naturais, são fáceis de criar em cativeiro.

Seus hábitos de reprodução são totalmente desconhecidos, e os criadores desses animais dizem que “volta e

DODÔ

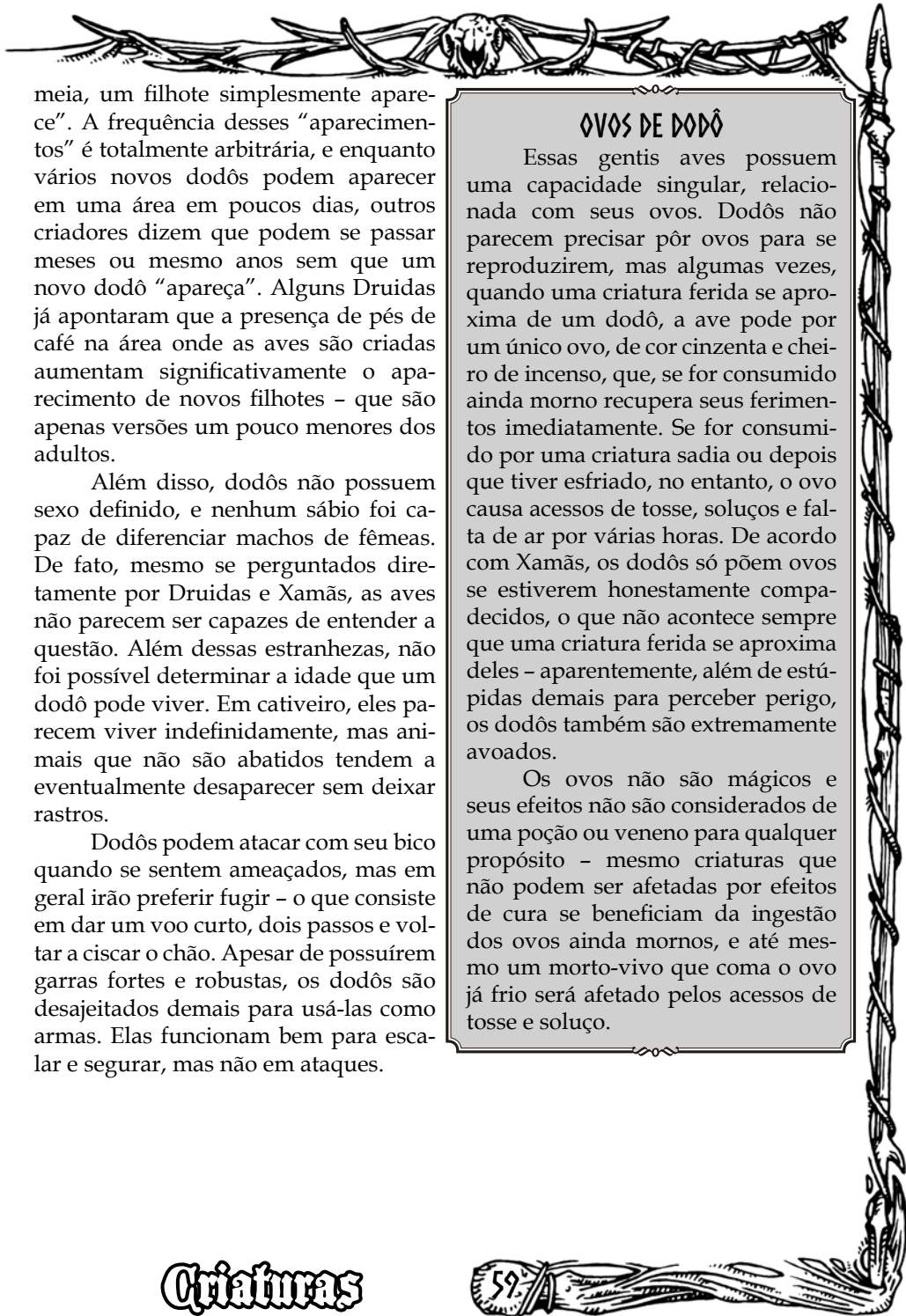
Força:	3	PV: 56
Agilidade:	2	PM: 42
Inteligência:	2	Def. (Esquiva): 8
Vontade:	6	Determinação: 13

Ataques:

Bico +5 (CaC; Dano: 5/Cort.)

Habilidades:

Asas Fracas (Suporte)
Garras (Suporte)



meia, um filhote simplesmente aparece”. A frequência desses “aparecimentos” é totalmente arbitrária, e enquanto vários novos dodôs podem aparecer em uma área em poucos dias, outros criadores dizem que podem se passar meses ou mesmo anos sem que um novo dodô “apareça”. Alguns Druidas já apontaram que a presença de pés de café na área onde as aves são criadas aumentam significativamente o aparecimento de novos filhotes – que são apenas versões um pouco menores dos adultos.

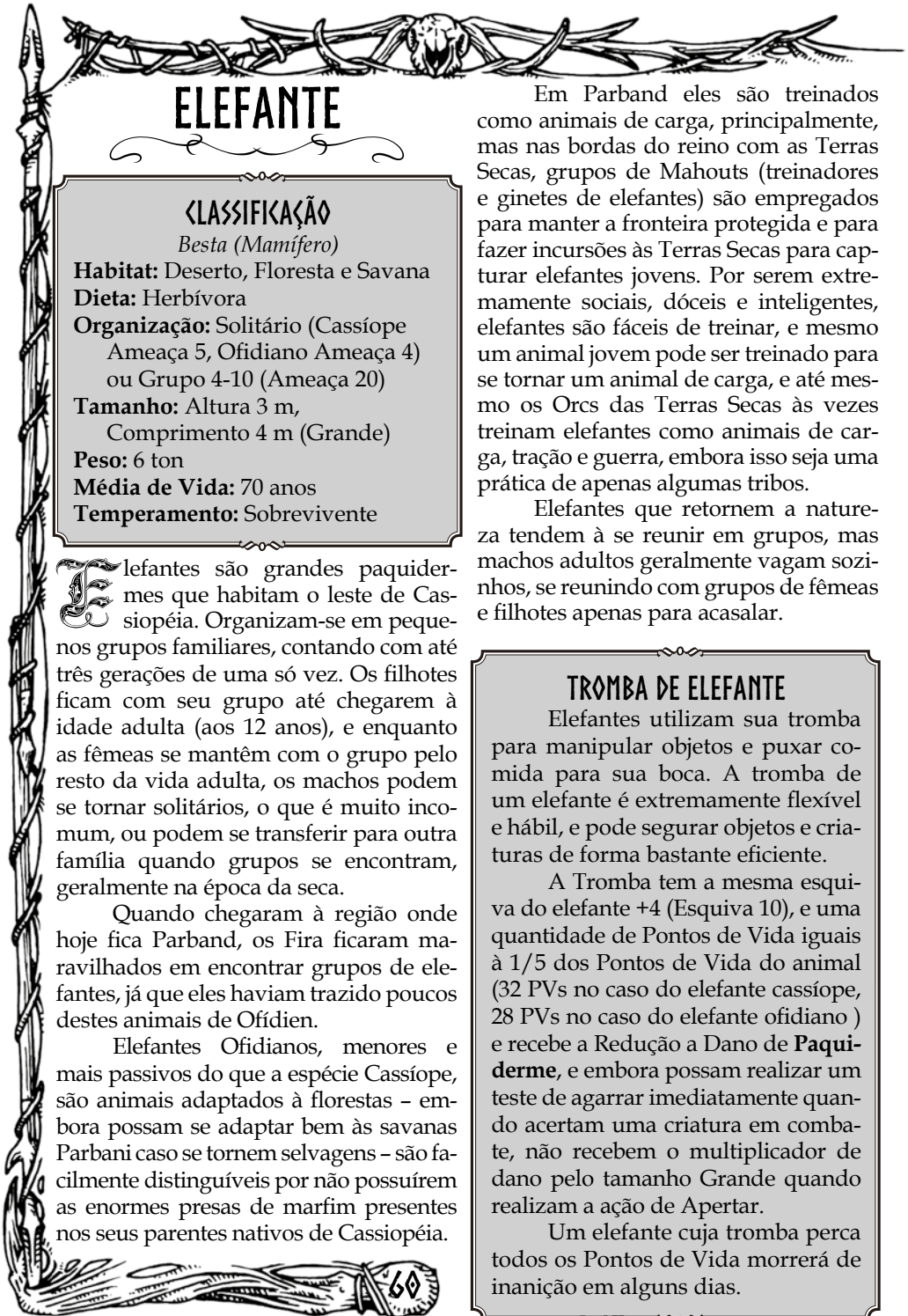
Além disso, dodôs não possuem sexo definido, e nenhum sábio foi capaz de diferenciar machos de fêmeas. De fato, mesmo se perguntados diretamente por Druidas e Xamãs, as aves não parecem ser capazes de entender a questão. Além dessas estranhezas, não foi possível determinar a idade que um dodô pode viver. Em cativeiro, eles parecem viver indefinidamente, mas animais que não são abatidos tendem a eventualmente desaparecer sem deixar rastros.

Dodôs podem atacar com seu bico quando se sentem ameaçados, mas em geral irão preferir fugir – o que consiste em dar um voo curto, dois passos e voltar a ciscar o chão. Apesar de possuírem garras fortes e robustas, os dodôs são desajeitados demais para usá-las como armas. Elas funcionam bem para escalar e segurar, mas não em ataques.

OVOS DE DODÔ

Essas gentis aves possuem uma capacidade singular, relacionada com seus ovos. Dodôs não parecem precisar pôr ovos para se reproduzirem, mas algumas vezes, quando uma criatura ferida se aproxima de um dodô, a ave pode por um único ovo, de cor cinzenta e cheiro de incenso, que, se for consumido ainda morno recupera seus ferimentos imediatamente. Se for consumido por uma criatura sadia ou depois que tiver esfriado, no entanto, o ovo causa acessos de tosse, soluços e falta de ar por várias horas. De acordo com Xamãs, os dodôs só põem ovos se estiverem honestamente compadecidos, o que não acontece sempre que uma criatura ferida se aproxima deles – aparentemente, além de estúpidas demais para perceber perigo, os dodôs também são extremamente avoados.

Os ovos não são mágicos e seus efeitos não são considerados de uma poção ou veneno para qualquer propósito – mesmo criaturas que não podem ser afetadas por efeitos de cura se beneficiam da ingestão dos ovos ainda mornos, e até mesmo um morto-vivo que coma o ovo já frio será afetado pelos acessos de tosse e soluço.



ELEFANTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Deserto, Floresta e Savana

Dieta: Herbívora

Organização: Solitário (Cassiope Ameaça 5, Ofidiano Ameaça 4) ou Grupo 4-10 (Ameaça 20)

Tamanho: Altura 3 m, Comprimento 4 m (Grande)

Peso: 6 ton

Média de Vida: 70 anos

Temperamento: Sobrevivente

Elefantes são grandes paquidermes que habitam o leste de Cassiopéia. Organizam-se em pequenos grupos familiares, contando com até três gerações de uma só vez. Os filhotes ficam com seu grupo até chegarem à idade adulta (aos 12 anos), e enquanto as fêmeas se mantêm com o grupo pelo resto da vida adulta, os machos podem se tornar solitários, o que é muito incomum, ou podem se transferir para outra família quando grupos se encontram, geralmente na época da seca.

Quando chegaram à região onde hoje fica Parband, os Fira ficaram maravilhados em encontrar grupos de elefantes, já que eles haviam trazido poucos destes animais de Ofidien.

Elefantes Ofidianos, menores e mais passivos do que a espécie Cassiope, são animais adaptados à florestas – embora possam se adaptar bem às savanas Parbani caso se tornem selvagens – são facilmente distinguíveis por não possuírem as enormes presas de marfim presentes nos seus parentes nativos de Cassiopéia.

Em Parband eles são treinados como animais de carga, principalmente, mas nas bordas do reino com as Terras Secas, grupos de Mahouts (treinadores e ginetes de elefantes) são empregados para manter a fronteira protegida e para fazer incursões às Terras Secas para capturar elefantes jovens. Por serem extremamente sociais, dóceis e inteligentes, elefantes são fáceis de treinar, e mesmo um animal jovem pode ser treinado para se tornar um animal de carga, e até mesmo os Orcs das Terras Secas às vezes treinam elefantes como animais de carga, tração e guerra, embora isso seja uma prática de apenas algumas tribos.

Elefantes que retornem à natureza tendem a se reunir em grupos, mas machos adultos geralmente vagam sozinhos, se reunindo com grupos de fêmeas e filhotes apenas para acasalar.

TROMBA DE ELEFANTE

Elefantes utilizam sua tromba para manipular objetos e puxar comida para sua boca. A tromba de um elefante é extremamente flexível e hábil, e pode segurar objetos e criaturas de forma bastante eficiente.

A Tromba tem a mesma esquiva do elefante +4 (Esquiva 10), e uma quantidade de Pontos de Vida iguais à 1/5 dos Pontos de Vida do animal (32 PVs no caso do elefante cassiope, 28 PVs no caso do elefante ofidiano) e recebe a Redução a Dano de **Paquiderme**, e embora possam realizar um teste de agarrar imediatamente quando acertam uma criatura em combate, não recebem o multiplicador de dano pelo tamanho Grande quando realizam a ação de Apertar.

Um elefante cuja tromba perca todos os Pontos de Vida morrerá de inanição em alguns dias.

ELEFANTE CASSIOPE

Força: 16 **PV:** 160 (RD 2)
Agilidade: 2 **PM:** 80
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 6
Vontade: 6 **Determinação:** 14

Ataques:

Presas + 16 (CaC; Dano: 35/Cont. ou Perf.)

Tromba* +16 (CaC; Dano: 16/Cont.)

Habilidades:

Ataque do Búfalo (Ação) - 10 PMs

Atropelar (Suporte)

Combate Gigante (Suporte)

Manter no Chão (Reação)

Marfim (Suporte)

Paquiderme (Suporte)

ELEFANTE OFIDIANO

Força: 14 **PV:** 140 (RD 2)
Agilidade: 2 **PM:** 70
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 6
Vontade: 4 **Determinação:** 12

Ataques:

Patada + 14 (CaC; Dano: 28/Cont. ou Perf.)

Tromba* +14 (CaC; Dano: 14/Cont.)

Habilidades:

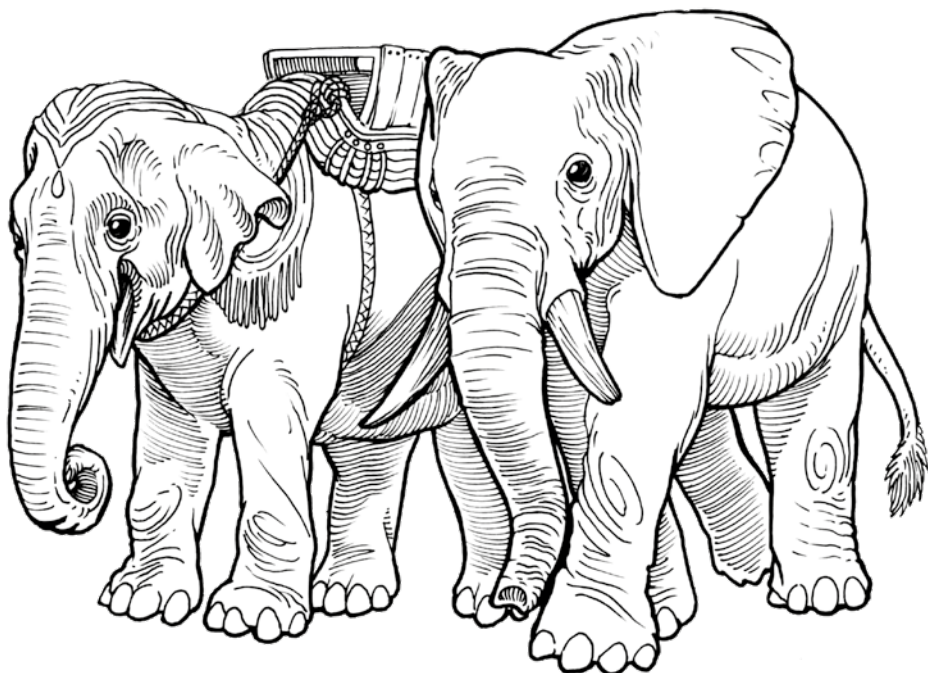
Ataque do Búfalo (Ação) - 10 PMs

Atropelar (Suporte)

Combate Gigante (Suporte)

Manter no Chão (Reação)

Paquiderme (Suporte)



ESCARAVELHO DE FOGO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Montanha e Subterrâneo

Dieta: Necrófaga

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 50 cm
(Miúdo)

Peso: 2 kg

Média de Vida: 3 anos

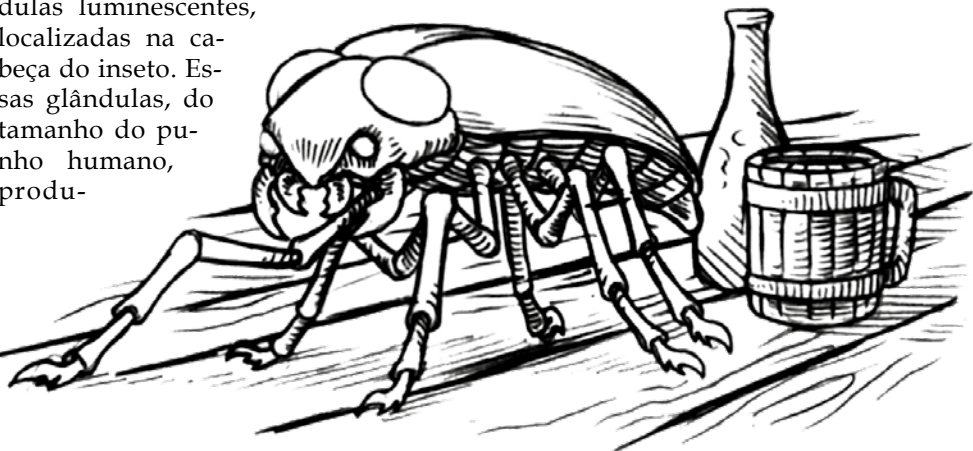
Temperamento: Pacífico

Escaravelhos de fogo são insetos capazes de voar e de disparar rajadas de uma solução ácida em seus alvos. Por sorte, a maioria deles não é agressiva, e só usa sua rajada quando acuado e sem outra saída para escapar.

Mas o nome da criatura não deriva de suas rajadas – apesar da sensação (e os resultados) serem relatados como semelhantes à uma queimadura – mas sim de suas duas grandes glândulas luminescentes, localizadas na cabeça do inseto. Essas glândulas, do tamanho do punho humano, produ-

zem duas substâncias distintas inofensivas quando isoladas, mas que são misturadas no organismo do inseto e liberadas na forma de uma potente rajada ácida. Essas glândulas são apreciadas por alquimistas que são capazes de utilizá-las para produzir vários tipos de poções, por artífices que as usam como componentes para criar certos itens mágicos de produção de luz e proteção contra fogo, enquanto aventureiros podem usá-las como fonte de iluminação. Os Anões apreciam bastante esses besouros por essas mesmas qualidades, e há muitos patrulheiros e druidas da raça que mantêm esses insetos como companheiros animais.

Escaravelhos de Fogo são solitários, e não possuem estação de acasalamento. Quando uma fêmea e um macho da espécie se encontram, eles copulam e depois se separam. É muito raro encontrar mais de um escaravelho de fogo de uma vez. Escaravelhos do fogo podem se alimentar de carne fresca, mas preferem carniça. Quan-





do uma fêmea grávida encontra um cadáver de tamanho razoável – com pelo menos 40 quilos – ela deposita um único ovo na carcaça, que se desenvolve e eclode em cerca de cinco dias. O escaravelho recém-nascido vai se alimentar do corpo pelos próximos dias, até ser capaz de voar. Escaravelhos de fogo recém-nascidos não são capazes de projetar rajadas de ácido, e suas glândulas levam cerca de um mês para se desenvolverem plenamente. Exceto por isso, eles são iguais a um escaravelho adulto.

ESCARAVELHO DE FOGO

Força: 0 **PV:** 20 (RD 1)
Agilidade: 5 **PM:** 20
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 14
Vontade: 2 **Determinação:** 9

Ataques:

Mordida +5 (CaC; Dano: 1/Cort)

Habilidades:

Asas Rápidas (Suporte)
Esguicho de Ácido (Ação) – 15 PMs
Iluminar (Suporte)
Miriápode (Suporte)

GLÂNDULA DE ESCARAVELHOS DE FOGO

Cada glândula intacta dessas produz uma iluminação semelhante à de uma vela, por um período de mais ou menos uma semana depois de removida do corpo do escaravelho – mas as propriedades essenciais usadas por alquimistas e artífices se mantêm ativas por cerca de um mês depois de removidas, muito depois da luminescência ter desaparecido.

Glândulas de Escaravelho de Fogo podem ser usadas no lugar de Rabo de Salamandra em qualquer poção. Quando essa substituição de ingredientes é feita, uma poção recebe dois possíveis benefícios: Se ela causar dano por fogo, o dano será aumentado em 4, e se a poção tiver um efeito que dura 1 minuto ou mais, a duração do efeito será dobrado.

ESCORPIÃO GIGANTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Deserto, Montanha, Savana e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (ameaça 2) ou Par (ameaça 4)

Tamanho: Comprimento 4 m (Grande)

Peso: 500 kg

Média de Vida: 230 anos

Temperamento: Sobrevivente

ESCORPIÃO GIGANTE

Força:	7	PV:	90 (RD 3)
Agilidade:	5	PM:	40
Inteligência:	2	Def. (Esquiva):	15
Vontade:	4	Determinação:	12

Ataques:

Garras +7 (CaC; Dano: 20/Cort + Ataque Esmagador)

Ferrão +7 (CaC; Dano: 16/Perf. + Ataque Venenoso)

Habilidades:

Atacar com a Cauda (Reação) - 10 PMs

Ataque Esmagador (Suporte)

Ataque Venenoso (Suporte)

Miriápode (Suporte)

Visão Noturna (Suporte)

Os escorpiões gigantes são bastante semelhantes aos escorpiões comuns, mas podem alcançar até quatro metros de comprimento. Sua coloração pode variar entre verme-

lho, marrom, amarelo, preto e dourado e alguns podem apresentar manchas.

Eles fazem seus covis em locais secos e de difícil acesso, geralmente em grutas em encostas íngremes ou cuja entrada não seja óbvia. Podem ter até dez filhotes de uma vez, e a fêmea ataca ferozmente qualquer um que invadir seu covil.

Seu ferrão possui uma toxina capaz de paralisar seus alvos, mas a maioria dos escorpiões gigantes prefere atacar com suas poderosas pinças, segurando e espremendo suas vítimas, e usam seu ferrão apenas se forem feridos - fêmeas com filhotes no entanto, costumam utilizar o ferrão imediatamente ao se sentirem ameaçadas.



VENENO DE ESCORPIÃO GIGANTE

Escorpiões gigantes aplicam um veneno que causa uma dor paralisante. Um alvo de sua mordida precisa fazer um teste de Força (dificuldade igual à Determinação do escorpião). Se passar, o personagem fica *Distraído* por 2 turnos. Se falhar, o alvo fica *Paralisado* por 1 turno e *Distraído* por 2 turnos depois disso.

Este é considerado um veneno natural.

Capítulo 2

ESCORPIÃO NEGRO

Escorpiões negros são grandes escorpiões dotados de um potente veneno capaz de matar humanoides em segundos. Apesar do nome, sua coloração pode variar entre vermelho escuro e roxo além do realmente negro.

Escorpiões negros vivem em cavernas e montanhas rochosas, e possuem hábitos noturnos. São solitários, por natureza, e fêmeas com filhotes são extremamente agressivas.

Geralmente caçam criaturas miúdas, esmagando suas presas com as garras potentes. Se confrontados com uma ameaça – como a maioria das criaturas maiores que eles – costumam utilizar seu ferrão imediatamente.

ESCORPIÃO NEGRO

Força: 2 **PV:** 20 (RD 1)
Agilidade: 5 **PM:** 10
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 13
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Garra* +5 (CaC; Dano: 2/Corte)
Ferrão +5 (CaC; Dano: 4/Perf. +
Ataque Venenoso)

Habilidades:

Ataque Venenoso (Suporte)
Constritor (Suporte)
Miriápode (Suporte)
Visão Noturna (Suporte)

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Deserto, Montanha, Savana e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 90 cm
(Pequeno)

Peso: 2 kg

Média de Vida: 15 anos

Temperamento: Sobrevivente

VENENO DE ESCORPIÃO NEGRO

Escorpiões negros aplicam um veneno que causa paralisia muscular – podendo até mesmo fazer com que a vítima sofra um ataque cardíaco. O alvo deve fazer um teste de Força (dificuldade igual à Determinação do escorpião). Se passar no teste, o alvo perde imediatamente 10 Pontos de Vida e fica *Atordado* por 1 turno. Se falhar, o alvo perde 40 Pontos de Vida e fica *Atordado* por 2 turnos.

Esse veneno é considerado natural.





ETHON

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Ave)

Habitat: Montanha

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária (Jovem
ameaça 0, adulto ameaça 2)

Tamanho: Jovem Comprimento 1,5
m, Envergadura 4 m (Médio);
Adulto Comprimento 3 m,
Envergadura 7 m (Grande)

Peso: 600 kg

Média de Vida: 40 anos

Temperamento: Sobrevivente

Ethons são grandes aves de rapina de cor cinzenta, com variações mais claras e mais escuras de indivíduo para indivíduo. Elas são grandes o suficiente para serem usadas como montaria por Humanoides de tamanho médio, mas devem ser treinadas desde pequenas para isso – Ethons adultos nunca podem ser treinados.

Um ethon recém-saído da casca é tão grande quanto um dodô adulto, e come cerca de meio quilo de carne por dia. Ao longo de um ano, ele cresce até cerca de 1,5 metros de comprimento e 4 metros de envergadura, sendo capaz de caçar já no seu primeiro ano de vida. Um Ethon leva dois anos para chegar à idade adulta, quando pode ser utilizado como montaria.

Apesar de não serem particularmente inteligentes ou velozes, a simples força física desses animais é mais do que suficiente para torná-los apreciados por falcoeiros, apesar da quan-

tidade de tempo – e recursos – que consomem até se tornarem capazes de caçar.

Ethons preferem usar seus bicos em combate, mordendo seus alvos e tentando apertá-los até a morte em seguida. Suas garras são usadas apenas para propósitos de suporte, sendo mais curtas e rombudas em comparação às garras de outras aves de rapina, e ethons na natureza só as usam como armas em situações de desespero. Ethons domesticados podem ser treinados para usar suas garras em combate, mas a maioria dos falcoeiros se concentra em apenas treinar o animal à segurar objetos para propósitos de carregar cargas – ou prisioneiros – enquanto voa, ao invés de combate propriamente dito.

Algumas vezes, Ethons apresentam uma coloração vermelho-sangue na sua penugem – que começa a surgir no primeiro mês de vida do animal – que leva a maioria dos falcoeiros a matar o filhote antes que ele cresça muito. Esses animais de cor vermelha, conhecidos entre os Fira como rukk ou roca, se tornam muito maiores do que os ethons comuns e extremamente violentos, sendo impossível treiná-los. Os poucos rocas que sobrevivem na natureza se tornam um perigo enorme, atacando quaisquer animais terrestres que encontrem – de vacas a cavalos e até mesmo elefantes e rinocerontes! – e dizimando manadas inteiras em poucos dias. Além de representarem uma ameaça ao abastecimento de gado de uma região, eles são bastante perigosos para qualquer cavaleiro que esteja montando um animal que se torne alvo da criatura.

Capítulo 2



ETHON JOVEM

Força: 4 **PV:** 40
Agilidade: 2 **PM:** 20
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 7
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Bico +6 (CaC; Dano: 6/Corte)
Garras* +4 (CaC; Dano: 6/Cont.)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Garras (Suporte)

ETHON ADULTO

Força: 8 **PV:** 100
Agilidade: 2 **PM:** 50
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 6
Vontade: 4 **Determinação:** 12

Ataques:

Bico +10 (CaC; Dano: 18/Corte)
Garras* +8 (CaC; Dano: 14/Cont.)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Garras (Suporte)

VARIAÇÃO: ROCA (AMEAÇA 4)

Rocas são espécimes particularmente grandes de Ethons que apresentam uma coloração vermelho-sangue e proporções titânicas. Uma roca pode chegar a 8 metros de comprimento e 20 metros de envergadura, sendo de tamanho Colossal, e recebendo Força + 10, Vontade +2, +100 PVs, e não sendo **Vulnerável ao Fogo** como a maioria das outras criaturas do tipo Ave. Além disso, seu Comportamento é Furioso e seu Habitat é Qualquer.

EXALA-MIRI

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Verme)

Habitat: Cavernas

Dieta: Especial

Organização: (Ameaça 0) Bando 10-30 (Veja regras para Enxames)

Tamanho: Comprimento 23 cm (Miúdo)

Peso: 80g

Média de Vida: 5 anos

Temperamento: Sobrevivente

Exala-miris são vermes grandes, azulados e com a parte de baixo do corpo coberta por pequenas ventosas. Eles tendem a ter uma leve fosforescência, mas apenas quando na completa escuridão. Eles são bastante raros e valiosos por suas propriedades naturais e alquímicas. Em Drakon eles podem ser encontrados nas cavernas mais profundas e escuras da cordilheira do Céu Vermelho, e há relatos deles nas cavernas naturais de Dagother. Apesar disso parecem viver bem se apenas colocados dentro de um jarro de vidro, vivendo em cativeiro por cerca de 5 anos, enquanto sua média de vida na natureza é indeterminada.

O que torna essas criaturas tão desejadas é o mesmo que fascina seus estudiosos, sua intrínseca relação com o Mana, a energia que impulsiona a magia e a vida. Um único deles só causará problemas se estiver em contato com um alvo, drenando seu Mana. Os problemas começam com o fato deles raramente serem encontrados sozinhos, se orga-

nizando sempre em colônias de 10 a 30 indivíduos, que além de drenarem o Mana de alvos muito mais rápido, parecem criar uma área de Anti-Magia (Guia de Tebryn, página 110). O que os torna bastante úteis para aprisionar conjuradores.

Sua natureza, no entanto, não parece diferir muito de outros vermes, exceto pelo fato de se alimentarem exclusivamente do Mana ambiente ou de alvos vivos.

Quando em seu habitat eles parecem ficar dormente absorvendo lentamente a energia mágica que os cerca. Porém, quando um indivíduo com Pontos de Mana se aproxima de uma das colônias (menos de 1 m), o banquete vasto e iminente parece colocá-los em um frenesi, que faz com que se desloquem muito rápido, “como uma onda viscosa” descrevem alguns, tentando cobrir o alvo completamente. Ao atingirem o alvo se aderem a ele como sanguessugas, usando as ventosas.

EXALA-MIRI

Força:	0	PV:	10
Agilidade:	2	PM:	50
Inteligência:	1	Def. (Esquiva):	10
Vontade:	5	Determinação:	13

Ataques:

Ventosas +2 (CaC; Dano: 1/Cont.)

Habilidades:

Abraço (Suporte)
Drenar Magia (Suporte)
Garras (Suporte)
Imunidade à Doenças (Suporte)
Ver o Invisível (Suporte)

FALCÃO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Ave)

Habitat: Montanha, Planície, Savana e Tundra

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 60 cm, Envergadura 1 m (Pequeno)

Peso: 1,5 kg

Média de Vida: 10 anos

Temperamento: Sobrevivente

Falcões são uma denominação comum a todas as aves de rapina de pequeno porte de Drakon (gavião e carcará sendo denominações regionais), caracterizados por um pequeno rebordo no bico superior, semelhante a um dente, que é usado para matar suas presas através do desconjuntamento das vértebras.

Falcões são especialistas em voos rápidos – sendo consideradas as criaturas mais velozes de Drakon – e por isso preferem caçar em áreas abertas, onde conseguem chegar em suas presas antes que estas sejam capazes de encontrar refúgio.

A maioria dos falcoeiros começa seu treinamento utilizando falcões por estes animais serem muito inteligentes e fáceis de treinar, e muitos falcoeiros experientes

dão preferência à estes animais por eles terem uma excelente visão e serem as aves mais eficientes em identificar e encontrar presas. Além disso, os falcões são as aves mais utilizadas como mensageiros, devido ao seu pequeno tamanho e velocidade, e praticamente qualquer falcoeiro terá alguns desses animais treinados para levar mensagens – se não for totalmente dedicado à criação de aves mensageiras, o que é bastante comum.



FALCÃO

Força:	1	PV:	25
Agilidade:	6	PM:	25
Inteligência:	3	Def. (Esquiva):	
Vontade:	2	No Chão	12
		Voando	14
		Determinação:	10

Ataques:

Bico +8 (CaC; Dano: 3/Corte)
Garras* +6 (CaC; Dano: 1/Perf.)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Dançarino do Ar (Suporte)
Olhos de Águia (Suporte)
Rasante (Ação) – 5 PMs
Velocista (Reação) – 10 PMs

VARIAÇÃO: ÁGUIA (AMEAÇA 0)

Águias são grandes aves de rapina que geralmente vivem e caçam em regiões montanhosas, que diferem dos falcões por preferirem utilizar suas garras como forma de ataque, ao invés do bico. São aves longevas e majestosas, e embora não sejam tão velozes quanto falcões, possuem mais capacidades ofensivas. Águias recebem Força +1 e Agilidade -1 e a Habilidade Garras no lugar de Velocista.

FÊNIX

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Ave)

Habitat: Deserto, Montanha e Savana

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 0) ou Par (Ameaça 1)

Tamanho: Comprimento 1 m, Envergadura 3 m (Médio)

Peso: 12 kg

Média de Vida: 40 anos

Temperamento: Sobrevivente

Fênix são grandes aves que exibem uma exuberante plumagem que vai do púrpura ao amarelo, passando por matizes de vermelho e laranja. O padrão específico de cores varia bastante de indivíduo para indivíduo, mas a cor púrpura é quase sempre predominante. Possuem caudas de penas longas e um característico tufo de penas na parte de trás da cabeça de cor vermelha viva, que pode gerar um brilho leve quando a ave está irritada ou excitada. Fênix (essa palavra não tem plural) vivem em montanhas isoladas, e se alimentam de qualquer animal de médio porte que possam encontrar ao redor de seu ninho.

São bastante sociáveis, formando um casal na época do acasalamento e durante a choca dos filhotes. Depois de pôr um ovo - e apenas um - a fêmea não deixará o ninho por nenhum motivo, nem se sua vida for ameaçada. Durante o mês seguinte, enquanto o filhote choca, o macho protege e alimenta

FÊNIX

Força: 4 **PV:** 50
Agilidade: 5 **PM:** 25
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):**
Vontade: 4 **No Chão** 10
Voando 12
Determinação: 12

Ataques:

Bico +7 (CaC; Dano: 6/Corte)
Garras* +5 (CaC; Dano: 6/Perf.)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Imunidade ao Fogo (suporte)
Dançarino do Ar (Suporte)
Garras (Suporte)
Rasante (Ação) - 5 PMs
Olhos de Águia (Suporte)

a fêmea, e depois que o filhote choca, o macho auxilia a fêmea a alimentá-lo e protegê-lo até que ele tenha capacidade de voar e caçar sozinho. Depois disso, o macho abandona a fêmea e o filhote, e estes ficarão juntos por cerca de dois anos, até que o filhote encontre outra fêmea para acasalar.

Além de serem procurados como animais de caça, fênix são caçadas pelas suas penas, que possuem capacidades isolantes de calor e brilham tenuemente em ambientes de pouca luz.

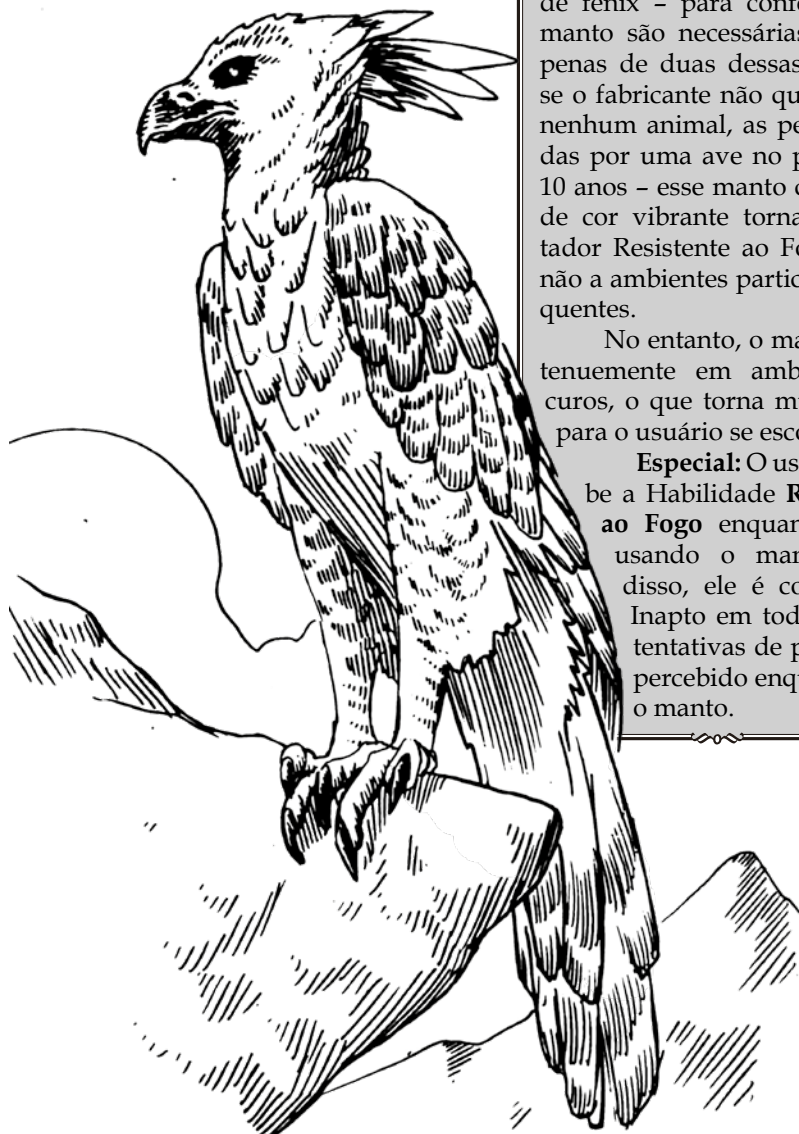
MANTO DA FÊNIX

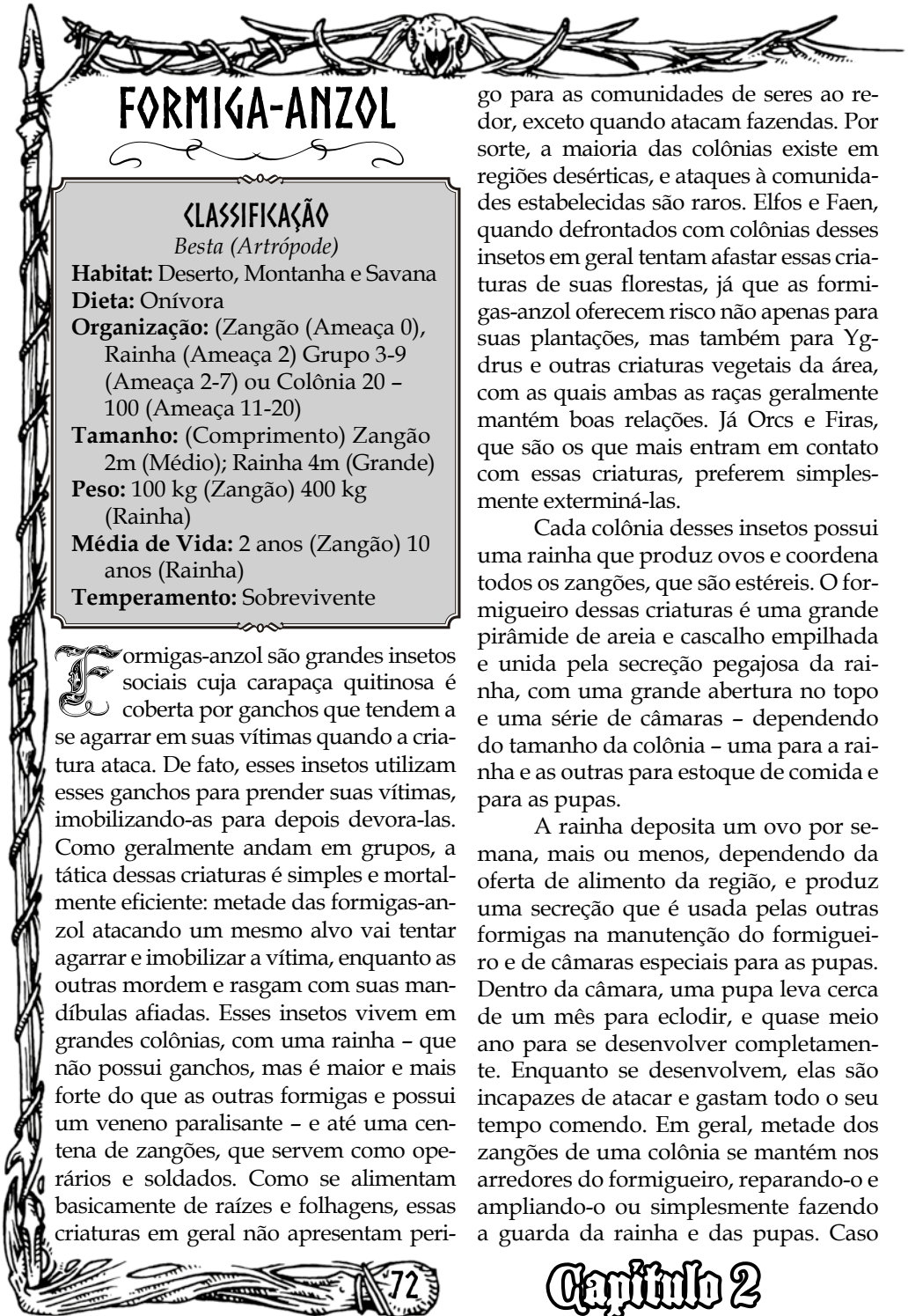
Raridade: Raro (800 moedas)

Confeccionado com penas de fênix – para confeccionar o manto são necessárias todas as penas de duas dessas aves, ou, se o fabricante não quiser matar nenhum animal, as penas trocadas por uma ave no período de 10 anos – esse manto com capuz de cor vibrante torna seu portador Resistente ao Fogo – mas não a ambientes particularmente quentes.

No entanto, o manto brilha tenuemente em ambientes escuros, o que torna muito difícil para o usuário se esconder.

Especial: O usuário recebe a Habilidade **Resistência ao Fogo** enquanto estiver usando o manto. Além disso, ele é considerado Inapto em todas as suas tentativas de passar despercebido enquanto usar o manto.





FORMIGA-ANZOL

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Deserto, Montanha e Savana

Dieta: Onívora

Organização: (Zangão (Ameaça 0), Rainha (Ameaça 2) Grupo 3-9 (Ameaça 2-7) ou Colônia 20 - 100 (Ameaça 11-20))

Tamanho: (Comprimento) Zangão 2m (Médio); Rainha 4m (Grande)

Peso: 100 kg (Zangão) 400 kg (Rainha)

Média de Vida: 2 anos (Zangão) 10 anos (Rainha)

Temperamento: Sobrevivente

Formigas-anzol são grandes insetos sociais cuja carapaça quitinosa é coberta por ganchos que tendem a se agarrar em suas vítimas quando a criatura ataca. De fato, esses insetos utilizam esses ganchos para prender suas vítimas, imobilizando-as para depois devora-las. Como geralmente andam em grupos, a tática dessas criaturas é simples e mortalmente eficiente: metade das formigas-anzol atacando um mesmo alvo vai tentar agarrar e imobilizar a vítima, enquanto as outras mordem e rasgam com suas mandíbulas afiadas. Esses insetos vivem em grandes colônias, com uma rainha - que não possui ganchos, mas é maior e mais forte do que as outras formigas e possui um veneno paralisante - e até uma centena de zangões, que servem como operários e soldados. Como se alimentam basicamente de raízes e folhagens, essas criaturas em geral não apresentam peri-

go para as comunidades de seres ao redor, exceto quando atacam fazendas. Por sorte, a maioria das colônias existe em regiões desérticas, e ataques à comunidades estabelecidas são raros. Elfos e Faen, quando defrontados com colônias desses insetos em geral tentam afastar essas criaturas de suas florestas, já que as formigas-anzol oferecem risco não apenas para suas plantações, mas também para Ygdrus e outras criaturas vegetais da área, com as quais ambas as raças geralmente mantêm boas relações. Já Orcs e Firas, que são os que mais entram em contato com essas criaturas, preferem simplesmente exterminá-las.

Cada colônia desses insetos possui uma rainha que produz ovos e coordena todos os zangões, que são estéreis. O formigueiro dessas criaturas é uma grande pirâmide de areia e cascalho empilhada e unida pela secreção pegajosa da rainha, com uma grande abertura no topo e uma série de câmaras - dependendo do tamanho da colônia - uma para a rainha e as outras para estoque de comida e para as pupas.

A rainha deposita um ovo por semana, mais ou menos, dependendo da oferta de alimento da região, e produz uma secreção que é usada pelas outras formigas na manutenção do formigueiro e de câmaras especiais para as pupas. Dentro da câmara, uma pupa leva cerca de um mês para eclodir, e quase meio ano para se desenvolver completamente. Enquanto se desenvolvem, elas são incapazes de atacar e gastam todo o seu tempo comendo. Em geral, metade dos zangões de uma colônia se mantém nos arredores do formigueiro, reparando-o e ampliando-o ou simplesmente fazendo a guarda da rainha e das pupas. Caso

FORMIGA-ANZOL ZANGÃO

Força: 6 **PV:** 40 (RD 2)
Agilidade: 4 **PM:** 20
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 13
Vontade: 2 **Determinação:** 10

Ataques:

Mordida +6 (CaC; Dano: 6/Corte)

Habilidades:

Combate em Grupo (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Miriápode (Suporte)

FORMIGA-ANZOL RAINHA

Força: 10 **PV:** 120 (RD 3)
Agilidade: 3 **PM:** 60
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 13
Vontade: 8 **Determinação:** 16

Ataques:

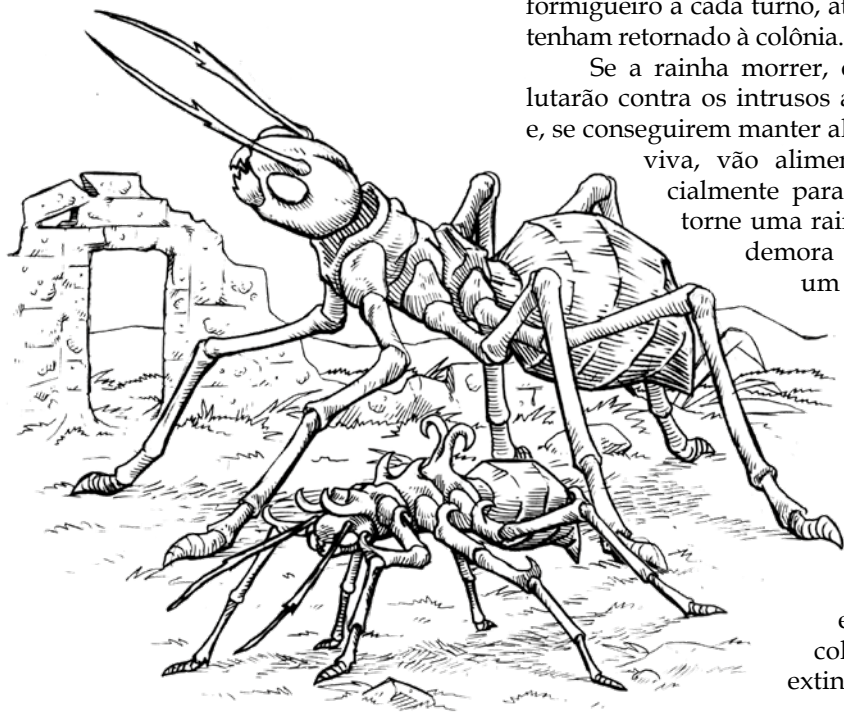
Mordida +10 (CaC; Dano: 20/Corte)

Habilidades:

Combate em Grupo (Suporte)
Mordida Congelante (Reação)
Miriápode (Suporte)

o formigueiro seja atacado, no entanto, a rainha chama todos os soldados para protegê-la, e 1d6 guerreiros alcançam o formigueiro a cada turno, até que todos tenham retornado à colônia.

Se a rainha morrer, os soldados lutarão contra os intrusos até a morte, e, se conseguirem manter alguma pupa viva, vão alimentá-la especialmente para que ela se torne uma rainha – o que demora cerca de um ano – e reconstruir a colônia. Caso a rainha e todas as pupas sejam destruídas, os soldados vão se espalhar e a colônia estará extinta.



GAMO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Floresta, Planície e Savana

Dieta: Herbívora

Organização: (Ameaça 0) Grupo
5-20 (Ameaça 3-10)

Tamanho: Altura 1,5 m,
Comprimento 2,5 m (Médio)

Peso: 200 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Pacífico

Gamos, também conhecidos como cervos, renas, corças ou veados, dependendo da região, são herbívoros dóceis conhecidos por suas galhadas. Apesar de haverem diferentes formatos para as galhadas, dependendo da espécie exata do gamo, elas sempre apresentam ao menos uma bifurcação em cada chifre, embora a maioria das espécies possua várias pontas em cada um. As corças de Londérien possuem uma bifurcação que se divide em uma ponta curta apontada para frente e múltiplas pontas na bifurcação posterior, enquanto a rena de Eishelm e Dagothar apresentam duas ramificações terminadas em múltiplas pontas rombudas cada. Os cervos bryneses (também encontrados nas florestas de Parband) apresentam uma bifurcação que termina em uma única ponta em formato de gancho, mais curta na ramificação anterior e mais longa na posterior. Finalmente, o gamo de Tebryn apresenta múltiplas bifurcações em cada chifre, com a parte posterior sempre mais longa. A galha-

da de um gamo varia de 50 cm à 1m de comprimento dependendo da idade e espécie do animal. As fêmeas da espécie não apresentam chifres.

Gamos vivem em manadas lideradas pelo macho mais forte. Na época do acasalamento, durante o verão, os machos adultos costumam competir (geralmente com duelos de marradas) pela liderança, já que os machos mais impressionantes são sempre os preferidos pelas fêmeas.

Elfos costumam domesticar corças e renas como animais de montaria, mas isso é pouco comum em Londérien, sendo mais frequentes entre aqueles Elfos que vivem em Dagothar, Tebryn e Bryne.

GAMO

Força:	4	PV:	40
Agilidade:	6	PM:	20
Inteligência:	3	Def. (Esquiva):	11
Vontade:	2	Determinação:	9

Ataques:

Chifre +6 (CaC; Dano: 8/Cont.)
Cascos* +6 (CaC; dano 6/Cont.)

Habilidades:

Chifres Poderosos (Suporte)
Patas com Cascos (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

VARIAÇÃO: RENA (AMEAÇA ♦)

Renas são gamos encontrados em regiões geladas - principalmente ao norte de Dagothar e ao longo de Eishelm. Renas apresentam uma pelagem muito mais grossa e pesada que a de outros gamos, sendo melhor adaptadas para suportar o frio. Elas recebem Agilidade -1 e a Habilidade **Resistir às Geleiras** e seu Habitat é Tundra.



GARM

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Savana, Subterrâneo e Tundra

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 2)

Tamanho: Altura 1,5 m,
Comprimento 1,8 m (Médio)

Peso: 120 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Agressivo

Garms são o resultado do cruzamento entre mastins ou lobos com wargs. São comuns nas fronteiras da Floresta dos Antigos, onde há mais chance de cães de patrulheiros e caçadores cruzem com os wargs nativos da região – às vezes de forma proposital – e ao norte de Tebryn, onde lobos e

wargs são relativamente comuns. Garms são grandes, possantes e ferozes como wargs, com focinhos longos como os dos lobos, mas munidos de presas poderosas como as dos wargs, possuindo uma mordida perigosa, que somada à sentidos apurados e astúcia cruel fazem dos garms animais extremamente perigosos.

Diferente de lobos e cães selvagens, Garms são naturalmente solitários, e geralmente se afastam das alcateias onde nasceram assim que se tornam aptos a caçar. Quando machos e fêmeas se encontram, eles acasalam independente da época do ano e se separam imediatamente. Grupos destes animais são encontrados apenas quando as fêmeas ainda estão com filhotes pequenos e incapazes de lutar e caçar de forma eficiente. São difíceis de treinar por sua natureza solitária e agressiva, e geralmente são caçados ou evitados, se possível.

Garms são animais agressivos e extremamente astutos que tendem a caçar muito além do que são capazes de comer, e podem atacar grupos de humanoides – o que, de fato, é uma ocorrência bastante comum – com uma eficiência e crueldade assustadoras. A tática favorita desses animais é atrair predadores da região onde o grupo de humanoides está acampado, irritando-os e atraindo-os para o acampamento, e então atacando os humanoides de surpresa, fugindo logo em seguida para onde estão os predadores irritados. Se ambos os grupos entrarem em combate, o garm irá atacar os humanoides pela retaguarda, tentando separar um membro do grupo para combater de forma isolada, geralmente arrastando o corpo para longe se conseguir derrotar o humanoide.

GARM

Força: 6 **PV:** 60

Agilidade: 3 **PM:** 60

Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 8

Vontade: 4 **Determinação:** 13

Ataques:

Mordida +7 (CaC; Dano: 14/Corte)

Garras +7 (CaC; dano 8/Perf.)

Habilidades:

Ataque Esmagador (Suporte)

Brigão (Suporte)

Furtivo (Suporte)

Golpe Devastador 1 (Ação) – 30 PMs

Quadrúpede (Suporte)

Sentidos Apurados (Suporte)

GATO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Ártico, Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Savana e Tundra

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 1 m (Pequeno)

Peso: 12 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

Gatos incluem uma variedade de felinos de pequeno porte como lincês (em ambientes Árticos, Tundras e Montanhas), jaguatiricas (Florestas e Pântanos), servais (Planícies) e caracais (Desertos e Savanas). Eles possuem os traços comuns de seus parentes domésticos, embora bem maiores do que estes, e são mais agressivos, e embora prefiram fugir se ameaçados, atacam com ferocidade se forem acuados.

Gatos selvagens são solitários por natureza, e tendem a ser desconfiados, embora sejam conhecidos por serem curiosos. Podem seguir grupos de aventureiros por dias a fio, até mesmo entrando nos acampamentos à noite, sem nunca deixar que um aventureiro se aproxime deles, no entanto.

Gatos domésticos são variedades de gatos selvagens que foram domesticados através da convivência com raças de humanoides. Embora mantenham instintos de caça aguçados, seu tem-

peramento se tornou muito mais sociável, e eles podem tolerar a presença de outros felinos em seu território, bem como outros animais que normalmente serviriam como caça – como aves ou roedores – ou seriam vistos como rivais – como doninhas e texugos. De fato, gatos domésticos que não tenham um dono geralmente se reúnem com outros felinos para formar clãs em áreas urbanas – em áreas selvagens eles não conseguem sobreviver por muito tempo.

Gatos possuem uma ligação intrínseca com as barreiras dimensionais e são capazes de pressentir criaturas que não são nativas do plano material, mesmo quando elas estão disfarçadas ou invisíveis, geralmente se tornando extremamente ariscos e agressivos. Devido a isso, eles são particularmente apreciados como animais de estimação de Conjuradores que lidam com outros planos com frequência assim como por Paladinos, Estrigoi ou outros caçadores de criaturas sobrenaturais.

Além disso, muitos acreditam que os gatos possuem sete vidas, podendo enganar a morte algumas vezes antes de morrerem de fato. Alguns ligam essa característica à uma sorte incomum, enquanto outros dizem que eles são, por algum motivo, favorecidos por alguma entidade poderosa – Ellenis, Ahogr ou mesmo Koth.



Capítulo 2

GATO DOMÉSTICO

Força: 0 **PV:** 15
Agilidade: 6 **PM:** 15
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 4 **Determinação:** 12

Ataques:

Garra +6 (CaC; Dano: 2/Perf.)
Mordida* +6 (CaC; Dano: 1/Corte)

Habilidades:

Acrobata (Suporte)
Dilacerar (Reação) - 5 PMs
Garras (Suporte)
Rasgar (Reação)
Sete Vidas (Reação)
Sexto Sentido (Suporte)
Silencioso (Suporte)

GATO SELVAGEM

Força: 1 **PV:** 30
Agilidade: 5 **PM:** 30
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 11
Vontade: 4 **Determinação:** 11

Ataques:

Garras +5 (CaC; Dano: 3/Corte)
Mordida +5 (CaC; Dano: 1/Perf.)

Habilidades:

Dilacerar (Reação) - 5 PMs
Garras (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Rasgar (Reação)
Sexto Sentido (Suporte)
Silencioso (Suporte)

KARAKAL

Força: 1 **PV:** 30
Agilidade: 6 **PM:** 30
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 4 **Determinação:** 11

Ataques:

Garras +6 (CaC; Dano: 3/Corte)
Mordida +6 (CaC; Dano: 1/Perf.)

Habilidades:

Dilacerar (Reação) - 5 PMs
Garras (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Nômade do Deserto (Suporte)
Rasgar (Reação)
Sexto Sentido (Suporte)
Silencioso (Suporte)

LINKE

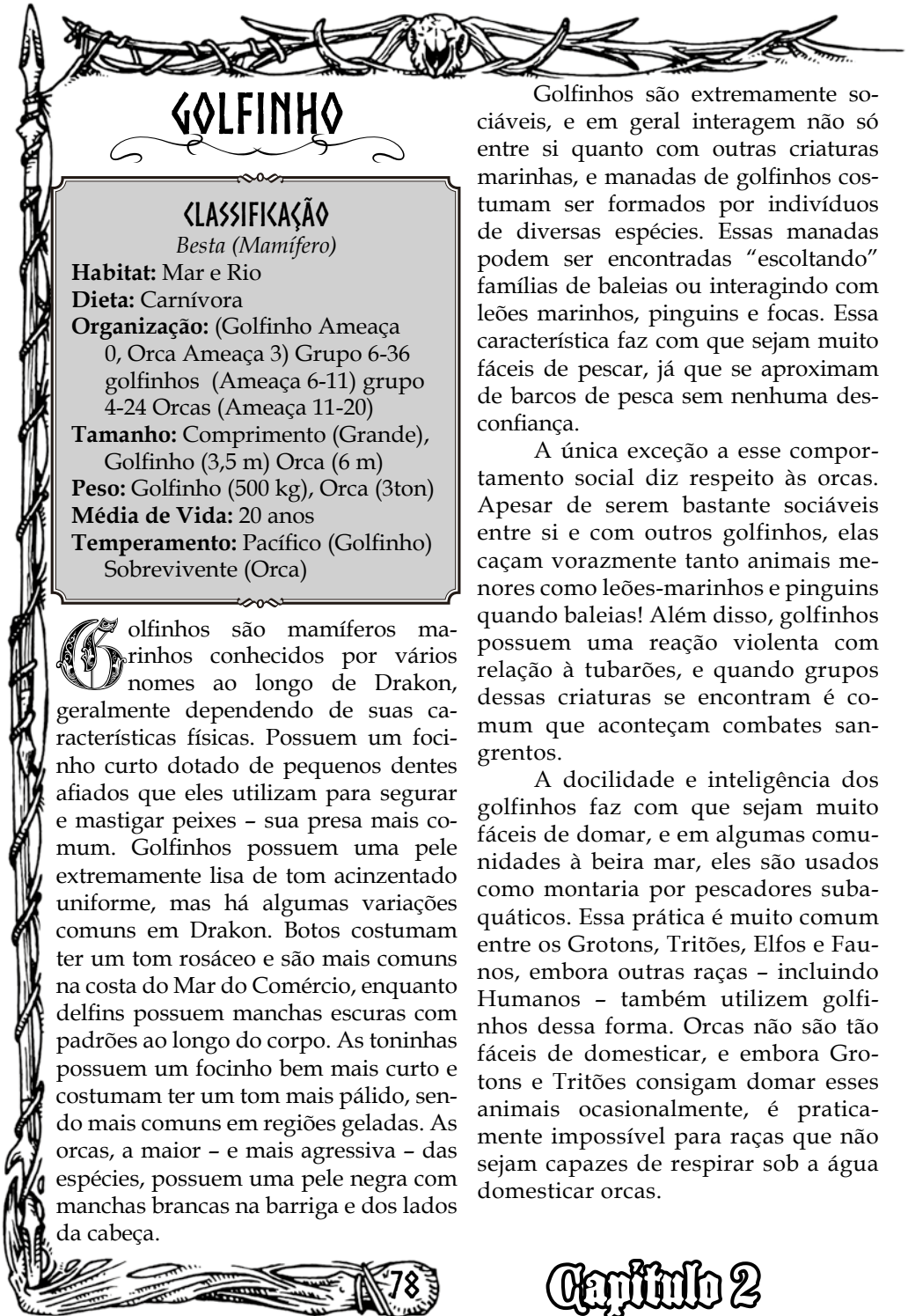
Força: 2 **PV:** 30
Agilidade: 4 **PM:** 30
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 11
Vontade: 4 **Determinação:** 11

Ataques:

Garras +4 (CaC; Dano: 4/Corte)
Mordida +4 (CaC; Dano: 2/Perf.)

Habilidades:

Dilacerar (Reação) - 5 PMs
Garras (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Rasgar (Reação)
Resistir a Geleiras (Suporte)
Sexto Sentido (Suporte)



GOLFINHO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Mar e Rio

Dieta: Carnívora

Organização: (Golfinho Ameaça 0, Orca Ameaça 3) Grupo 6-36 golfinhos (Ameaça 6-11) grupo 4-24 Orcas (Ameaça 11-20)

Tamanho: Comprimento (Grande), Golfinho (3,5 m) Orca (6 m)

Peso: Golfinho (500 kg), Orca (3ton)

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Pacífico (Golfinho) Sobrevivente (Orca)

Golfinhos são mamíferos marinhos conhecidos por vários nomes ao longo de Drakon, geralmente dependendo de suas características físicas. Possuem um focinho curto dotado de pequenos dentes afiados que eles utilizam para segurar e mastigar peixes – sua presa mais comum. Golfinhos possuem uma pele extremamente lisa de tom acinzentado uniforme, mas há algumas variações comuns em Drakon. Botos costumam ter um tom rosáceo e são mais comuns na costa do Mar do Comércio, enquanto delfins possuem manchas escuras com padrões ao longo do corpo. As toninhas possuem um focinho bem mais curto e costumam ter um tom mais pálido, sendo mais comuns em regiões geladas. As orcas, a maior – e mais agressiva – das espécies, possuem uma pele negra com manchas brancas na barriga e dos lados da cabeça.

Golfinhos são extremamente sociáveis, e em geral interagem não só entre si quanto com outras criaturas marinhas, e manadas de golfinhos costumam ser formados por indivíduos de diversas espécies. Essas manadas podem ser encontradas “escoltando” famílias de baleias ou interagindo com leões marinhos, pinguins e focas. Essa característica faz com que sejam muito fáceis de pescar, já que se aproximam de barcos de pesca sem nenhuma desconfiança.

A única exceção a esse comportamento social diz respeito às orcas. Apesar de serem bastante sociáveis entre si e com outros golfinhos, elas caçam vorazmente tanto animais menores como leões-marinhos e pinguins quando baleias! Além disso, golfinhos possuem uma reação violenta com relação à tubarões, e quando grupos dessas criaturas se encontram é comum que aconteçam combates sangrentos.

A docilidade e inteligência dos golfinhos faz com que sejam muito fáceis de domar, e em algumas comunidades à beira mar, eles são usados como montaria por pescadores subaquáticos. Essa prática é muito comum entre os Grotons, Tritões, Elfos e Faunos, embora outras raças – incluindo Humanos – também utilizem golfinhos dessa forma. Orcas não são tão fáceis de domesticar, e embora Grotons e Tritões consigam domar esses animais ocasionalmente, é praticamente impossível para raças que não sejam capazes de respirar sob a água domesticar orcas.

GOLFINHO

Força: 6 PV: 50
Agilidade: 6 PM: 50
Inteligência: 6 Def. (Esquiva): 10
Vontade: 6 Determinação: 13

Ataques:

Encontrão +6 (CaC; Dano: 12/Cont.)
Mordida +6 (CaC; dano 12/Corte)

Habilidades:

Aquático (Suporte)
Ecolocalização (Suporte)
Prender Respiração (Suporte)

ORCA

Força: 13 PV: 150
Agilidade: 5 PM: 150
Inteligência: 5 Def. (Esquiva): 9
Vontade: 6 Determinação: 14

Ataques:

Encontrão +13 (CaC; Dano: 20/Cont.)
Mordida +13 (CaC; dano 30/Corte)

Habilidades:

Aquático (Suporte)
Ecolocalização (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Prender Respiração (Suporte)



GRIFO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Ave)

Habitat: Montanha e Planície

Dieta: Carnívora

Organização: Jovem (Ameaça 0), Adulto (Ameaça 2), Solitário (Viúvo, Ameaça 3) ou Bando 2 adultos e 0-2 Jovens (Ameaça 4-6)

Tamanho: Jovem Altura 1m, Comprimento 1,5 m, Envergadura 3 m (Médio); Adulto Altura 2,2 m, Comprimento 4 m, Envergadura 8 m (Grande)

Peso: Jovem 50 kg, Adulto 250 kg

Média de Vida: 80 anos

Temperamento: Sobrevivente ou Feroz (Grifo Viúvo)

Grifos são grandes aves quadrúpedes, com patas dotadas de garras retráteis – semelhantes àquelas encontradas em grandes felinos – e grandes asas emplumadas em suas costas. A penugem do dorso, patas e cauda é fina e curta, semelhante à uma pelagem densa, geralmente apresentando tons de cores pardas com manchas mais claras ou escuras principalmente na cabeça e nas asas. As penas extremamente brilhantes às vezes lhes dão um tom de cobre ou bronze.

Grifos vivem em pampas e regiões de colinas, e fazem seus ninhos no chão – geralmente escavando uma área dentro de um capão ou bosque, onde trançam galhos e cipós na forma

de uma cumbuca onde depositam seus ovos – dois ou três de cada vez.

São animais migratórios que revoluam nas trilhas de grandes manadas de equinos – cavalos, pôneis, pégasos e até mesmo hipogrifos! Só atacam manadas de outros animais – como bisões, alces ou cabras – caso haja uma escassez de equinos na região, o que em Cassiopéia é um acontecimento bastante raro. Grifos apreciam bastante a carne de equinos, e mesmo aqueles que foram domesticados podem atacar cavalos e pôneis se lhes for dada a oportunidade!

Grifos formam grupos familiares estáveis. Um casal vai se reunir pela vida toda, e um grifo viúvo não irá procurar outro parceiro – de fato, ele vai se afastar das áreas tradicionais habitadas por grifos, procurando cavernas isoladas em regiões montanhosas, onde passará a atacar qualquer criatura que encontre – incluindo humanoides. O termo “grifo viúvo” é utilizado para descrever estes grifos isolados e agressivos.



Capítulo 2

GRIFO JOVEM

Força: 4 **PV:** 40
Agilidade: 4 **PM:** 20
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 9
Vontade: 2 **Determinação:** 10

Ataques:

Garras +4 (CaC; Dano: 6/Perf.)
Bicada* +4 (CaC; Dano 6/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Garras (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Rasante (Ação) - 5 PMs

GRIFO ADULTO

Força: 7 **PV:** 80
Agilidade: 5 **PM:** 40
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 9
Vontade: 4 **Determinação:** 12

Ataques:

Garras +8 (CaC; Dano: 16/Perf.)
Bicada* +8 (CaC; Dano 13/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Brigão (Suporte)
Garras (Suporte)
Montaria (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Rasante (Ação) - 5 PMs

Grifos filhotes levam cerca de um ano para começar a voar, e depois disso vão acompanhar seus pais por dois ou três anos, quando a matriarca estará pronta para colocar ovos novamente, o que fará com que os filhotes pas-

GRIFO VIÚVO

Força: 8 **PV:** 100
Agilidade: 5 **PM:** 50
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 9
Vontade: 4 **Determinação:** 15

Ataques:

Garras +9 (CaC; Dano: 18/Perf.)
Bicada* +8 (CaC; Dano: 14/Perf.)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Brigão (Suporte)
Fúria de Batalha (Reação) - 30 PMs
Garras (Suporte)
Montaria (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Rasante (Ação) - 5 PMs

sem a revoar manadas separadamente dos pais, formando um laço que só se romperá quando cruzarem com outros grupos de jovens grifos e formarem casais que irão formar grupos familiares novos. Muito raramente, é possível que um grifo jovem não consiga encontrar um parceiro, e acabe se isolando e se tornando um grifo viúvo.

Por não serem territorialistas e criarem laços duradouros naturalmente, grifos podem ser domesticados com certa facilidade, desde que sejam capturados ainda jovens (1 ano ou menos). Isso fará com que ele veja seu treinador como um membro de sua família, o que criará um forte laço que irá durar toda a vida do animal - mas fazendo com que o grifo não desenvolva interesse em formar famílias com membros de sua própria espécie - nunca se registrou um grifo que tenha nascido em cativeiro.

GROOTSLANG

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Deserto, Montanha e Savana

Dieta: Onívora

Organização: Solitário (Ameaça 11)

Tamanho: Altura 7 m,

Comprimento 17 m (Colossal)

Peso: 15 ton

Média de Vida: Desconhecida

Temperamento: Furioso

Grootslang é uma imensa criatura que vive na região das Terras Secas. Possui um corpo longo e esguio como de uma cobra colossal, com um par de patas dianteiras semelhantes

às de um paquiderme mas equipadas com garras largas como pás e sua cabeça serpentina é adornada por uma coroa de chifres. A criatura também possui dentes massivos que se estendem para fora da bocarra munida de um focinho longo semelhante ao de uma anta.

A criatura é vista apenas muito raramente, e a maioria dos sábios acredita que seja um único exemplar de uma espécie extinta ou algum tipo de criatura extraplanar que se extraviou em Cassiopéia de alguma forma. Relatos sobre a criatura são tão antigos quanto Mankosh, e, de fato, alguns murais ainda existentes da cidade ancestral possuem representações do Grootslang.





Os encontros com a criatura sempre se mostraram desastrosos, e os poucos sobreviventes – geralmente apenas dois ou três membros de grandes caravanas comerciais ou mesmo de clãs inteiros de Orcs – falam de uma criatura de dimensões titânicas, com vários metros de altura e comprimento, imune à armas e magias e tomado sempre por uma fúria destrutiva. Impres-

sionantemente, esses mesmos relatos indicam que a criatura surge repentinamente, atacando de surpresa – e desaparece sem deixar rastros logo depois dos ataques.

O Grootslang é conhecido por engolir não apenas criaturas vivas, mas também objetos como caixas, baús e mesmo carroças inteiras. Acredita-se, graças a isso, que o covil da criatura seja repleto de tesouros que o Grootslang não foi capaz de digerir, e algumas expedições já foram até as Terras Secas para procurar pela criatura e seu covil. Sem nenhuma surpresa, nenhuma dessas expedições jamais retornou.

GROOTSLANG

Força: 22 **PV:** 600 (RD 2)
Agilidade: 2 **PM:** 300
Inteligência: 9 **Def. (Esquiva):** 9
Vontade: 10 **Determinação:** 22

Ataques:

Mordida +23 (CaC; Dano: 52/Corte
+ Ataque Esmagador)
Cauda +23 (CaC; Dano 49/Perf.)
Pancada +23 (CaC; Dano 46/Cont.)

Habilidades:

Atacar com a Cauda (Reação) – 10 PMs
Ataque Esmagador (Suporte)
Brigão (Suporte)
Combate Gigante (Suporte)
Couro Grosso (Suporte)
Enterrar-se (Ação)
Escavador (Suporte)
Esporões (Suporte)
Glutão (Suporte)
Icnêumone (Suporte)
Imunidade a Venenos (Suporte)
Manter no Chão (Reação)
Membrana Nictitante (Suporte)
Serpentiforme (Suporte)
Ver o Invisível (Suporte)

HIENA

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Deserto, Planície e Savana

Dieta: Necrófaga

Organização: (Ameaça 0) Bando
5-20 (Ameaça 4-10)

Tamanho: Comprimento 1,7m (Médio)

Peso: 80 kg

Média de Vida: 25 anos

Temperamento: Covarde

Hienas são animais carnívoros e carniceiros de hábitos normalmente noturnos que podem tanto caçar em grandes bandos quanto atacar presas mortas por outros animais. Elas não são particularmente velozes, mas são extremamente resistentes e podem manter uma perseguição por várias horas. Espécies menores geralmente se contentam com carcaças de animais caçados por outros predadores, mas as espécies maiores geralmente preferem caçar. Elas utilizam táticas de ataque em grupo, geralmente cercando um alvo ou simplesmente perseguindo-o até que ele se canse.

Clãs de hienas são liderados por uma fêmea – geralmente a maior e mais agressiva – e os machos, além de notavelmente menores, são os membros mais submissos do grupo. Clãs de hienas geralmente possuem uma grande quantidade de membros, podendo chegar a casa das centenas, embora em geral grupos menores se destaquem para caçar, retornando ao clã depois de saciados.

Graças ao seu comportamento social, hienas são fáceis de domesticar, e até mesmo indivíduos adultos que tenham

sido banidos de seus grupos podem ser domesticados com eficiência. Orcs, em particular, costumam domesticar hienas, e muitas comunidades mantêm clãs inteiros desses animais como caçadores e rastreadores. Essa prática é comum tanto entre os Orcs das Terras Secas quanto àqueles de Parband. Em Tebryn, hienas são menos comuns, e as espécies da região costumam ser menores, e não existe uma cultura de domesticação – elas são caçadas e mortas como pragas, já que invadem fazendas e atacam não só animais mas também destróem plantações.

Hienas são inteligentes e possuem excelentes sentidos, utilizando visão, olfato e audição para caçar e encontrar comida – e são muito pouco seletivas com relação ao que consideram como comida. Elas são muito boas em trabalhar em equipe, e caçam em conjunto com maestria, além de aprenderem truques com facilidade, quando domesticadas.

HIENA

Força:	4	PV:	30
Agilidade:	4	PM:	30
Inteligência:	3	Def. (Esquiva):	9
Vontade:	2	Determinação:	8

Ataques:

Mordida +4 (CaC; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Ataque Simultâneo (Ação) – 20 PMs

Imobilizar (Reação)

Glutão (Suporte)

Mordida Poderosa (Suporte)

Quadrúpede (Suporte)

Sentidos Apurados (Suporte)



HIPOGRIFO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Ave)

Habitat: Planície

Dieta: Onívora

Organização: (Filhote Ameaça 0, adulto Ameaça 1) Bando (2-10 adultos e 1-8 filhotes Ameaça 3-11)

Tamanho: Filhote comprimento 1,5 m, envergadura 3,5 m (Médio), adulto Comprimento 3,5 m, Envergadura 7 m (Grande)

Peso: Filhote 50 kg, Adulto 350 kg

Média de Vida: 40 anos

Temperamento: Pacífico

Hipogrifos são grandes aves cuja cabeça e as patas dianteiras são semelhantes às de um falcão enquanto o lombo e o quarto traseiro se assemelha ao de um gamo. Ostentam um par de grandes asas emplumadas que os permitem voar e seu corpo é coberto de penas que vão do castanho escuro ao branco, às vezes com tons avermelhados.

HIPOGRIFO JOVEM

Força: 4 **PV:** 40
Agilidade: 4 **PM:** 30
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 9
Vontade: 2 **Determinação:** 9

Ataques:

Bicada +6 (CaC; Dano: 6/Corte)
Garras* + 6 (CaC; Dano: 6/Perf.)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Garras (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Velocista (Reação) - 10 PMs

Hipogrifos vivem em planícies abertas e se alimentam de caça pequena – lebres, doninhas, dodôs... – assim como frutas e nozes. Formam grupos familiares e são muito mais sociáveis do que outras aves de rapina, e podem ser domesticados com facilidade se forem capturados ainda jovens (3 anos ou menos). São populares entre falcoeiros por serem menos agressivos do que grifos e mais inteligentes do que os ethons e se reproduzem bem em cativeiro, embora com pouca frequência – apenas uma vez a cada três anos.

Ao contrário da maioria das aves, não colocam ovos; as fêmeas carregam os filhotes até eles estarem totalmente formados, e um filhote de hipogrifo leva apenas um ou dois dias para ser capaz de cavalgar ao lado da mãe – que não consegue voar no último mês de gravidez e irá passar os primeiros seis meses da vida do filhote sem levantar vôo com frequência, exceto para incentivar o filhote.

Hipogrifos geralmente usam as garras dianteiras apenas para imobilizar seus alvos, usando o bico como arma primária, inclusive em combate.

HIPOGRIFO ADULTO

Força: 6 **PV:** 80
Agilidade: 6 **PM:** 40
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 11
Vontade: 3 **Determinação:** 10

Ataques:

Bicada +8 (CaC; Dano: 14/Perf.)
Garras* + 8 (CaC; Dano: 11/Perf.)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Garras (Suporte)
Montaria (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Velocista (Reação) - 10 PMs



JAVALI

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Floresta, Pântano, Planície, Savana e Tundra

Dieta: Onívora

Organização: Solitário (Ameaça 1), Par (Ameaça 3) ou Bando 3-4 (Ameaça 4-5)

Tamanho: Comprimento 1,5 m (Médio)

Peso: 150 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Agressivo

Javalis são animais conhecidos por sua agressividade e destemor. Embora javalinas possam tentar fugir de ameaças se tiverem filhotes consigo, um javali adulto sempre enfrenta qualquer ameaça com um ataque feroz. São conhecidos também por, ao invés de tentar esquivar de ataques, confiarem na sua pele extremamente espessa como um tipo de escudo, atacando qualquer criatura diretamente.

As presas dos javalis são afiadas e podem se tornar extremamente longas, e entre muitas culturas, carregar estas presas como adornos é um sinal de bravura. De fato, como a carne desses animais é muito apreciada em toda Cassiopéia, e como caçar e matar estes animais é visto como uma demonstração de coragem, caça a javalis é bastante comum, o que faz com que o número de ferimentos – e mesmo mortes – em decorrência à encontros com esses animais seja comum.

Javalis são particularmente ativos à noite, percorrendo tanto florestas densas quanto áreas abertas à procura de raízes, cogumelos, frutas, carniça, pequenos animais e insetos. Sua dieta extremamente ampla fez com que fossem domesticados há muito tempo por humanos, o que eventualmente gerou o porco, maior e muito mais dócil parente do javali, comum em praticamente qualquer área civilizada.

Javalis são extremamente bravos, o que os torna difíceis de domar. Eles podem ser mantidos em áreas de contenção, se forem bem alimentados, mas são famosos por serem teimosos e difíceis de treinar – embora os Anões tenham o hábito de treiná-los como animais de forrageamento.

JAVALI

Força:	6	PV: 40 (RD 2)
Agilidade:	2	PM: 40
Inteligência:	2	Def. (Bloqueio): 13
Vontade:	4	Determinação: 13

Ataques:

Mordida (CaC; Dano: 13/Corte ou Perf.)

Habilidades:

Couro Grosso (Suporte)
Fúria de Batalha (Reação) – 30 PMs
Fúria Irrefreável (Suporte)
Fúria Mortal (Reação)
Marfim (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)



VARIAÇÃO: BABIRUSA (AMEAÇA ◊)

Babirusas são grandes javalis nativos do Arquipélago das Três Irmãs, onde são os maiores predadores terrestres. Muitos foram trazidos para Casiopéia onde são comumente utilizados como montarias pelos Metadílios. Dotados de quatro presas protuberantes e couro grosso e desprovido de pelos, possuem patas mais longas e dorsos mais arqueados do que outras espécies de javalis, além de serem bem menos agressivos e muito mais facilmente domados. Têm Temperamento Sobrevivente e recebem a habilidade **Montaria** no lugar de Fúria de Batalha, Fúria Irrefreável e Fúria Mortal.

KASUAR

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Ave)

Habitat: Floresta

Dieta: Onívora

Organização: Solitário (Ameaça 1)

Tamanho: Altura 1,8 m (Médio)

Peso: 85 kg

Média de Vida: 45 anos

Temperamento: Agressivo

Kasuares são grandes aves incapazes de voar que povoam as florestas e selvas de Cassiopéia, principalmente em Londérien, mas podendo ser encontrados também na Floresta dos Antigos.

São facilmente reconhecidos pelo seu tamanho, a cor azul celeste de sua cabeça e pela grande crista óssea. O som produzido pela criatura é alto e gutural, podendo ser ouvido a quilômetros de distância e é usado tanto para atrair parceiros como para intimidar inimigos. Kasuares acasalam apenas uma vez por ano, ao longo do inverno, e a fêmea deposita de quatro a seis grandes ovos no início da primavera. Assim que os filhotes chocam a mãe abandona os filhotes e volta ao seu comportamento solitário. O pai se encarrega dos filhotes durante nove meses, e no início do inverno seguinte ele os espanta e vai em busca de uma nova fêmea para acasalar.

Embora se alimentem principalmente de frutas, cogumelos e pequenos vertebra-

dos, kasuares são animais agressivos, e consideram humanóides, trogloditas e outras bestas de tamanho similar como ameaças, atacando-os sem aviso – e sendo animais extremamente velozes e capazes de saltar até dois metros de altura, é bastante difícil despistá-los depois que engajam em combate.

KASUAR

Força:	6	PV:	60
Agilidade:	6	PM:	30
Inteligência:	2	Def. (Esquiva):	11
Vontade:	4	Determinação:	13

Ataques:

Garra +7 (CaC; Dano: 12/Perf.)

Bico* +7 (CaC; Dano 10/Corte)

Habilidades:

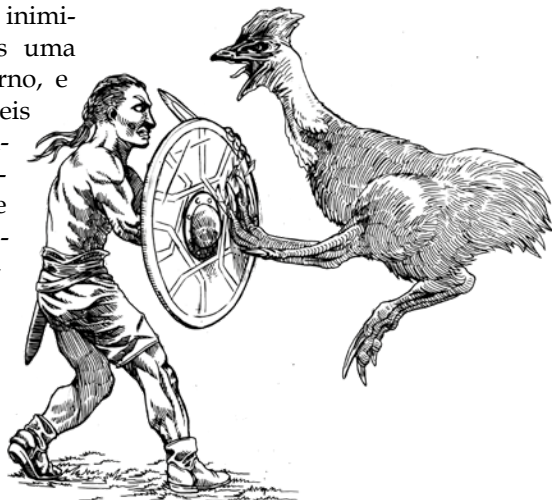
Asas Fracas (Suporte)

Brigão (Suporte)

Garras (Suporte)

Patas Fortes (Suporte)

Rugido do Predador (Ação) – 25 PMs



KRAKANARA

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Deserto e Savana

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 3)

Tamanho: Comprimento 4 m
(Grande)

Peso: 600 kg

Média de Vida: 40 anos

Temperamento: Agressivo

Krakanaras são répteis extremamente agressivos e territoriais, vivendo ao longo de rios, córregos ou lagos em áreas quentes e conhecidos por atacar criaturas que entrem em seu território mesmo quando estão bem alimentados – ou mesmo se alimentando. O método favorito de caça dos krakanaras é espreitar ao longo de corpos d'água na espera que algum animal se aproxime para beber, e então correr na direção da criatura na esperança de espantar a presa para dentro d'água, onde a fera tem mais mobilidade do que a maioria de suas presas. No entanto, nas épocas mais quentes do ano, krakanaras são conhecidos por vagar procurando por presas que possam perseguir ativamente.

Sua principal forma de ataque é a imensa bocarra munida de dentes robustos e afiados mas

são conhecidos por desferir golpes com sua cauda musculosa.

Krakanaras são solitários por natureza, e só se reúnem para acasalar. Depois que a fêmea deposita os ovos, ela os abandona, e os filhotes recém nascidos podem até mesmo lutar entre si antes de se separarem e dispersarem. Filhotes de krakanaras são plenamente capazes de caçar, e embora cacem apenas alvos miúdos, podem atacar criaturas maiores causando danos consideráveis.

KRAKANARA

Força:	9	PV: 90 (RD 4)
Agilidade:	4	PM: 90
Inteligência:	2	Def. (Esquiva): 10
Vontade:	4	Determinação: 13

Ataques:

Mordida +9 (CaC; Dano: 22/Corte)
Cauda +9 (CaC; Dano: 18/Cont.)

Habilidades:

Anfíbio (Suporte)
Atacar com a Cauda (Reação) – 10 PMs
Combate Gigante (Suporte)
Couro Grosso (Suporte)
Escamas Grossas (Suporte)
Furtivo (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)





KONGAMATO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Deserto, Montanha,
Pântano e Savana

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Fêmea
Ameaça 0; Macho, ameaça 1) ou
Bando 5-10 fêmeas (Ameaça 4-9)

Tamanho: Comprimento Fêmea 2,5
m, Envergadura 6 m (Médio),
Machos 3,5 m, Envergadura 8 m
(Grande)

Peso: Fêmeas 80 kg, Machos 140 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Feroz

Kongamatos são grandes répteis voadores encontrados principalmente nas Terras Secas e em Parband, e há registros de encontros com estes animais ao longo das Cordilheiras dos Cristais. Além disso, eles são conhecidos por sobrevoarem as Terras Venenosas e as expedições que foram até o Grande Pântano do Oeste também encontraram animais dessa espécie – ou de uma espécie muito semelhante.

As fêmeas, menores e menos coloridas do que os machos, costumam andar e atacar em bandos, enquanto os machos, que apresentam uma distinta crista na parte de cima da cabeça, costumam ser avistados sozinhos. Atacam sem aviso, geralmente em mergulhos iniciais para tentar separar um membro de um grupo, prosseguindo por um pouso sobre o alvo escolhido, no qual

os animais agarram e mordem violentamente a vítima, geralmente arrancando nacos de carne. Em geral, eles não devoram a presa toda, se alimentando apenas enquanto a carne ainda está quente – às vezes abandonando um alvo ainda vivo mas severamente aleijado.

Os hábitos de reprodução dessas criaturas na natureza são desconhecidos, já que machos e fêmeas nunca são vistos juntos, mas os Orcs das Terras Secas domesticaram alguns kongamatos, provavelmente séculos atrás, e as mantêm como animais de caça – e até mesmo montaria – até hoje. Kongamatos domesticados mantêm sua natureza agressiva, exceto em relação aos seus tratadores, sendo consideravelmente perigosos mesmo quando domesticados desde filhotes. Kongamatos põem ovos de formato elipsoide, geralmente dois ou três de cada vez. É provável que cruzem apenas uma vez por ano, e ficam extremamente agressivos durante essa época. As fêmeas são usadas como animais de caça por terem uma boa visão e sua voz estridente avisar de caça próxima com eficiência. Machos jovens são usados da mesma forma, mas quando chegam à idade adulta se tornam grandes e fortes o suficiente para serem usados como animais de montaria.

Kongomatos são extremamente inteligentes, aprendendo rapidamente com erros e criando táticas de ataque em formação. Eles dificilmente lutam contra animais obviamente mais fortes do que eles, mas podem realizar ataques alternadamente na tentativa de enfraquecer o alvo grande ou agressivo se estiverem com fome. Se essa tática falhar, eles simplesmente voam para longe, em busca de uma vítima mais fácil.

Capítulo 2

KONGAMATO FÊMEA

Força: 5 **PV:** 50
Agilidade: 7 **PM:** 50
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 11
Vontade: 4 **Determinação:** 15

Ataques:

Mordida +7 (CaC; Dano: 9/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Rasante (Ação) - 5 PMs
Sentidos Apurados (Suporte)

KONGAMATO MACHO

Força: 7 **PV:** 70
Agilidade: 5 **PM:** 50
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 9
Vontade: 4 **Determinação:** 15

Ataques:

Mordida +7 (CaC; Dano: 18/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Montaria (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Rasante (Ação) - 5 PMs
Sentidos Apurados (Suporte)



LARVA DE CEMITÉRIO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Verme)

Habitat: Pântano e Subterrâneo

Dieta: Necrófaga

Organização: Solitário (Pequena Ameaça 0, Grande Ameaça 1, Gigante Ameaça 2)

Tamanho: Pequena Comprimento 1 m (Pequeno), Grande 3 m (Média) Gigante 5 m (Grande)

Peso: 3 kg (Pequena), 300 kg (Média) até 1 ton (Grande)

Média de Vida: 50 anos

Temperamento: Sobrevivente

Larvas de cemitério são a fase larval dos enormes vermes gigantes. Recebem esse nome por serem comumente encontrados em cemitérios, principalmente devido ao método de reprodução da criatura (veja os detalhes do Verme Gigante na página 132), mas podem migrar para outras áreas e podem habitar qualquer local onde possam encontrar matéria em decomposição, preferindo áreas escuras e úmidas – como pântanos ou sistemas de cavernas.

Embora só se alimentem de cadáveres em decomposição, são conhecidas por armar emboscadas para animais vivos, que então enterram até que apodreçam, e devido a isso são consideradas como pragas e exterminadas sempre que são descobertas.

Apesar de serem vermes gigantes em fase larval, larvas de cemitério não

LARVA PEQUENA

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

Ataques:

Mordida +4 (CaC; Dano: 2/Corte)

Habilidades:

Cavar (Ação)
Imunidade à Doenças (Suporte)
Ver o Invisível (Suporte)
Vulnerabilidade a Corte (Suporte)

são capazes de infectar suas vítimas com larvas de vermes (ver página 133 para detalhes), uma capacidade que só desenvolvem depois de passarem pela metamorfose para sua fase adulta.

São excelentes escavadores, e podem passar anos escavando entre covas de cemitério ou sob o solo de pântanos à procura de cadáveres em decomposição. Se tiverem alimentação abundante, essas criaturas ganham massa e podem chegar a tamanhos assustadores. Quando atingem cerca de uma tonelada de peso – o que pode levar entre 20 e 50 anos, dependendo da abundância de alimento na região – elas cavam um túnel profundo onde passam por uma metamorfose que pode levar meses, desenvolvendo uma carapaça externa e probóscides espinhosas. Quando a metamorfose se completa, a criatura emerge para a superfície como um verme gigante.

LARVA GRANDE

Força: 6 **PV:** 60
Agilidade: 3 **PM:** 30
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Mordida +6 (CaC; Dano: 10/Corte)

Habilidades:

Cavar (Ação)
Imunidade à Doenças (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Ver o Invisível (Suporte)
Vulnerabilidade a Corte (Suporte)

LARVA GIGANTE

Força: 10 **PV:** 100
Agilidade: 2 **PM:** 50
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 11
Vontade: 4 **Determinação:** 12

Ataques:

Mordida +10 (CaC; Dano: 24/Corte)

Habilidades:

Cavar (Ação)
Imunidade à Doenças (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Ver o Invisível (Suporte)
Vulnerabilidade a Corte (Suporte)



LEÃO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Savana

Dieta: Carnívora

Organização: (Ameaça 2) Bando 4-6
(Ameaça 9-11)

Tamanho: Comprimento 3,5 m
(Grande)

Peso: 250 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

Leões são grandes felinos de hábitos gregários bastante territoriais, geralmente se reunindo em famílias com um ou dois machos adultos e três ou quatro fêmeas para cada macho. Enquanto as fêmeas são responsáveis por caçar e proteger os filhotes, os machos demarcam o território e protegem o grupo de outros predadores.

Embora não ataquem humanos com frequência, eles não descartam nenhum tipo de criatura como possível alimento. Em geral, grupos de humanóides dentro de seu território são ignorados, desde que não se aproximem muito do grupo, mas se houver escassez de alimento, os leões certamente atacarão quaisquer humanóides dentro de seu território. Quando atacam grupos grandes de presas, preferem montar emboscadas à noite, mas presas solitárias – incluindo búfalos, humanóides ou mesmo elefantes – geralmente são atacados assim que são avistados.

Leões geralmente atacam pulando sobre suas vítimas na tentativa de cau-

sar dano suficiente para matá-las imediatamente, mas se não forem capazes disso, cercam a vítima e atacam usando suas garras primariamente, mordendo apenas vítimas que já estejam subjugadas.

Filhotes de leão podem ser domesticados, se forem capturados pequenos (3 anos ou menos), mas considerando que leões em cativeiro perdem muito de seu libido e praticamente nunca geram filhotes, e a dificuldade de enfrentar um grupo inteiro de leões selvagens para capturar seus filhotes faz com que essa prática seja bastante rara. De fato, enfrentar leões é considerado um ato de tolice – e não bravura – tanto nas Terras Secas quanto em Parband, dada a letalidade desses animais.

LEÃO

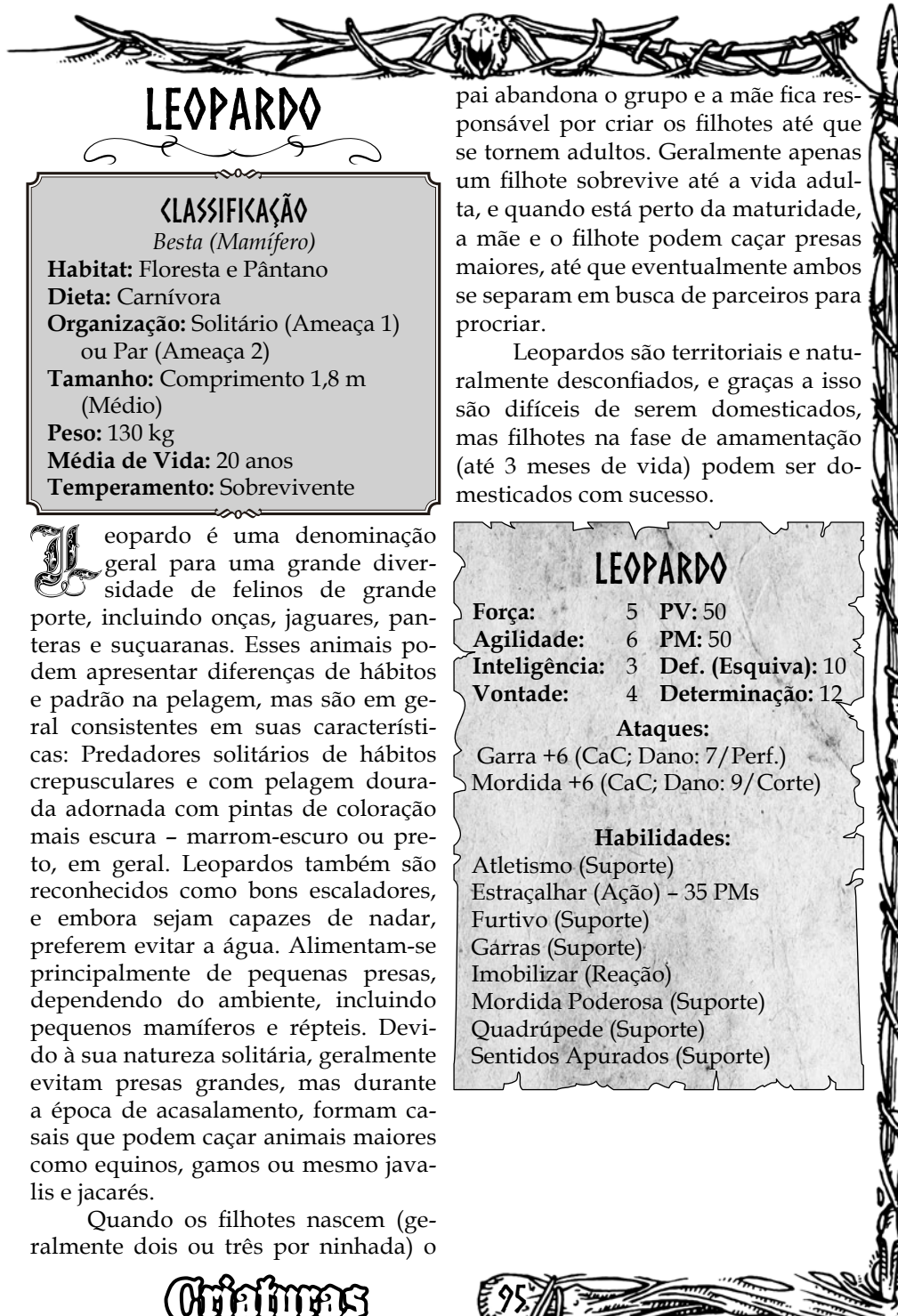
Força:	7	PV:	100
Agilidade:	5	PM:	100
Inteligência:	3	Def. (Esquiva):	12
Vontade:	5	Determinação:	13

Ataques:

Garra +7 (CaC; Dano: 16/Perf.)
Mordida +7 (CaC; Dano: 18/Corte)

Habilidades:

Combate em Grupo (Suporte)
Estraçalhar (Ação) – 35 PMs
Garras (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Mordida Poderosa (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Sentidos Apurados (Suporte)



LEOPARDO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Floresta e Pântano

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 1)
ou Par (Ameaça 2)

Tamanho: Comprimento 1,8 m
(Médio)

Peso: 130 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

Leopardo é uma denominação geral para uma grande diversidade de felinos de grande porte, incluindo onças, jaguares, panteras e suçuaranas. Esses animais podem apresentar diferenças de hábitos e padrão na pelagem, mas são em geral consistentes em suas características: Predadores solitários de hábitos crepusculares e com pelagem dourada adornada com pintas de coloração mais escura - marrom-escuro ou preto, em geral. Leopardos também são reconhecidos como bons escaladores, e embora sejam capazes de nadar, preferem evitar a água. Alimentam-se principalmente de pequenas presas, dependendo do ambiente, incluindo pequenos mamíferos e répteis. Devido à sua natureza solitária, geralmente evitam presas grandes, mas durante a época de acasalamento, formam casais que podem caçar animais maiores como equinos, gamos ou mesmo javalis e jacarés.

Quando os filhotes nascem (geralmente dois ou três por ninhada) o

pai abandona o grupo e a mãe fica responsável por criar os filhotes até que se tornem adultos. Geralmente apenas um filhote sobrevive até a vida adulta, e quando está perto da maturidade, a mãe e o filhote podem caçar presas maiores, até que eventualmente ambos se separam em busca de parceiros para procriar.

Leopardos são territoriais e naturalmente desconfiados, e graças a isso são difíceis de serem domesticados, mas filhotes na fase de amamentação (até 3 meses de vida) podem ser domesticados com sucesso.

LEOPARDO

Força:	5	PV:	50
Agilidade:	6	PM:	50
Inteligência:	3	Def. (Esquiva):	10
Vontade:	4	Determinação:	12

Ataques:

Garra +6 (CaC; Dano: 7/Perf.)
Mordida +6 (CaC; Dano: 9/Corte)

Habilidades:

Atletismo (Suporte)
Estraçalhar (Ação) - 35 PMs
Furtivo (Suporte)
Garras (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Mordida Poderosa (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Sentidos Apurados (Suporte)

LESMA GIGANTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Subterrâneo e Tundra

Dieta: Onívora

Organização: Solitário (Ameaça 2)

Tamanho: Comprimento 3,5 m (Grande)

Peso: 2,5 ton

Média de Vida: 30 anos

Temperamento: Sobrevivente

Lesmas gigantes são vermes de grandes dimensões que podem ser encontradas ao longo de toda Cassiopéia, preferindo áreas frias e com pouco sol – sendo particularmente comuns nas Terras Venenosas, na Floresta dos Antigos, no Grande Pântano do Leste e ao longo da Cordilheira dos Cristais – incluindo as galerias de Stord.

Lesmas gigantes são capazes de digerir praticamente qualquer substância orgânica, dando preferência à carne fresca – embora precisem incluir ao menos alguns quilos de material vegetal diariamente em sua dieta. Devido à isso, vagam incessantemente se alimentando de material vegetal até que percebam a presença de criaturas vivas na área, quando utilizam suas capacidades camaleônicas para emboscar a presa em potencial, disparando uma gosma pegajosa para prender o alvo e subsequentemente esguichando sobre ele seu potente ácido. Em combate físico, as lesmas gigantes

podem usar um apêndice em forma de arpão – que não faz parte do seu sistema digestivo, mas sim de seu sistema reprodutor, capaz de inocular feromônios em parceiros potenciais para torna-los suscetíveis ao acasalamento. Esses feromônios não tem efeitos em outras criaturas, mas são cobertos de espinhos que podem se prender ao alvo, efetivamente permitindo que a lesma segure um alvo – e em seguida espirre ácido sobre a criatura.

Lesmas gigantes são hermafroditas, e utilizam seu ferrão para estimular um parceiro a liberar hormônios e se preparar para o acasalamento, que ocorre sempre que duas dessas criaturas – de hábitos geralmente solitários – se encontram.

LESMA GIGANTE

Força: 12 **PV:** 120
Agilidade: 1 **PM:** 90
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 5
Vontade: 5 **Determinação:** 13

Ataques:

Arpão +12 (H; Dano 24/Perfuração)

Habilidades:

Camaleão (Ação) – 10 PMs
Esguicho de Ácido (Ação) – 15 PMs
Flexível (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Resistência à Contusão (Suporte)
Teia (Ação) – 15 PMs
Ver o Invisível (Suporte)

LIBÉLULA-PINÇA

Possivelmente o maior inseto voador conhecido, essa espécie gigante de libélula, que pode chegar a 5 metros, possui um tipo peculiar de causa, terminada em uma pinça poderosa. A pinça é utilizada principalmente para partir presas enquanto a libélula se mantém voando, mas pode ser usada para agarrar uma presa e em seguida atacar com suas patas e mordida.

Devido ao seu tamanho, elas precisam de grandes quantidades de alimento, e se não estão pousadas, digerindo uma refeição recente, estão procurando por presas - e quase qualquer coisa que se mova entra na categoria "presa".

Libélulas-pinça geralmente atacam uma ou duas vezes a presa com sua pinça, tentando matá-la, e se ela resistir, vai tentar agarrá-la e atacar com suas patas e mordida (ela não ataca com as patas e mandíbula uma criatura que não esteja

agarrada). Contra grupos grandes, ela vai escolher um alvo (geralmente o maior) e agarrá-lo, alçar vôo e matá-lo no ar.

Libélulas-pinça não possuem uma estação de acasalamento, copulando sempre que um casal se encontra, e se a fêmea ficar prenha, em cerca de um mês vai procurar um grande corpo de água para depositar entre 10 e 20 ovos.

Os ovos eclodem em larvas aquáticas com cerca de meio metro de comprimento, extremamente agressivas, que se alimentarão vorazmente durante o próximo ano, quando estarão com cerca de cinco metros e então passam para a metamorfose em sua forma adulta, um processo que demora cerca de dois dias para se completar.



LIBÉLULA-PINÇA

Força: 10 **PV:** 100 (RD 3)
Agilidade: 5 **PM:** 50
Inteligência: 5 **Def. (Esquiva):** 15
Vontade: 2 **Determinação:** 11

Ataques:

Pinça +11 (CaC; Dano: 26/Perf. +
Ataque Esmagador)
Patas* +11 (CaC; Dano: 15/Cont.)
Mordida* +11 (CaC; Dano: 15/Corte)

Habilidades:

Asas Rápidas (Suporte)
Ataque Esmagador (Suporte)
Brigão (Suporte)
Miriápode (Suporte)

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Montanha, Planície e Savana

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 3)

Tamanho: Comprimento 5m (Grande)

Peso: 200 kg

Média de Vida: 17 anos

Temperamento: Agressivo

LOBO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Savana e Tundra

Dieta: Carnívora

Organização: Comum (Ameaça 0, Bestial Ameaça 1) Grupo 5-11 (Ameaça 3-7, +1 se um Lobo Bestial for o alfa)

Tamanho: Comprimento Comum 1,4, Bestial 2 m (Médio)

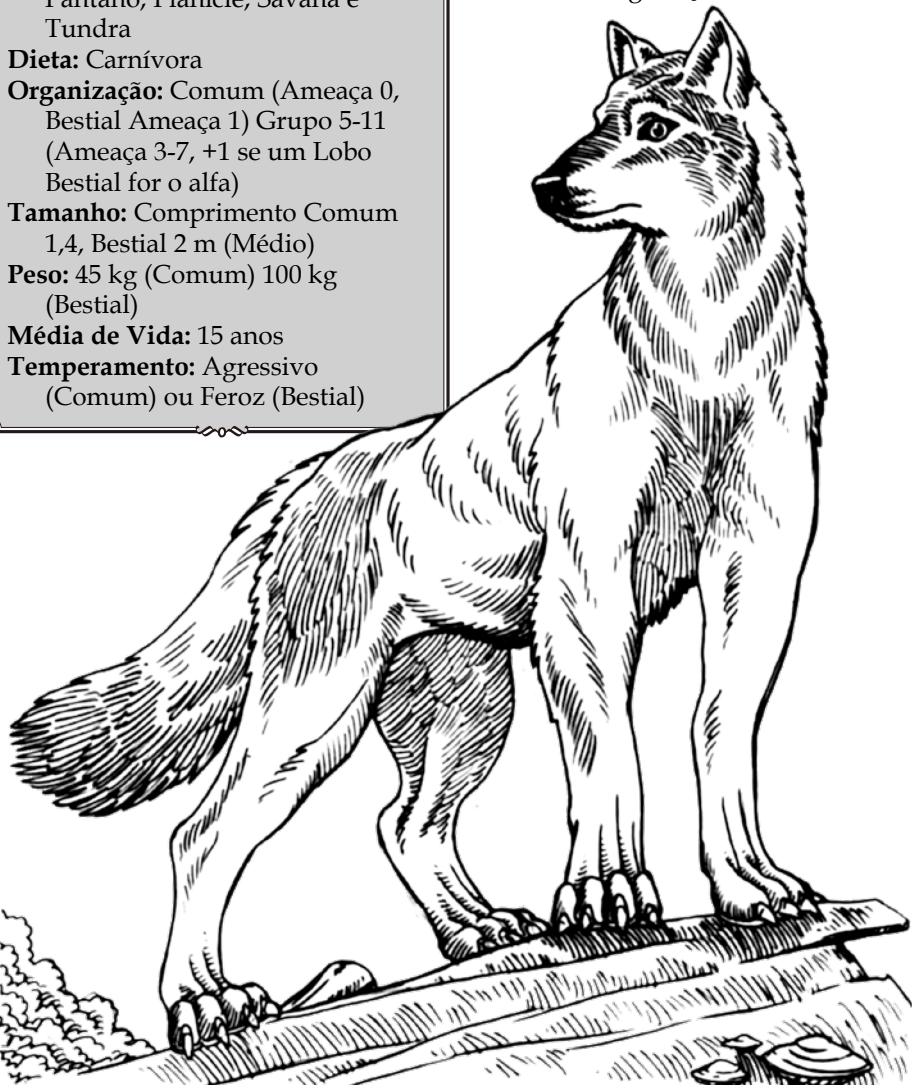
Peso: 45 kg (Comum) 100 kg (Bestial)

Média de Vida: 15 anos

Temperamento: Agressivo (Comum) ou Feroz (Bestial)

Lobos são canídeos que se distribuem por todo o leste das Cordilheiras dos Cristais até Eishelm.

São animais extremamente gregários, que quase sempre viajam em grupos. Uma alcateia de lobos geralmente se constitui de um casal e seus filhotes de uma ou duas gestações. Uma fêmea dá



LOBO COMUM

Força: 4 **PV:** 30
Agilidade: 3 **PM:** 30
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 3 **Determinação:** 12

Ataques:

Mordida +4 (CaC, Dano 8/Perf.)

Habilidades:

Combate em Grupo (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Sentidos Apurados (Suporte)

LOBO BESTIAL

Força: 6 **PV:** 50
Agilidade: 5 **PM:** 50
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 3 **Determinação:** 14

Ataques:

Mordida +7 (CaC, Dano 10/Perf.)

Habilidades:

Combate em Grupo (Suporte)
Golpe Devastador 1 (Ação) - 30 PMs
Mordida Poderosa (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Sentidos Apurados (Suporte)

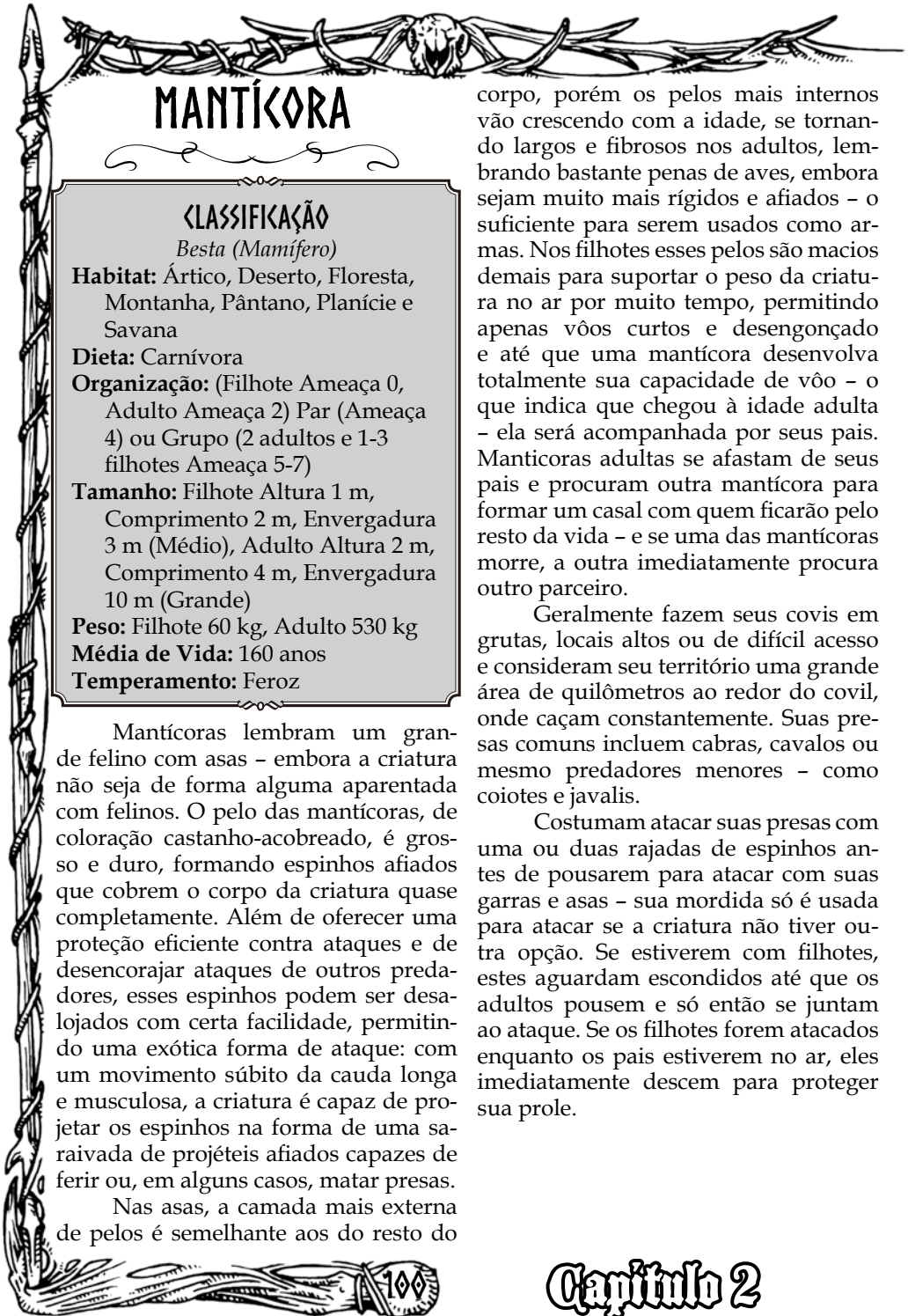
à luz à uma ninhada com 4 ou 5 filhotes de cada vez, e os filhotes permanecem com a matilha por dois ou três anos, até chegarem à adolescência, quando geralmente se separam do grupo e vão em busca de um parceiro para iniciar uma nova matilha.

Lobos são altamente organizados e caçam em grupo, geralmente criando emboscada para animais grandes. Se a caça estiver escassa – ou no caso de uma situação vantajosa – um lobo pode atacar presas de pequeno porte, mas isso é menos comum. Em geral, lobos atacam qualquer coisa que considerem uma presa – o que inclui humanóides – sempre que for possível. São agressivos e se tiverem a chance de matar uma criatura, em geral o farão.

Apesar da natureza gregária, a agressividade natural dos lobos faz deles animais difíceis de domar, mas se forem capturados ainda filhotes podem ser treinados com eficiência. Animais adultos, por outro lado, podem ser treinados – com certa difi-

culdade – mas permanecem bastante ariscos e ataques de fúria, mesmo contra um treinador que adote o animal, podem acontecer.

Algumas vezes um lobo nasce maior e mais agressivo do que normal, quase sempre se tornando alfa de sua alcateia e fazendo com que a matilha se torne mais ousada e perigosa. Poucas terão mais de um lobo bestial, uma vez que o nascimento dessas criaturas é relativamente raro, mas essas matilhas se tornarão extremamente perigosas. Alcateias formadas apenas por lobos bestiais podem ocorrer, raramente, já que quando dois lobos bestiais cruzam, o filhote sempre será outro lobo bestial, e estes lobos eventualmente se tornarão mais proeminentes e terão mais chances de se reproduzir. Alcateias de lobos bestiais são extremamente perigosas e podem causar danos significativos ao equilíbrio da região, inclusive atacando ativamente comunidades humanóides na região.



MANTÍCORA

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Ártico, Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Planície e Savana

Dieta: Carnívora

Organização: (Filhote Ameaça 0, Adulto Ameaça 2) Par (Ameaça 4) ou Grupo (2 adultos e 1-3 filhotes Ameaça 5-7)

Tamanho: Filhote Altura 1 m, Comprimento 2 m, Envergadura 3 m (Médio), Adulto Altura 2 m, Comprimento 4 m, Envergadura 10 m (Grande)

Peso: Filhote 60 kg, Adulto 530 kg

Média de Vida: 160 anos

Temperamento: Feroz

Mantícoras lembram um grande felino com asas – embora a criatura não seja de forma alguma aparentada com felinos. O pelo das mantícoras, de coloração castanho-acobreado, é grosso e duro, formando espinhos afiados que cobrem o corpo da criatura quase completamente. Além de oferecer uma proteção eficiente contra ataques e de desencorajar ataques de outros predadores, esses espinhos podem ser desalojados com certa facilidade, permitindo uma exótica forma de ataque: com um movimento súbito da cauda longa e musculosa, a criatura é capaz de projetar os espinhos na forma de uma sarivada de projéteis afiados capazes de ferir ou, em alguns casos, matar presas.

Nas asas, a camada mais externa de pelos é semelhante aos do resto do

corpo, porém os pelos mais internos vão crescendo com a idade, se tornando largos e fibrosos nos adultos, lembrando bastante penas de aves, embora sejam muito mais rígidos e afiados – o suficiente para serem usados como armas. Nos filhotes esses pelos são macios demais para suportar o peso da criatura no ar por muito tempo, permitindo apenas vôos curtos e desengonçado e até que uma mantícora desenvolva totalmente sua capacidade de vôo – o que indica que chegou à idade adulta – ela será acompanhada por seus pais. Mantícoras adultas se afastam de seus pais e procuram outra mantícora para formar um casal com quem ficarão pelo resto da vida – e se uma das mantícoras morre, a outra imediatamente procura outro parceiro.

Geralmente fazem seus covis em grutas, locais altos ou de difícil acesso e consideram seu território uma grande área de quilômetros ao redor do covil, onde caçam constantemente. Suas presas comuns incluem cabras, cavalos ou mesmo predadores menores – como coiotes e javalis.

Costumam atacar suas presas com uma ou duas rajadas de espinhos antes de pousarem para atacar com suas garras e asas – sua mordida só é usada para atacar se a criatura não tiver outra opção. Se estiverem com filhotes, estes aguardam escondidos até que os adultos pousem e só então se juntam ao ataque. Se os filhotes forem atacados enquanto os pais estiverem no ar, eles imediatamente descem para proteger sua prole.

MANTÍKORA FILHOTE

Força: 4 **PV:** 30
Agilidade: 3 **PM:** 30
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 4 **Determinação:** 15

Ataques:

Garras +5 (CaC; Dano: 8/Perf.)
Mordida +4 (CaC; Dano 4/Corte)

Habilidades:

Asas Fracas (Suporte)
Brigão (Suporte)
Espinhos Defensivos (Suporte)
Garras (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

MANTÍKORA ADULTA

Força: 8 **PV:** 100
Agilidade: 4 **PM:** 100
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 6 **Determinação:** 17

Ataques:

Garras +9 (CaC; Dano: 20/Perf.)
Asas +9 (CaC; Dano: 20/Corte)
Mordida +9 (CaC; Dano 16/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Ataque Afiado (Suporte)
Brigão (Suporte)
Chuva de Espinhos (Ação) - 20 PMs
Espinhos Defensivos (Suporte)
Garras (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

VARIAÇÃO: MANTÍKORA REAL (AMEAÇA 3)

Nas regiões ao redor do vulcão Esgaroth e ao longo da Cordilheira do Céu Vermelho, há uma variedade de mantícoras de coloração laranja-avermelhada, com a juba, o dorso e a cauda de cores tão vibrantes que parecem brilhar. Essas mantícoras - conhecidas como mantícoras reais ou mantícoras vulcânicas - são resistentes às altas temperaturas da região e, nos adultos, seus espinhos desenvolvem características cáusticas. Elas recebem Resistência ao Fogo e seus ataques com asas e sua Habilidade Chuva de Espinhos causam um dano adicional de 6/Fogo.



MESANEK

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Montanha e Subterrâneo

Dieta: Especial

Organização: (Ameaça 0) Grupo
6-12 (Ameaça 5-10)

Tamanho: Comprimento 1,6 m
(Médio)

Peso: 400 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

Mesanecks são animais de constituição sólida facilmente reconhecidos pela sua pele formada por placas de rocha sólida que se desenvolve e engrossa durante toda a vida do indivíduo. Graças a isso, também são chamados de cão-gárgulas ou lobo-mahok. De fato, o animal apresenta várias características em comum com os mahoks, por conta da característica que dividem com eles. Seus sentidos são notoriamente precários, já que sua pele grossa não transmite a sensação do tato, sua visão geralmente é limitada pelas formações rochosas ao redor de seus olhos e seus ouvidos não possuem pavilhões auditivos externos. São, no entanto, imunes a efeitos de petrificação – alguns estudiosos apontam que sua dieta seria a causa, mas não há um consenso. Por este motivo, essas criaturas podem, muitas vezes, ser encontradas próximo de covis de gorgimeras, cocatrizes e basiliscos, às vezes até mesmo devorando vítimas petrificadas dessas criaturas.

Como precisam de grandes quantidades de silício e outros minerais em sua dieta, costumam procurar depósitos de argila, cal e hulha, fazendo seus covis em cavernas que possuem veios desses materiais. São extremamente territoriais, e comumente protegem as cercanias de seus covis com ferocidade, atacando qualquer criatura que se aproxime de suas cavernas.

São gregários e costumam viver em grupos familiares que giram em torno de uma dúzia de indivíduos, e Anões e Mahoks têm o hábito de adestrar esses animais para companhia e proteção.



MESANEK

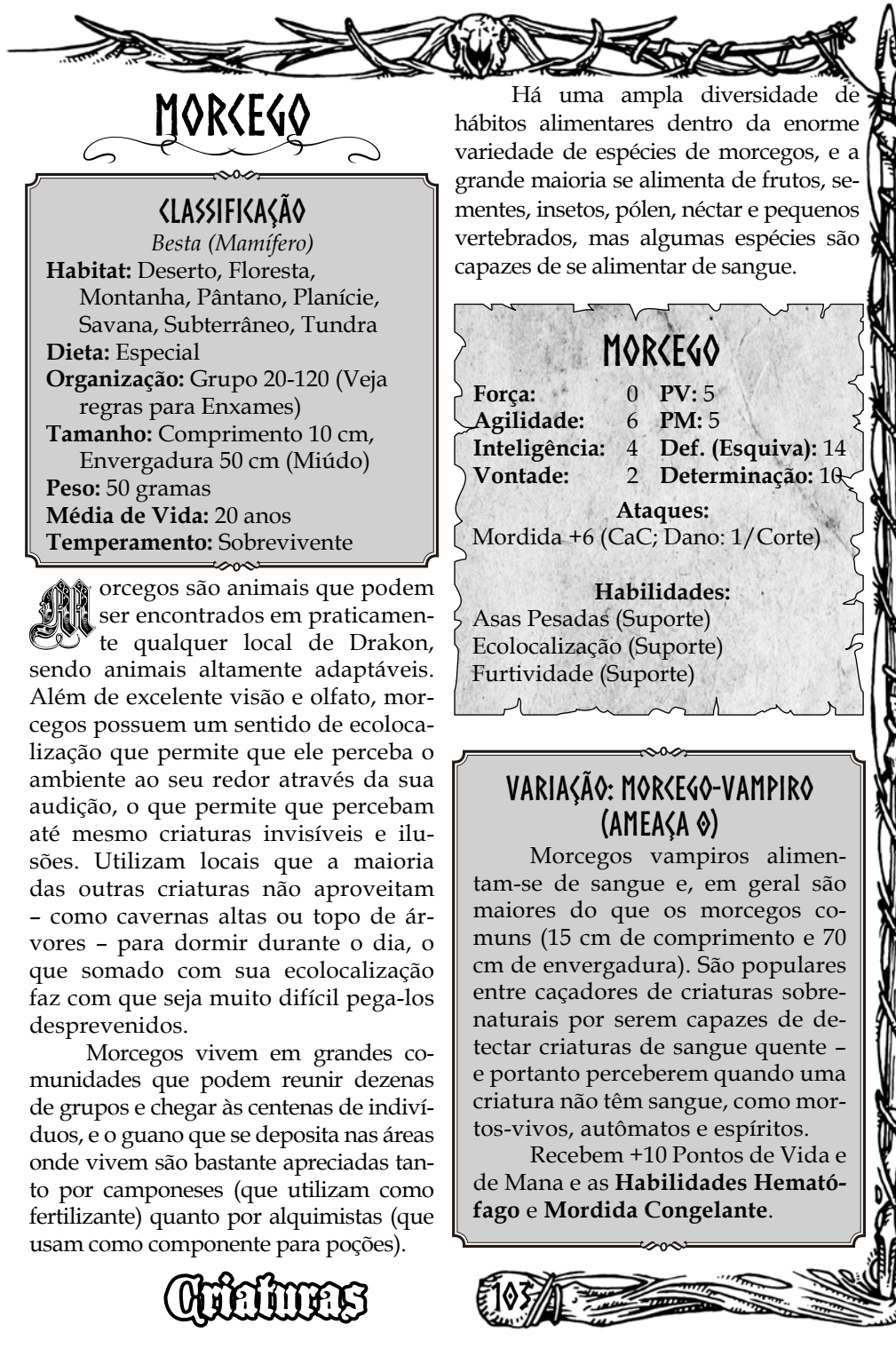
Força: 6 **PV:** 40 (RD 1)
Agilidade: 2 **PM:** 40
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 4 **Determinação:** 12

Ataques:

Mordida +6 (CaC; Dano: 8/Cont.)

Habilidades:

Escavador (Suporte)
Icnêumone (Suporte)
Nascido nas Montanhas (Suporte)
Pele de Pedra (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Resistente à Perfuração (Suporte)



MORCEGO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Savana, Subterrâneo, Tundra

Dieta: Especial

Organização: Grupo 20-120 (Veja regras para Enxames)

Tamanho: Comprimento 10 cm, Envergadura 50 cm (Miúdo)

Peso: 50 gramas

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

Morcegos são animais que podem ser encontrados em praticamente qualquer local de Drakon, sendo animais altamente adaptáveis. Além de excelente visão e olfato, morcegos possuem um sentido de ecolocalização que permite que ele perceba o ambiente ao seu redor através da sua audição, o que permite que percebam até mesmo criaturas invisíveis e ilusões. Utilizam locais que a maioria das outras criaturas não aproveitam – como cavernas altas ou topo de árvores – para dormir durante o dia, o que somado com sua ecolocalização faz com que seja muito difícil pega-los desprevenidos.

Morcegos vivem em grandes comunidades que podem reunir dezenas de grupos e chegar às centenas de indivíduos, e o guano que se deposita nas áreas onde vivem são bastante apreciadas tanto por camponeses (que utilizam como fertilizante) quanto por alquimistas (que usam como componente para poções).

Há uma ampla diversidade de hábitos alimentares dentro da enorme variedade de espécies de morcegos, e a grande maioria se alimenta de frutos, sementes, insetos, pólen, néctar e pequenos vertebrados, mas algumas espécies são capazes de se alimentar de sangue.

MORCEGO

Força: 0 **PV:** 5
Agilidade: 6 **PM:** 5
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 14
Vontade: 2 **Determinação:** 10

Ataques:

Mordida +6 (CaC; Dano: 1/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Ecolocalização (Suporte)
Furtividade (Suporte)

VARIAÇÃO: MORCEGO-VAMPIRO (AMEAÇA ◊)

Morcegos vampiros alimentam-se de sangue e, em geral são maiores do que os morcegos comuns (15 cm de comprimento e 70 cm de envergadura). São populares entre caçadores de criaturas sobrenaturais por serem capazes de detectar criaturas de sangue quente – e portanto perceberem quando uma criatura não têm sangue, como mortos-vivos, autômatos e espíritos.

Recebem +10 Pontos de Vida e de Mana e as **Habilidades Hematófago** e **Mordida Congelante**.

MORCEGO-DRAÇÃO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Floresta, Montanha,
Pântano e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: (Jovem Ameaça 0,
Adulto Ameaça 1) Bando 3 (2
Adultos e 1 Filhote, Ameaça 3)

Tamanho: Jovem Comprimento 1
m, Envergadura 3 m (Médio),
Adulto Comprimento 3 m,
Envergadura 9 m (Grande)

Peso: Jovem 30 kg, Adulto 120 kg

Média de Vida: 120 anos

Temperamento: Sobrevivente

Também chamados de “Morcego-Lobo”, são monstros gigantes que vivem em grandes complexos de galerias subterrâneas mas podem viver em grutas em áreas montanhosas ou em matas escuras, caçando durante a noite. Seu corpo lembra o de um morcego gigante, porém, possui pernas, cauda e pescoço mais longos. Diferente dos morcegos comuns, morcegos-dragões não se reúnem em bandos, e se organizam em grupos familiares pequenos – geralmente um casal com um filhote. Quando a mãe dá a luz à um novo filhote – o que acontece uma vez por ano, quase todos os anos durante o verão – o filhote mais velho se afasta dos pais em busca de uma parceira para formar um novo casal.

Morcegos-dragão se alimentam de vermes e artrópodes – como pirilampos, escaravelhos-do-fogo e escorpiões

negros – mas podem atacar mamíferos na região em que habitam – como cabritos-monteses, mesanecs e coiotes.

Apesar de não possuírem qualquer alergia à luz do sol, morcegos-dragão possuem uma aversão extrema à ela, e caso estejam caçando na superfície, retornarão para seus covis antes do começo do amanhecer. Se for atingido por luz solar direta, a criatura entrará em um frenesi tentando fugir de qualquer modo – mesmo que possa se ferir no processo. Se não conseguir escapar, ou se for repentinamente banhado em luz do sol, o animal se encolhe por baixo das próprias asas e permanece imóvel até o próximo pôr-do-sol – mesmo que seja protegido do sol ou mesmo transportado para uma área subterrânea. Nesse estado ele é considerado Indefeso.

Embora tenha sido teorizado que estes animais tenham se originado de morcegos-vampiros que se alimentavam apenas de dragões ou que tenham sido frutos de algum tipo de mutação licantrópica, nenhum tipo de evidência jamais foi encontrada.

Morcegos-dragões filhotes – tanto aqueles que ainda estão junto com os pais quanto aqueles que ainda estão vagando em busca de um primeiro parceiro – podem ser domesticados, mas devido à sua intensa aversão à luz solar e sua associação com lobisomens, vampiros e outras criaturas sobrenaturais, isso raramente ocorre.



MORCEGO-DRAGÃO ADULTO

Força: 8 **PV:** 50
Agilidade: 8 **PM:** 50
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 13
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Mordida +8 (CaC; Dano: 20/Perf.)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Golpe Devastador 1 (Ação) - 30 PMs
Mordida Congelante (Reação)
Mordida Poderosa (Suporte)

MORCEGO-DRAGÃO JOVEM

Força: 4 **PV:** 20
Agilidade: 6 **PM:** 20
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 2 **Determinação:** 10

Ataques:

Mordida +6 (CaC; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)

MOSQUITO GIGANTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Pântano

Dieta: Especial

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 1,2 m,

Envergadura 1,5 m (Médio)

Peso: 2 kg

Média de Vida: 1 mês

Temperamento: Sobrevivente

Mosquitos gigantes são insetos de grandes dimensões que se alimentam de fluídos tanto na forma de seiva de plantas quanto sugando o sangue de criaturas vivas através de um afiado probóscides localizado na parte inferior de sua cabeça. Em geral, essas criaturas se alimentam de seiva de árvores e outras plantas em regiões pantanosas, mas atacarão criaturas vivas se for possível. Eles preferem atacar criaturas que estejam adormecidas ou em repouso – como répteis tomando sol, por exemplo – e conseguem atacar essas criaturas com facilidade devido ao fato de suas probóscides serem cobertas em um líquido anestésico que faz com que suas vítimas muitas vezes sequer percebam que estão sendo atacadas.

Mosquitos gigantes são criaturas hermafroditas, que se alimentam ao longo de toda sua vida, desenvolvendo uma bolsa de ovos em seu interior. Quando morrem, a bolsa se rompe dentro do cadáver do mosquito, e os filhotes se alimentam da reserva de sangue

no corpo do animal para iniciar seu desenvolvimento. Quanto mais sangue a criatura tiver quando morrer, mais filhotes serão capazes de se desenvolver se alimentando de seus restos. Em cerca de uma semana depois da morte do progenitor, os mosquitos filhotes estarão adultos, voando para longe do cadáver e iniciando o ciclo de sua vida adulta.

Em combate, os mosquitos gigantes tentam picar seus alvos com seu probóscide, não com o intuito de sugar sangue mas de simplesmente ferir a vítima na esperança de matá-la. Se vencer o combate, ele em seguida sugará os possíveis fluídos do cadáver.

Mosquitos gigantes ignoram mortos-vivos e construtos de todos os tipos, e se forem atacados por essas criaturas simplesmente tentam se afastar delas o mais rápido possível.

MOSQUITO GIGANTE

Força:	2	PV: 30 (RD 2)
Agilidade:	4	PM: 15
Inteligência:	1	Def. (Esquiva): 13
Vontade:	2	Determinação: 10

Ataques:

Probóscide +4 (CaC; Dano: 4/Perf.)

Habilidades:

Asas Leves (Suporte)
Falhas da Armadura (Suporte)
Hematófago (Suporte)

"O Mosquito gigante é terrível demais para ser desenhado, todos que tentaram perderam completamente sua sanidade."

Nitsoa – Guardião da Torre de Sarfion

Capítulo 2

ORTROS

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Montanha, Savana e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 1)

Tamanho: Comprimento 2,8 m (Médio)

Peso: 150 kg

Média de Vida: 30 anos

Temperamento: Feroz

Ortros são grandes canídeos de duas cabeças que habitam áreas rochosas e montanhosas de Cassiopéia, particularmente a região da Cordilheira dos Cristais e das Montanhas do Céu Vermelho. Possuem hábitos noturnos e raramente estão ativos durante o dia, mas cobrem grandes áreas em caminhadas noturnas. Não são territoriais mas são extremamente

agressivos, atacando quaisquer criaturas que encontrarem.

Apesar de não terem sentidos particularmente aguçados, ortros são capazes de enxergar na escuridão e podem farejar com eficiência já que o fazem com ambas as cabeças separadamente. Somando-se isso à sua pelagem negra e o fato de serem perturbadoramente silenciosos faz deles animais assustadoramente furtivos, capazes de emboscar suas presas com facilidade.

Ortros são agressivos até mesmo com outros membros da sua espécie, e encontros pacíficos só ocorrem se um macho encontrar com uma fêmea no cio. Fêmeas prenhas ou com filhotes pequenos são particularmente agressivas, e irão perseguir qualquer criatura que se aproxime de seus filhotes, mesmo que elas estejam obviamente tentando fugir. Os filhotes se afastam da mãe assim que se tornam capazes de caçar – geralmente ao atingirem 1 ano de idade.

ORTROS

Força: 4 **PV:** 70
Agilidade: 5 **PM:** 70
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 3 **Determinação:** 14

Ataques:

Mordida +5 (CaC; Dano: 10/Corte)

Habilidades:

Brigão (Suporte)
 Evasão (Reação) – 20 PMs
 Mordida Poderosa (Suporte)
 Movimentos Evasivos (Suporte)
 Quadrúpede (Suporte)
 Silencioso (Suporte)
 Visão Noturna (Suporte)



PANGOLIN

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Deserto, Planície e Savana

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 2,5 m,
Altura 1 m (Médio)

Peso: 80 kg

Média de Vida: 30 anos

Temperamento: Covarde

Pangolins são animais cuja pele é coberta por placas de queratina semelhantes a escamas – macias nos filhotes, endurecendo consideravelmente à medida que o animal se torna adulto – que oferecem uma excelente proteção. De fato, a criatura possui um modo de defesa peculiar, no qual se enrola enfiando a cabeça sob o abdome e protegendo a cabeça com a cauda longa e larga, ficando em uma conformação semelhante à de uma bola de escamas.

São relativamente comuns ao longo das Terras Secas e em Parband e não possuem predadores naturais – e a maioria dos animais que os atacam acabam desistindo quando a criatura se enrola – mas nas Terras Secas são constantemente caçados por Orcs que apreciam sua carne e usam as escamas para reforçar armaduras.

Pangolins são carnívoros e se alimentam de pequenos animais, principalmente aqueles que costumam viver em tocas no chão – como cobras, sapos, larvas, cupins e formigas – que capturam utilizando suas longas e pegajosas

línguas. São naturalmente solitários mas não são territoriais ou agressivos, se acasalando sempre que um macho e fêmea se encontram. O filhote – sempre apenas um por gestação – fica com a mãe até suas escamas terem se tornado duras o suficiente para que possa se proteger sozinho, e até esse ponto, quando a mãe pressente ameaça, ela se enrola ao redor do filhote para protegê-lo.

Pangolins são extremamente dóceis e fáceis de domesticar e são consideravelmente comuns como animais de estimação em Parband – embora Mahoks costumem criar o animal para corte, já que além de poderem se alimentar de sua carne, consideram suas escamas como uma iguaria.



PANGOLIN

Força:	4	PV: 40 (RD 2)
Agilidade:	2	PM: 40
Inteligência:	2	Def. (Esquiva): 9
Vontade:	2	Determinação: 14

Ataques:

Encontrão +4 (CaC; Dano: 10/Cont.)

Habilidades:

Armadillo (Reação)
Escamas Grossas (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

PIRANHA

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Peixe)

Habitat: Rio

Dieta: Carnívora

Organização: (Ameaça 0) Bando 10-50 (Veja regras para Enxames)

Tamanho: Comprimento 25 cm (Miúdo)

Peso: 250 gramas

Média de Vida: 5 anos

Temperamento: Feroz

Piranhas são peixes de rio extremamente agressivos e considerados menos uma ameaça e mais como um estorvo constante à pescadores e habitantes ribeirinhos, por comerem iscas para outros peixes e devorarem animais domésticos que por ventura entrem em rios infestados. Há poucos incidentes fatais envolvendo encontros entre humanoides e piranhas, mas alguns acidentes ocorrem de tempos em tempos.

Apesar desses inconvenientes, piranhas são de certa forma úteis às comunidades que atacam, já que suas mandíbulas e dentes são extremamente resistentes – e afiadas – e podem ser utilizadas como ferramentas, tanto como lâminas para trabalho em madeira, couro e outros materiais menos duros, quanto como pontas de dardos e flechas. Além disso, devido à sua tendência a atacar em cardumes compactos e com ferocidade, piranhas são relativamente fáceis de capturar com redes, o que faz delas uma excelente fonte de co-

mida, bastante apreciada por comunidades ribeirinhas – e conhecidas como parte de pratos típicos dos Faunos.

Piranhas sempre viajam e atacam em cardumes, e indivíduos isolados só serão encontrados se forem propositalmente separados de um cardume – às vezes mantidas como animais de estimação, particularmente por Grotons (que as encontram com frequência) e Metadílios (que acham seu apetite voraz divertido). No entanto, esses animais dificilmente são mantidos como Companheiros Animais por serem individualmente extremamente frágeis, agressivos e imprevisíveis demais.

PIRANHA

Força:	0	PV: 5
Agilidade:	2	PM: 5
Inteligência:	2	Def. (Esquiva): 10
Vontade:	2	Determinação: 13

Ataques:

Mordida +2 (CaC; Dano: 1/Corte)

Habilidades:

Combate em Grupo (Suporte)
Membrana Nictitante (Suporte)



PIRILAMPO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Floresta, Pântano e Subterrâneo

Dieta: Saprófita

Organização: Solitário (Ameaça 0) ou Colônia 10–36 (Veja regras para Enxames)

Tamanho: Comprimento 25 cm (Miúdo)

Peso: 100 gramas

Média de Vida: 3 anos

Temperamento: Pacífico

Também chamado de vaga-lume gigante, esse inseto possui uma grande glândula luminescente no abdômen, que pode gerar iluminação semelhante à de uma tocha. Essa glândula é usada para atrair parceiros, exatamente como no caso dos vaga-lumes normais. Além disso, assim como no caso dos seus parentes menores, essa glândula possui um gosto terrível, e a maioria dos animais considera a luz desses insetos como um sinal claro de “ruim para comer”. Graças a isso, os pirilampos não possuem inimigos naturais. Pirilampos se alimentam principalmente de fungos mas podem comer algumas frutas e raízes em decomposição. Eles não possuem época de acasalamento, e copulam sempre que um macho e uma fêmea se encontram. No próximo mês depois de copular, a fêmea deixa de produzir qualquer brilho com sua glândula abdominal, e se alimenta vorazmente, para então depositar um grande ovo em uma área com

fungos ou frutos em abundância. O ovo leva cerca de uma semana para eclodir, e o pirilampo recém-nascido leva cerca de um dia para poder voar ou usar sua glândula, tempo que passa se alimentando tanto quanto possível.

É possível encontrar grandes revoadas de pirilampos em áreas com concentração mágica, para os quais essas criaturas são atraídas. Muitos Feiticeiros e Druidas tentaram descobrir sem sucesso como esses insetos descobrem essas áreas de magia, e algumas suposições sobre eles serem capazes de detectar magia já foram levantadas, mas nenhuma delas foi comprovada.

Pirilampos são apreciados por muitos feiticeiros e druidas aventureiros como Familiares e Companheiros Animais, principalmente aqueles que costumam se aventurar nos subterrâneos, por motivos óbvios.

A luminescência da glândula dos pirilampos deixa de produzir qualquer brilho depois de cerca de um minuto do inseto ter morrido. Apesar disso, alguns alquimistas e feiticeiros podem se interessar pelas glândulas, que são usadas como ingredientes de poções e itens mágicos de iluminação e levitação.

PIRILAMPO

Força:	0	PV: 20 (RD 1)
Agilidade:	5	PM: 20
Inteligência:	2	Def. (Esquiva): 14
Vontade:	2	Determinação: 9

Ataques:

Mordida +5 (CaC; Dano: 1/Corte)

Habilidades:

Asas Rápidas (Suporte)
Iluminar (Ação) – 0-5 PMs
Miriápode (Suporte)

GLÂNDULA DE PIRILAMPO

A glândula abdominal dos Pirilampos possui uma substância azulada que, enquanto o animal está vivo, possui capacidades luminescentes – que não perduram por mais do que 1 minuto depois do animal estar morto. No entanto, elas são ingredientes essenciais para duas poções populares, listadas a seguir:

EXTRATO LUMINOSO

Raridade: Incomum (200 moedas)

Ingredientes: Pó de pirita, enxofre (Maceração 12), glândula de pirilampo (Tisana 14)

Descrição: Um líquido viscoso de cor azul escura que, quando agitado vigorosamente (uma ação de movimento) produz uma luminosidade consistente, semelhante à luz de uma tocha, por cerca de 1 hora. Geralmente uma pedra de rio ou bala de funda é colocada dentro do frasco para auxiliar o processo de agitar o líquido, já que exposição ao ar faz com que o líquido perca suas capacidades imediatamente. Quando o efeito do extrato está se esvaindo, basta voltar a chacoalhar o frasco – essa poção tem efeito perene, enquanto o frasco não for aberto, apenas exigindo que seja chacoalhada.

ELIXIR DA LEVITAÇÃO

Raridade: Raro (700 moedas)

Ingredientes: glândula de pirilampo, asa de morcego (infusão 10), Olho de Basilisco (Tintura 15)

Descrição: Esta poção de cor vermelha escura e gosto ácido permite que uma criatura viva que a beba levar à uma velocidade igual ao seu deslocamento normal (sem poder correr) por 10 minutos ou até que a criatura toque no chão. Se uma criatura sob efeito da poção ficar inconsciente, ela desce lentamente até tocar o chão à metade do seu deslocamento normal.

A glândula de um pirilampo é suficiente para apenas uma poção, e elas são consideradas componentes incomuns com custo de 50 moedas e aquisição por Caça (dificuldade 11) em flores-tas e subterrâneos.



POLVO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Verme)

Habitat: Mar, Pântano, Rio e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária (Comum ameaça 0, Mímico e Vampiro Ameaça 2)

Tamanho: Comum Envergadura 1 m (Pequeno), Vampiro Envergadura 2 m, Mímico Envergadura 3m (Médio)

Peso: Comum 20 kg, Vampiro 100 kg, Mímico 160 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

POLVO COMUM

Força: 2 **PV:** 30
Agilidade: 3 **PM:** 30
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 9
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Tentáculos +3 (CaC; Dano: 2/Cont.
+ Múltiplos Ataques x8)
Bico* +5 (CaC; Dano: 4/Corte)

Habilidades:

Bico (Suporte)
Camaleão (Suporte)
Constritor (Suporte)
Flexível (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Jato de Tinta (Reação) - 10 PMs
Múltiplos Ataques (Suporte)
Semiaquático (Suporte)
Ver o Invisível (Suporte)

Polvos são vermes com corpos extremamente flexíveis, capazes de se espremer por locais estreitos e se alongar e esticar para ajudar em escaladas ou para alcançar presas. Embora não possuam audição, possuem um excelente sentido de tato, capaz de perceber vibrações no solo, na água e até mesmo no ar, permitindo localizar criaturas ao seu redor mesmo quando elas estão camufladas ou invisíveis. Sua visão também é excelente, sendo capaz de enxergar nitidamente com um mínimo de iluminação.

O corpo do polvo é semelhante a um saco de couro, que termina em oito tentáculos dotados de ventosas, que o animal é capaz de usar para nadar, escalar, segurar itens ou apertar presas. Não são particularmente velozes em terra ou na água, e costumam empregar um jato de tinta para cegar e distrair predadores. A tinta dos polvos é densa, pegajosa e

malcheirosa, o que serve para confundir a visão mas também o olfato de predadores tanto na água quanto na superfície. Apesar da tinta não ser espessa o suficiente para paralisar uma criatura, ela é suficientemente pegajosa para anestesiá-la o sentido de tato de um alvo momentaneamente, o que é particularmente útil contra criaturas capazes de perceber vibrações como golfinhos e morcegos - e outros polvos.

Apesar de não serem muito ágeis, os polvos são extremamente resistentes e fortes, e podem causar danos consideráveis com seu abraço. Além disso, sua inteligência somada a uma capacidade de mudar rapidamente a cor da sua pele, permite que eles armem emboscadas extremamente elaboradas. O polvo mímico leva essas características a um patamar único, sendo capaz de imitar objetos com perfeição. Polvos mímicos são conhe-

POLVO MÍMICO

Força: 6 **PV:** 70
Agilidade: 3 **PM:** 70
Inteligência: 5 **Def. (Esquiva):** 9
Vontade: 4 **Determinação:** 11

Ataques:

Tentáculos +6 (CaC; Dano: 6/Cont.
+ Múltiplos Ataques x8)
Bico* +7 (CaC; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Bico (Suporte)
Constritor (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Flexível (Suporte)
Jato de Tinta (Reação) – 10 PMs
Mimetismo (Ação) – 20 PMs
Múltiplos Ataques (Suporte)
Semiaquático (Suporte)
Ver o Invisível (Suporte)

POLVO VAMPIRO

Força: 4 **PV:** 50
Agilidade: 3 **PM:** 50
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 9
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Tentáculos +4 (CaC; Dano: 4/Perf. +
Múltiplos Ataques x8)
Bico* +6 (CaC; Dano: 6/Corte)

Habilidades:

Bico (Suporte)
Caleidoscópico (Ação) – 10 PMs
Camaleão (Ação) – 10 PMs
Constritor (Suporte)
Flexível (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Hematófago (Suporte)
Múltiplos Ataques (Suporte)
Semiaquático (Suporte)
Ver o Invisível (Suporte)

cidos por escolher formas que possam atrair vítimas em potencial – como arbustos com frutos apetitosos para atrair carneiros ou baús para atrair aventureiros – e pode até mesmo recolher itens para colocar ao seu redor (ou segurar no seu interior, dependendo do formato) para melhorar a imitação. Se estiverem completamente saciados – ou se julgarem que uma criatura nas imediações é muito perigosa – eles podem utilizar a estratégia contrária e se transformar em um item completamente ordinário e que não atraia suspeitas e simplesmente esperar o perigo passar. Além disso, diferente dos polvos comuns, o polvo mímico pode utilizar seu jato de tinta de forma ofensiva se confrontar múltiplas criaturas, tentando cegar um alvo enquanto luta com outro.

Já o polvo vampiro, cujos tentáculos são ligados por uma membrana que forma uma espécie de manto ao redor da

boca da criatura, além de serem dotados de espinhos ocos ao invés de ventosas – que a criatura utiliza não só para agarrar suas vítimas, mas também para sugar o sangue das mesmas – utiliza uma estratégia de caça mais agressiva do que a dos outros polvos: ele escala uma superfície e cai sobre suas vítimas, tentando utilizando seus tentáculos para agarrar o alvo enquanto utiliza sua pele – que possui capacidades bioluminescentes, capaz de mudar rapidamente não só de cor mas de intensidade e brilho – para disparar rajadas de brilhos intensos para atordoar o alvo enquanto suga seu sangue.

A tática dos polvos de agarrar e espremer alvos não se deve apenas pelo fato de seus tentáculos serem armas eficientes, mas também porque, para serem capazes de morder seus alvos, é necessário que ele tenha um alvo agarrado.

PÔNEI

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Besta (Mamífero)

Habitat: Planície e Tundra

Dieta: Herbívora

Organização: (Ameaça 0) Bando
5-10 (Ameaça 3-5)

Tamanho: Altura 1,2 m (Médio)

Peso: 200 kg

Média de Vida: 25 anos

Temperamento: Pacífico

Pôneis são equinos de pequenas dimensões, com estruturas ósseas pesadas, patas curtas e constituição robusta, empregados como bestas de carga ao longo de toda Cassiopéia. Metadílios e Tailox utilizam eles comumente como animais de montaria, e sua docilidade faz com que sejam muito apreciados para treinar crianças a cavalgar, e a maioria dos nobres de Tebryn terá pelo

menos um pônei em seu estábulo enquanto haja crianças em sua família.

Pôneis podem apresentar penas no lugar de pelos em suas crinas e cauda, geralmente de cores brilhantes – verde, vermelho e marrons são as cores mais comuns, mas amarelos e azuis já foram vistos.

Manadas de pôneis selvagens são pouco numerosas, contando com no máximo uma dúzias de indivíduos, sendo encontrados apenas nas planícies nos extremos sudeste e noroeste de Cassiopéia, onde as campinas são pobres em alimento.



PÔNEI

Força: 4 **PV:** 40
Agilidade: 4 **PM:** 20
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 9
Vontade: 2 **Determinação:** 9

Ataques:

Coice +4 (CaC; Dano: 6/Cont.)
Mordida* +4 (CaC; Dano: 4/Corte)

Habilidades:

Montaria (Suporte)
Patas com Cascos (Suporte)
Patas Fortes (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)

VARIAÇÃO: HIPALECTRION (AMEAÇA 0)

Pôneis selvagens às vezes podem nascer com características ornitomórficas incluindo patas traseiras terminando em garras ao invés de cascos e apresentando um par de asas nas costas, que embora não sejam eficientes para o voo permitem que o animal dê grandes saltos, geralmente utilizados para atacar com as garras em suas patas posteriores.

Recebem as Habilidades **Garras** (e seu ataque de Coice é substituído por Garras, causando dano por Perfuração) e **Asas Fracas** no lugar de **Patas Fortes**.

PRONUSPINAX

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Planície e Savana

Dieta: Herbívora

Organização: (Ameaça 2) Grupo 2-5
(Ameaça 5-9)

Tamanho: Altura 4 m,
Comprimento 7 m (Grande)

Peso: 7 ton

Média de Vida: 60 anos

Temperamento: Pacífico

Pronuspinaxes são grandes paquidermes que se distribuem do sul de Dagothar ao norte de Parband. Organizam-se em pequenos grupos familiares, geralmente contando com um casal adulto e dois ou três filhotes. Os filhotes ficam com seu grupo até chegarem à idade adulta (aos 15 anos), quando geralmente encontram um parceiro de idade semelhante em outros grupos familiares. Apenas indivíduos particularmente idosos se tornam solitários, já que depois da morte de seu parceiro e depois de seus últimos filhotes encontrarem outros parceiros eles não se unem a outros grupos, vivendo alguns poucos anos sem companhia até sua morte.

Pronuspinaxes não possuem predadores naturais, e são caçados apenas nas Terras Secas por humanoides da região, mas com pouca regularidade. Sendo animais dóceis, fortes e de aparência impressionante devido aos esporões ósseos que adornam seus pescoços (que servem de medida defensiva, sendo inúteis ofensivamente) alguns Parbani utilizam essas criaturas como animais

de carga ou montaria – pela simples aparência imponente do pronuspianx.

Sendo pouco agressivos e naturalmente assustadiços, pronuspinaxes não são usados como animais de guerra, mas é comum que esses animais sejam levados junto à tropas que não incluam paquidermes de guerra para aumentar a moral das tropas e intimidar possíveis ameaças.

PRONUSPINAX

Força:	13	PV: 140 (RD 2)
Agilidade:	2	PM: 70
Inteligência:	2	Def. (Esquiva): 6
Vontade:	3	Determinação: 10

Ataques:

Patada +13 (CaC; Dano: 26/Cont.)

Habilidades:

Espinhas Defensivas (Suporte)

Paquiderme (Suporte)



PUMA

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Montanha

Dieta: Carnívora

Organização: (Ameaça 1) Par
(Ameaça 2)

Tamanho: Comprimento 1,6 m
(Médio)

Peso: 100 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

Puma é uma denominação geral para felinos de grande porte desprovidos de manchas no pelo ou juba, também chamados de cougar, leão-da-montanha ou onça-parda em algumas regiões. O pelo varia do castanho claro ao cinza, com tonalidades mais claras na barriga e no queixo, com alguns indivíduos podendo apresentar cores claras ao redor dos olhos e na ponta da cauda.

Pumas quase sempre são encontrados em pares, com os machos procurando fêmeas para reproduzir e permanecendo com elas até que o filhote (sempre apenas uma cria por gestação) tenha cerca de 1 ano, quando começam a ser capazes de caçar. Quando isso ocorre, o macho parte em busca de outra fêmea, enquanto a mãe acompanha o filhote por mais um ano, em média, quando ambos se separam em busca de parceiros.

Pumas se alimentam principalmente de pequenas presas, dependendo do ambiente, incluindo mamíferos, aves e répteis. Embora utilizem táticas de emboscada e ataques coordenados,

raramente caçam presas maiores, mas podem ser atraídos por filhotes de equinos, bodes e cabritos monteses.

A natureza dos pumas faz com que eles sejam relativamente fáceis de domesticar, e estão entre os felinos mais comuns de serem encontrados em comunidades humanóides - depois dos gatos domésticos, obviamente. Algumas vezes, um casal acompanha caravanas de viajantes a uma distância segura, se alimentando de restos de comida deixados nos acampamentos. A maioria dos viajantes considera a companhia de pumas como um sinal de boa sorte, não só porque sabem que os animais não são agressivos com relação à humanóides mas também porque eles predam pequenos animais que poderiam ser incômodos - como ratos, cobras e morcegos - e é costume entre caravaneiros deixar um pouco de comida nos acampamentos quando seguem viagem para atrair pumas.

PUMA

Força: 4 **PV:** 40
Agilidade: 4 **PM:** 40
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Garra +4 (CaC; Dano: 6/Perf.)
Mordida +6 (CaC; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Ataque Simultâneo (Ação) - 20 PMs
Combate em Grupo (Suporte)
Dilacerar (Reação) - 5 PMs
Furtivo (Suporte)
Garras (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Sentidos Apurados (Suporte)

QUERO-QUERO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Ave)

Habitat: Planície, Savana e Tundra

Dieta: Carnívora

Organização: (Ameaça 0) Par
(Ameaça 1) ou Grupo 4-8
(Ameaça 2-4)

Tamanho: Comprimento 50 cm,
Envergadura 1 m (Miúdo)

Peso: 350 gramas

Média de Vida: 5 anos

Temperamento: Sobrevivente

Quero-queros, como são conhecidos em Tebryn, são pássaros comuns em toda Cassiopéia. Em Londérien, Bryne e Parband, o nome mais comum para este pássaro é tero-tero. São monogâmicos e territoriais, e depositam de 3 a 7 ovos sarapintados em pequenas depressões no solo, duas vezes por ano. Os filhotes são pequenos e velozes, com coloração amarronzada e bastante semelhante à perizes. Como os quero-queros geralmente possuem territórios compartilhados entre vários casais, é comum que haja filhotes ao longo de todo o ano, e os pais se tornam extremamente agressivos se algum intruso se aproximar dos filhotes, geralmente atacando o invasor até a morte.

Quero-queros são aves extremamente territoriais apreciadas pela maioria dos andarilhos, boiadeiros e caravaneiros de Cassiopéia por serem considerados vigias naturais, uma vez que seu grito estridente (que dá origem ao seu nome) é utilizado para avisar a presença de intrusos em seu território. Grupos de via-

jantes costumam utilizar áreas próximas ao território dessas aves para levantar acampamento e utilizar os gritos de aviso dos quero-queros como alerta de que há criaturas na área. Por motivos semelhantes, fazendeiros também apreciam esses animais em suas terras. Graças a isso, o quero-quero é um animal extremamente protegido e jamais é atacado por humanoides civilizados ou pela maioria dos povos bárbaros que o conheçam.

Quero-queros também são largamente apreciados por poderem ser treinados como aves de ataque. Embora sua alimentação seja constituída de pequenos insetos e invertebrados, e nem seu bico ou pés possui muita força ou apresente perigo, quero-queros possuem esporões no ângulo das asas que podem causar ferimentos consideráveis. Somando isso ao seu sentido de alerta, facilidade de treinamento e manutenção, além de ampla distribuição faz do quero-quero um animal que pode ser facilmente encontrado como companheiro de Druidas e Patrulheiros em toda Cassiopéia.

QUERO-QUERO

Força:	1	PV:	25
Agilidade:	5	PM:	25
Inteligência:	3	Def. (Esquiva):	13
Vontade:	3	Determinação:	11

Ataques:

Esporões +6 (CaC; Dano: 6/Perf.)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Brigão (Suporte)
Esporões (Suporte)
Olhos de Água (Suporte)
Rasante (Ação) - 5 PMs

RATO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Ártico, Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Savana, Subterrâneo e Tundra

Dieta: Onívora

Organização: Solitária (Ameaça 0) ou Grupo 10-100 (Veja regras para Enxames)

Tamanho: Rato comum Comprimento 50 cm, ratazana 1 m (Miúdo)

Peso: Comum 200 gramas, ratazana 2 kg

Média de Vida: 10 anos

Temperamento: Covarde

Pequenos roedores, comumente chamados simplesmente de ratos, formam um grande grupo de criaturas conhecidos por sua adaptabilidade, reprodução veloz e por serem encontrados em literalmente todas as regiões de Drakon, seja em ambientes selvagens ou urbanos.

Esses animais podem se reproduzir rapidamente, com uma gestação que dura pouco menos de dois ciclos lunares, e nascendo em ninhadas de 10 a 20 indivíduos. Essa qualidade, somada à sua dieta extremamente ampla – se alimentam de vegetais, grãos, raízes, frutas, insetos, carne e até mesmo carniça – faz com que sejam muito apreciados por criadores de animais carnívoros (particularmente falcoeiros) porque fornecem uma fonte de alimentação eficiente para animais de pequeno e médio porte, o que faz

RATO

Força: 0 **PV:** 10
Agilidade: 6 **PM:** 10
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 14
Vontade: 2 **Determinação:** 8

Ataques:

Mordida +6 (CaC; Dano: 1/Corte)

Habilidades:

Atletismo (Suporte)
Escavar (Suporte)
Flexível (Suporte)

com que a criação de ratos em cativeiro seja relativamente comum ao longo de toda Drakon.

Existe uma ampla variedade de ratos em Drakon, com diversas espécies conhecidas como o esquilo (com cauda peluda e orelhas grandes), a tupaia (com cauda peluda e orelhas pequenas), a preá (pelos longos e sem cauda) e o gerbo (patas traseiras mais longas) que além de variações estéticas são animais tipicamente solitários, enquanto camundongos (com orelhas grandes e arredondadas), gabirus (com cauda pelada e focinhos longos) e lemingues (caudas curtas e orelhas pequenas) são animais sociais que vivem em bandos mas em geral possuem as mesmas características de outros ratos.

Existem variações maiores, normalmente chamadas de ratazanas, que geralmente se parecem bastante com gabirus particularmente grandes e que são vistos como uma ameaça por espalharem pragas, já que podem contrair facilmente doenças, mas não são

RATAZANA

Força: 1 **PV:** 20
Agilidade: 5 **PM:** 10
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 13
Vontade: 1 **Determinação:** 7

Ataques:

Mordida +5 (CaC; Dano: 1/Corte)

Habilidades:

Atletismo (Suporte)
Flexível (Suporte)
Pestilento (Suporte)
Visão no Escuro (Suporte)

RATO ALADO

Força: 1 **PV:** 20
Agilidade: 5 **PM:** 10
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 13
Vontade: 1 **Determinação:** 7

Ataques:

Mordida +5 (CaC; Dano: 1/Corte)

Habilidades:

Asas Fracas (Suporte)
Atletismo (Suporte)
Flexível (Suporte)
Pestilento (Suporte)
Visão no Escuro (Suporte)

afetados por elas, o que os tornam vetores perigosos, transmitindo doenças – principalmente entre animais domésticos, mas também à humanoides nas regiões urbanas.

Ratos são excelentes nadadores e escaladores, além de poderem saltar e cavar com bastante eficiência. De fato, em áreas selvagens os ratos costumam estocar nozes e grãos enterrando-os no chão, para as épocas do ano em que não haja abundância em alimento. Muitas dessas sementes escondidas por eles acabam por brotar, efetivamente ajudando a manutenção da saúde das florestas. Devido a isso, roedores são protegidos pela maioria das criaturas que vivem nas florestas como Ygdrus, Faens, Centauros e Druidas – e criaturas que possuem ratos como Companheiros Animais são muito bem-vistos por habitantes da floresta, e dizem que os Ygdrus são bastante

amistosos diante deles.

Algumas espécies de ratos possuem membros mais longos e suas mãos e pés ligados por um patágio que os permite planar. Esses roedores comumente chamados de ratos alados possuem comportamento solitário e não formam colônias – e portanto não produzem enxames.



RINOCERONTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Savana

Dieta: Herbívora

Organização: Solitário (Ameaça 3)

Tamanho: Altura 3 m,
Comprimento 4 m (Grande)

Peso: 2,5 ton

Média de Vida: 50 anos

Temperamento: Agressivo

Rinocerontes são paquidermes de pele grossa dotados de grandes chifres no alto de seus focinhos, com os quais essas criaturas atacam quando se sentem ameaçados - muito embora o comprimento dos chifres faz com que seja difícil de usar a ponta de forma eficiente dependendo do tamanho ou do posicionamento de um alvo, e os rinocerontes têm que se contentar em utilizar suas patas (ou a base do chifre) em ataques menos eficientes.

Rinocerontes são extremamente territoriais e embora sejam herbívoros, atacam qualquer criatura média ou maior que entre em seu território. Machos e fêmeas só se encontram na época do acasalamento, com a fêmea procurando territórios mantidos por machos, com os quais ela passa poucos dias e depois volta para seu território. O filhote - geralmente apenas um por gestação - permanece com a mãe até ser considerado jovem, com dois anos, e depois vai vagar pelo território de outros adultos até encontrar uma área que possa de-

marcar para si, atingindo a idade adulta aos seis anos. Os rinocerontes só entram em contato com outros membros de sua espécie na época do acasalamento.

Embora sejam agressivos, os rinocerontes jovens podem ser capturados e treinados como animais de montaria ou carga - apesar dessa última opção ser pouco comum, já que a natureza agressiva dos rinocerontes faz deles excelentes animais de guerra. Essa prática é bastante comum entre os Orcs das Terras Secas, mas em Parband eles também são treinados como animais de montaria por Mahouts (treinadores e ginetes de paquidermes), principalmente na manutenção das fronteiras do reino com as Terras Secas, ao lado de elefantes.

RINOCERONTE

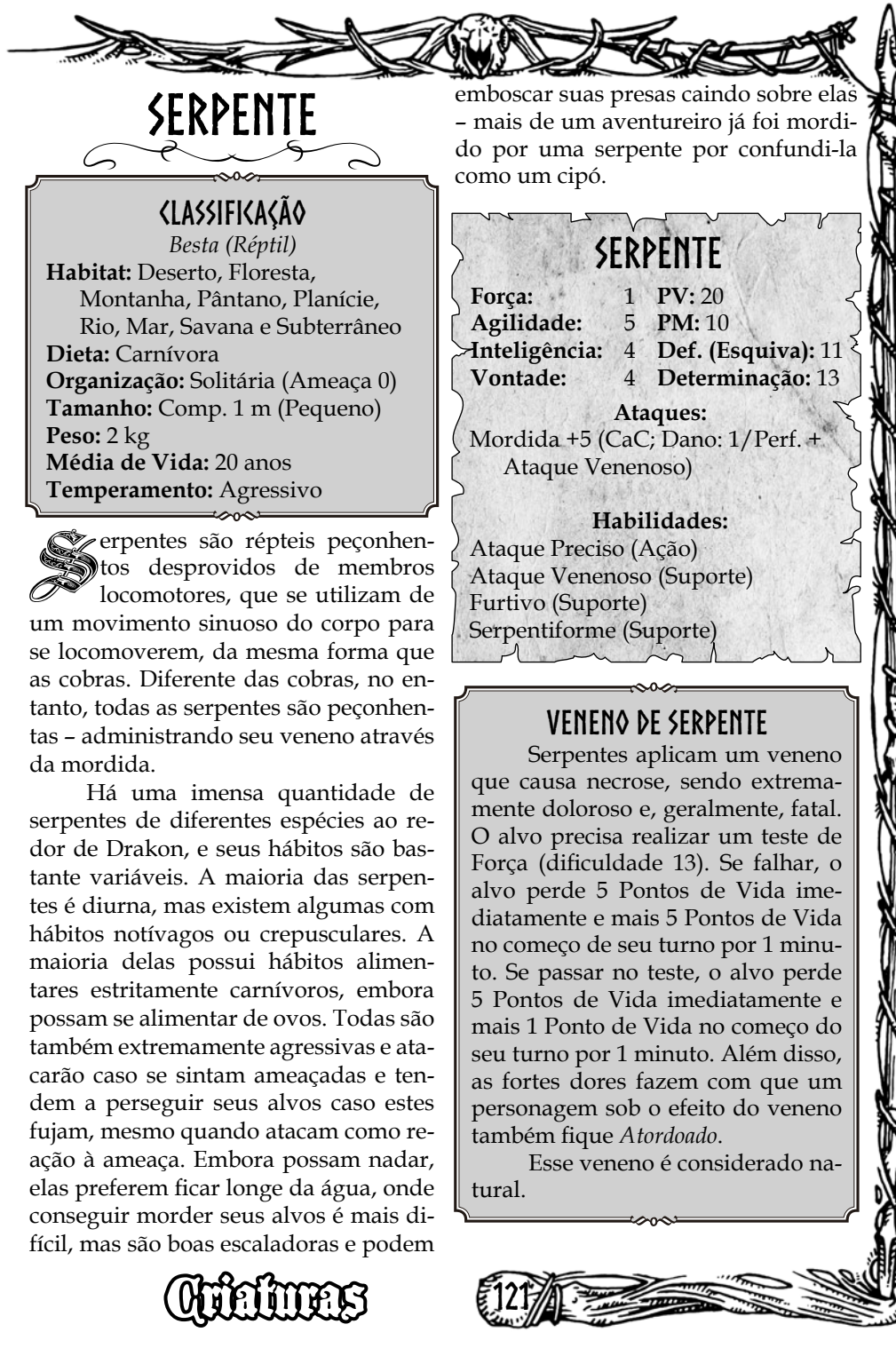
Força: 11 **PV:** 100 (RD 4)
Agilidade: 2 **PM:** 50
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 6
Vontade: 4 **Determinação:** 13

Ataques:

Chifrada +11 (CaC; Dano 26/Perf.)
Pancada +11 (CaC; Dano 22/Cont.)

Habilidades:

Alicórnio (Suporte)
Ataque do Búfalo (Ação) - 10 PMs
Couro Grosso (Suporte)
Manter no Chão (Reação)
Paquiderme (Suporte)



SERPENTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Deserto, Floresta,
Montanha, Pântano, Planície,
Rio, Mar, Savana e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária (Ameaça 0)

Tamanho: Comp. 1 m (Pequeno)

Peso: 2 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Agressivo

Serpentes são répteis peçonhentos desprovidos de membros locomotores, que se utilizam de um movimento sinuoso do corpo para se locomoverem, da mesma forma que as cobras. Diferente das cobras, no entanto, todas as serpentes são peçonhentas – administrando seu veneno através da mordida.

Há uma imensa quantidade de serpentes de diferentes espécies ao redor de Drakon, e seus hábitos são bastante variáveis. A maioria das serpentes é diurna, mas existem algumas com hábitos notívagos ou crepusculares. A maioria delas possui hábitos alimentares estritamente carnívoros, embora possam se alimentar de ovos. Todas são também extremamente agressivas e atacarão caso se sintam ameaçadas e tendem a perseguir seus alvos caso estes fujam, mesmo quando atacam como reação à ameaça. Embora possam nadar, elas preferem ficar longe da água, onde conseguir morder seus alvos é mais difícil, mas são boas escaladoras e podem

emboscar suas presas caindo sobre elas – mais de um aventureiro já foi mordido por uma serpente por confundi-la como um cipó.

SERPENTE

Força:	1	PV:	20
Agilidade:	5	PM:	10
Inteligência:	4	Def. (Esquiva):	11
Vontade:	4	Determinação:	13

Ataques:

Mordida +5 (CaC; Dano: 1/Perf. +
Ataque Venenoso)

Habilidades:

Ataque Preciso (Ação)
Ataque Venenoso (Suporte)
Furtivo (Suporte)
Serpentiforme (Suporte)

VENENO DE SERPENTE

Serpentes aplicam um veneno que causa necrose, sendo extremamente doloroso e, geralmente, fatal. O alvo precisa realizar um teste de Força (dificuldade 13). Se falhar, o alvo perde 5 Pontos de Vida imediatamente e mais 5 Pontos de Vida no começo de seu turno por 1 minuto. Se passar no teste, o alvo perde 5 Pontos de Vida imediatamente e mais 1 Ponto de Vida no começo do seu turno por 1 minuto. Além disso, as fortes dores fazem com que um personagem sob o efeito do veneno também fique *Atordoad*o.

Esse veneno é considerado natural.

SERPOPARDO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Floresta e Savana

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária (Ameaça 2)

Tamanho: Altura 2,5 m,
Comprimento 4 m (Grande)

Peso: 500 kg

Média de Vida: 50 anos

Temperamento: Agressivo

Serpopardos são répteis com características físicas que lembram as de um grande felino e de uma serpente – de onde vem seu nome. Eles possuem garras retráteis eficientes para escalada, escamas grossas que podem apresentar variações individuais de cor, formando padrões de manchas que lembram a pele de uma onça ou chita e caudas ágeis para auxiliar no equilíbrio. Seus pescoços são longos e flexíveis, mantidos geralmente encolhidos enquanto a criatura descansa – ou arma emboscadas – e é bastante difícil julgar o alcance da criatura apenas pela sua aparência. Embora possuam um par de caninos longos e afiados, semelhantes aos de serpentes, o animal não é peçonhento, e seu método de caça se assemelha ao dos grandes felinos: segurar a presa até que ela sufoque, utilizando as garras para rasgar suas vítimas enquanto isso.

Serpopardos são criaturas crepusculares, caçando geralmente no final do dia, e aproveitando as noites para digerir suas presas e os dias para descansar

ao sol. Além disso, os serpopardos preferem táticas de emboscada ao invés de caçarem ativamente. Essa inatividade aparente pode dar a impressão errada sobre essas criaturas, que são extremamente agressivas e atacam qualquer criatura que se aproxime demais, mesmo quando estejam apenas descansando ao sol. Além disso, embora prefiram ataques de emboscada, os serpopardos são extremamente ágeis e velozes e perseguirão presas que consigam escapar de seu ataque inicial e também criaturas que considerem como ameaças. Embora geralmente prefiram animais de pequeno porte para caçar, os serpopardos podem engolir criaturas com até metade do seu tamanho, e humanoides definitivamente estão dentro de seu cardápio.

Os hábitos de reprodução dos serpopardos são desconhecidos, e avistamentos de filhotes são extremamente raros. Fêmeas e machos só são distinguíveis com uma inspeção minuciosa, e como nunca se conseguiu treinar o animal de forma efetiva, suas práticas de acasalamento são apenas especuladas como sendo semelhantes às de outros répteis.



SERPOPARDO

Força: 8 **PV:** 100 (RD 2)
Agilidade: 6 **PM:** 40
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 4 **Determinação:** 13

Ataques:

Mordida +8 (H; Dano: 23/Corte ou Perf.)

Garras +8 (CaC; Dano: 18/Perf.)

Habilidades:

Arborícola (Suporte)

Ataque Preciso (Ação)

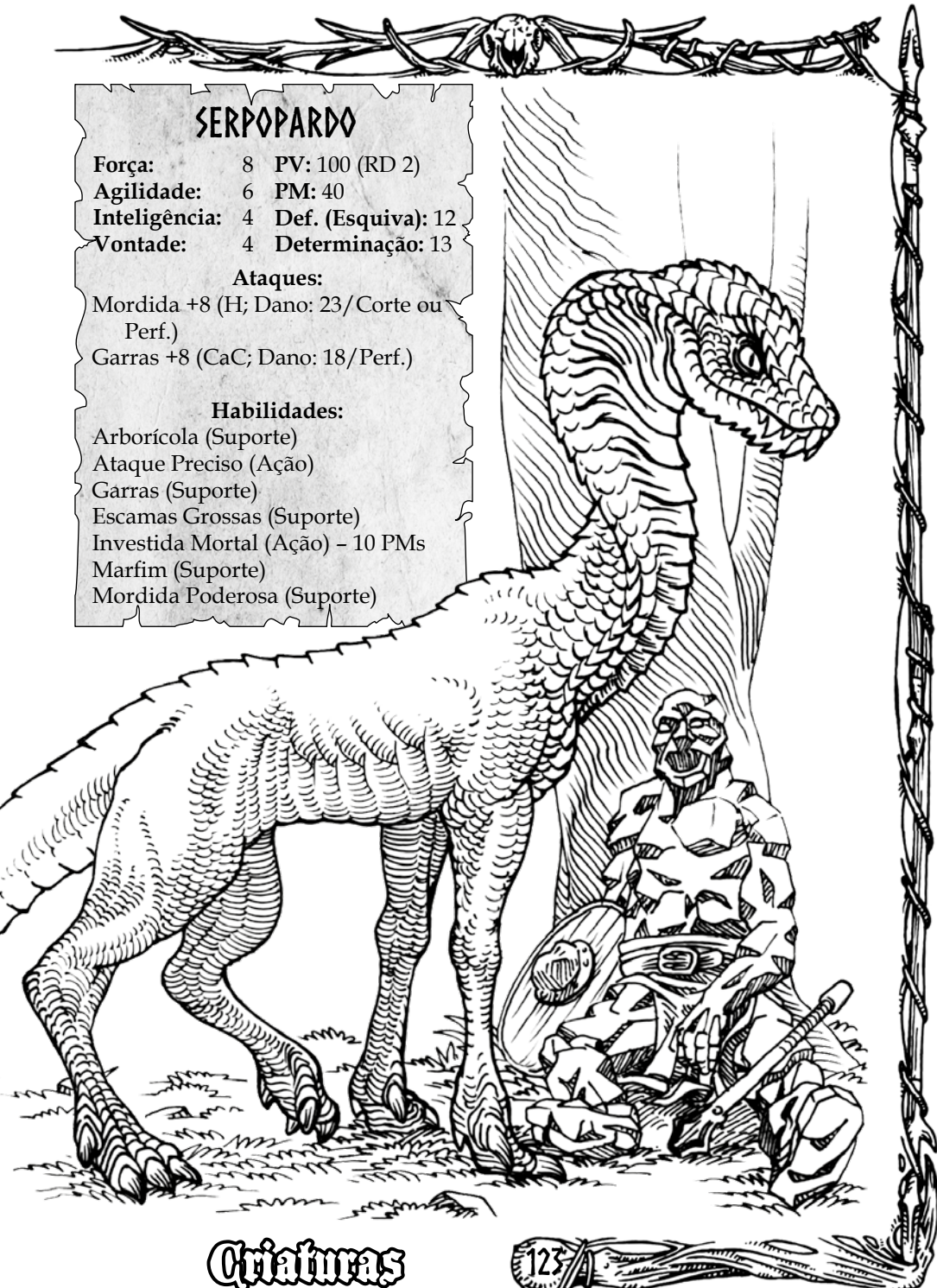
Garras (Suporte)

Escamas Grossas (Suporte)

Investida Mortal (Ação) - 10 PMs

Marfim (Suporte)

Mordida Poderosa (Suporte)



SIBA

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Verme)

Habitat: Floresta

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária (Ameaça 0)

Tamanho: Envergadura 50 cm
(Miúdo)

Peso: 5 kg

Média de Vida: 5 anos

Temperamento: Covarde

Sibas são vermes voadores com uma concha óssea em forma de sino coberta por uma fina película membranosa capaz de mudar de cor rapidamente. Uma membrana flexível rodeia toda a extensão de sua concha, como uma espécie de manto que a siba pode vibrar velozmente, permitindo que a criatura voe. Da parte aberta da concha da criatura, uma curta cabeça dotada de dois olhos bulbosos em cada lado do corpo termina em uma coroa de tentáculos que escondem a boca do animal. Além dos oito tentáculos que rodeiam a boca, a siba possui dois tentáculos retráteis que usa para fugar suas presas, puxando-as para dentro dos tentáculos mais curtos, que liberam uma toxina anestésica que paralisa o alvo, permitindo que a siba lentamente devore sua presa ainda viva – esse veneno é fraco demais para paralisar criaturas maiores do que a siba, mas pode causar amortecimento de membros se for usado contra um humanoide.

Sibas são excelentes voadores e, apesar de não conseguirem alcançar gran-

des altitudes nem voar por muito tempo, possuem uma manobrabilidade excelente enquanto estão voando. Geralmente utilizam sua capacidade de voo para se aproximar de alvos enquanto mudam sua coloração em padrões caleidoscópicos que hipnotizam o alvo momentaneamente, e depois que agarra e paralisa sua vítima, uma siba procura um lugar para pousar e devorar a criatura capturada lentamente, usando sua capacidade mimética para se camuflar no ambiente. Se se sentem ameaçadas, elas simplesmente voam velozmente para longe, procuram um novo local onde possam se camuflar e se escondem até o perigo passar.

Por causa de seu veneno narcótico, as sibas são extremamente valorizadas por alquimistas para produzir poções anestésicas – que podem ser utilizadas para auxiliar em cirurgias ou no tratamento de algumas doenças, mas também são utilizadas por alguns indivíduos de forma recreativa.

SIBA

Força:	0	PM: 30
Agilidade:	5	Def. (Esquiva):
Inteligência:	4	(No chão) 15
Vontade:	2	(Voando) 17
PV: 30 (RD 1)		Determinação: 10

Ataques:

Tentáculo +5 (CaC; Dano: 2/Perf. +
Ataque Venenoso)

Habilidades:

Asas Rápidas (Suporte)
Ataque Venenoso (Suporte)
Caleidoscópico (Ação) – 10 PMs
Camaleão (Ação) – 10 PMs
Dançarino do Ar (Suporte)
Placas Quitinosas (Suporte)

VENENO DE SIBA

Sibas aplicam um veneno que causa narcose, podendo deixar criaturas pequenas (com um peso menor do que o da Siba) Indefesas por 1 hora. Contra criaturas maiores, o efeito é anestésico, mas nem de longe tão potente. Uma criatura com peso maior do que a siba precisa fazer um teste de Força (Dificuldade 10) ou ficará anestesiada, sendo considerada Distraída por 10 minutos.

Esse veneno pode ser extraído diretamente das glândulas do animal e concentrado – utilizando um processo de destilação (Guia do Herói página 74) com dificuldade 10. Essa versão concentrada do veneno, apesar de extremamente amargo, pode ser ingerida oralmente, e faz com que uma criatura de tamanho médio ou menor durma por 1 hora – uma criatura sob esse efeito só será acordada se perder Pontos de Vida. Se não for acordada nesse tempo, a criatura afetada por essa poção entrará em um sono natural por cerca de 8 horas. É comum que criaturas racionais afetadas por essa poção experimentem sonhos psicodélicos durante esse período de sono.

Esse veneno é considerado natural.



TIGRE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Floresta e Tundra

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária (Adulto Ameaça 4, Filhote Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento adulto 4 m (Grande), filhote 1,5 m (Médio)

Peso: Adulto 300 kg, filhote 35 kg.

Média de Vida: 25 anos

Temperamento: Sobrevivente

Tigres são grandes felinos de hábitos solitários e bastante territoriais, encontrados principalmente ao longo de Parband mas chegando até Bryne e as Terras Secas.

Tigres não descartam nenhum tipo de criatura como possível alimento. Em geral, grupos de humanóides dentro de seu território são ignorados, mas humanóides solitários serão considerados presas. Preferem montar emboscadas à noite, mas se forem alertados por uma possível presa - ou ameaça - durante o dia, irão atacar imediatamente.

Machos e fêmeas só se reúnem na época do acasalamento, se separando em seguida. O filhote (apenas 1 por gestação) se mantém com a mãe pelos primeiros três anos de vida e depois passa a caçar sozinho e a fêmea procurará outro macho para procriar. Filhotes capturados pequenos (ainda sob a proteção da mãe) podem ser domesticados, mas considerando que em cativeiro perdem o libido e nunca geram filhotes e a dificuldade de encontrar tigres selvagens ainda filhotes faz com que essa prática seja bastante rara.

TIGRE FILHOTE

Força: 3 **PV:** 50
Agilidade: 5 **PM:** 50
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 3 **Determinação:** 11

Ataques:

Garra +5 (CaC; Dano: 5/Perf.)
Mordida +5 (CaC; Dano: 7/Corte)

Habilidades:

Furtivo (Suporte)
Garras (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Movimentos Evasivos (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Rasgar (Reação)
Sentidos Apurados (Suporte)

TIGRE ADULTO

Força: 8 **PV:** 120
Agilidade: 6 **PM:** 120
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 13
Vontade: 4 **Determinação:** 12

Ataques:

Garra +8 (CaC; Dano: 18/Perf.)
Mordida +8 (CaC; Dano: 20/Corte)

Habilidades:

Brigão (Suporte)
Estraçalhar (Ação) - 35 PMs
Evasão (Reação) - 20 PMs
Furtivo (Suporte)
Garras (Suporte)
Imobilizar (Reação)
Mordida Poderosa (Suporte)
Movimentos Evasivos (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Rasgar (Reação)
Sentidos Apurados (Suporte)

TUBARÃO RIBEIRINHO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Peixe)

Habitat: Mar e Rio

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária (Ameaça 1)

Tamanho: Comprimento 3 m

(Médio)

Peso: 250 kg

Média de Vida: 30 anos

Temperamento: Agressivo

TUBARÃO RIBEIRINHO

Força: 4 **PV:** 60

Agilidade: 4 **PM:** 40

Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 9

Vontade: 5 **Determinação:** 14

Ataques:

Mordida +4 (CaC; Dano: 10/Corte +
Ataque Afiado)

Habilidades:

Ataque Afiado (Suporte)

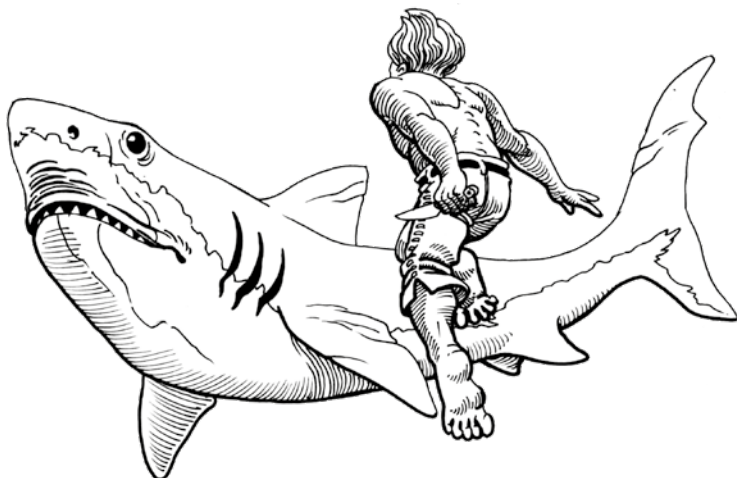
Faça-os Sangrar (Reação) – 10 PMs

Faro (Suporte)

Mordida Poderosa (Suporte)

Embora possam ser encontrado em alto mar, os tubarões ribeirinhos possuem tolerância à água doce, e podem ser encontrados em rios com frequência. Graças ao seu tamanho e peso, eles são capazes de se aproximar das comunidades ribeirinhas com facilidade, e sua alta agressividade faz com que encontros com essas criaturas sejam frequentes. Não possuem sentidos muito apurados, e precisam se aproxi-

mar bastante para identificar possíveis presas – o que faz com que as vezes ataquem criaturas grandes demais. Tubarões ribeirinhos costumam ser muito obstinados e agressivos para se deixar intimidar, no entanto, e mesmo se forem rechaçados com violência ou estiverem atacando uma criatura obviamente grande demais, só recuarão se o alvo sair de dentro d'água.



URSO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Floresta, Montanha, Subterrâneo e Tundra

Dieta: Onívora

Organização: Solitário (Negro Ameaça 1, Pardo Ameaça 2, Cavernas Ameaça 4)

Tamanho: Comprimento negro 1,5 m (Médio), pardo 3 m, Cavernas 5 m (Grande)

Peso: Negro 100 kg, Pardo 600 kg, Cavernas 1 ton

Média de Vida: 50 anos

Temperamento: Sobrevivente (Negro e Pardo), Agressivo (Cavernas)

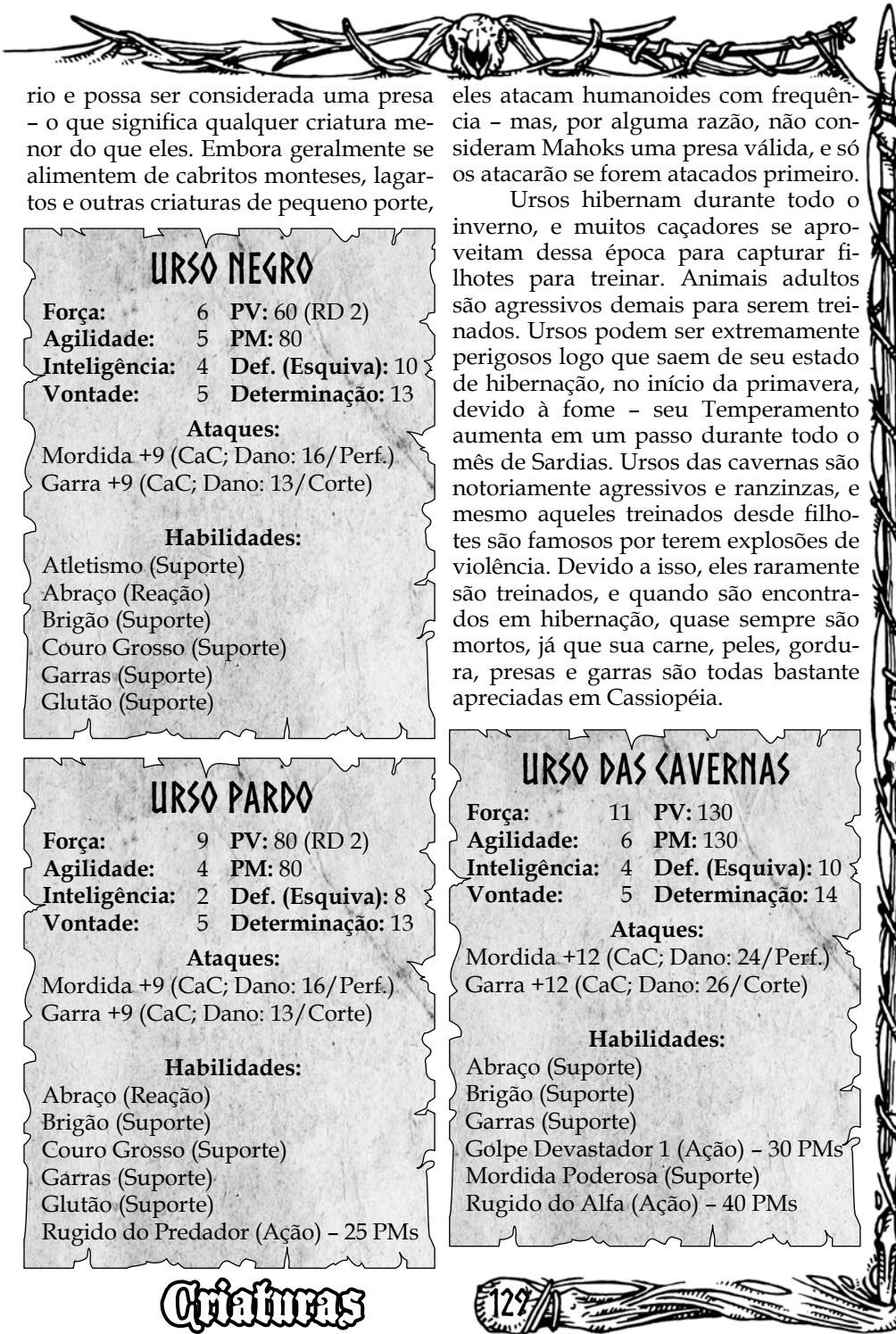


por carniça, se estiverem com fome, e não dispensam comida assando em fogueiras de acampamento.

Ursos negros são menores e tem pelagem mais escura em comparação aos outros ursos de Cassiopéia, chegando no máximo à um metro e meio de comprimento. Ocupam as mesmas áreas dos ursos pardos mas também podem ser encontrados em Bryne e nas florestas de Parband. São excelentes nadadores e escaladores, além de serem em média mais inteligentes, curiosos e adaptáveis do que outros tipos de ursos – frequentemente vivendo no entorno de comunidades humanoides. São bastante dóceis e são comumente treinados como animais de estimação – embora possam ser usados como animais de guarda facilmente.

Ursos das cavernas são os maiores ursos de Cassiopéia e vivem em regiões montanhosas, podendo ser encontrados nas montanhas Eisenring, Cordilheiras dos Cristais, nas Montanhas do Céu Vermelho e nos Picos Orientais. Diferente das outras espécies de ursos, os ursos das cavernas perseguem qualquer criatura que entre em seu território.

Os ursos mais comuns de Cassiopéia possuem coloração parda ou castanha e vivem em áreas arborizadas ao longo de Tebryn, Dagothar e Londérien – mas não a leste das Montanhas dos Cristais. São agressivos em geral, e costumam atacar qualquer criatura de seu tamanho ou menor que entre em seu território, apesar de não perseguirem ativamente suas presas. Não possuem sentidos particularmente aguçados e embora possam alcançar velocidades altas em corrida, não conseguem manter o ritmo por muito tempo – o que permite que alguém atacado por um urso consiga enganá-los e fugir se reagirem rápido. Geralmente eles se valem de seu tamanho para intimidar – e derrotar, se necessário – intrusos em seu território. Ursos em geral preferem se alimentar de peixes, larvas, mel e animais pequenos, mas podem ser atraídos



rio e possa ser considerada uma presa – o que significa qualquer criatura menor do que eles. Embora geralmente se alimentem de cabritos monteses, lagartos e outras criaturas de pequeno porte,

URSO NEGRO

Força: 6 **PV:** 60 (RD 2)
Agilidade: 5 **PM:** 80
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 5 **Determinação:** 13

Ataques:

Mordida +9 (CaC; Dano: 16/Perf.)
Garra +9 (CaC; Dano: 13/Corte)

Habilidades:

Atletismo (Suporte)
Abraço (Reação)
Brigão (Suporte)
Couro Grosso (Suporte)
Garras (Suporte)
Glutão (Suporte)

URSO PARDO

Força: 9 **PV:** 80 (RD 2)
Agilidade: 4 **PM:** 80
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 5 **Determinação:** 13

Ataques:

Mordida +9 (CaC; Dano: 16/Perf.)
Garra +9 (CaC; Dano: 13/Corte)

Habilidades:

Abraço (Reação)
Brigão (Suporte)
Couro Grosso (Suporte)
Garras (Suporte)
Glutão (Suporte)
Rugido do Predador (Ação) – 25 PMs

eles atacam humanoides com frequência – mas, por alguma razão, não consideram Mahoks uma presa válida, e só os atacarão se forem atacados primeiro.

Ursos hibernam durante todo o inverno, e muitos caçadores se aproveitam dessa época para capturar filhotes para treinar. Animais adultos são agressivos demais para serem treinados. Ursos podem ser extremamente perigosos logo que saem de seu estado de hibernação, no início da primavera, devido à fome – seu Temperamento aumenta em um passo durante todo o mês de Sardias. Ursos das cavernas são notoriamente agressivos e ranzinzas, e mesmo aqueles treinados desde filhotes são famosos por terem explosões de violência. Devido a isso, eles raramente são treinados, e quando são encontrados em hibernação, quase sempre são mortos, já que sua carne, peles, gordura, presas e garras são todas bastante apreciadas em Cassiopéia.

URSO DAS CAVERNAS

Força: 11 **PV:** 130
Agilidade: 6 **PM:** 130
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 5 **Determinação:** 14

Ataques:

Mordida +12 (CaC; Dano: 24/Perf.)
Garra +12 (CaC; Dano: 26/Corte)

Habilidades:

Abraço (Suporte)
Brigão (Suporte)
Garras (Suporte)
Golpe Devastador 1 (Ação) – 30 PMs
Mordida Poderosa (Suporte)
Rugido do Alfa (Ação) – 40 PMs

VARANO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Deserto, Montanha e Savana

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 3 m (Médio)

Peso: 70 kg

Média de Vida: 50 anos

Temperamento: Agressivo

Varanos são grandes lagartos encontrados em regiões secas e quentes de Cassiopéia como as Terras Secas, Terras Venenosas e no centro de Parband.

Varanos são conhecidos por sua mordida infecciosa e por sua agressividade. Apesar de não serem notavelmente grandes, esses lagartos podem atacar criaturas várias vezes maiores do que eles – e por não serem territoriais, algumas vezes grandes grupos podem dividir uma mesma área. De fato, grupos grandes comumente se reúnem em áreas altas logo após precipitações duradouras – eles realmente não gostam de água – e nessa situação, são extremamente perigosos por poderem se concentrar em atacar em conjunto um mesmo alvo ou grupo.

Varanos são praticamente surdos e tem uma visão limitada, mas possuem um excelente sentido de olfato, e podem sentir cheiro de sangue e carniça à centenas de metros – o que às vezes

causa a confluência de muitos animais para uma mesma área onde uma grande presa esteja sendo atacada por um deles.

Além da mordida infecciosa, varanos possuem garras fortes e afiadas que são usadas para escalar com eficiência, mas que também podem ser usadas como armas dependendo da situação. Depois de agarrar um alvo com sua mordida, eles geralmente usam as garras para rasgar suas presas fazendo com que os ferimentos enfraqueçam o alvo e acelerem sua morte.

Apesar de serem agressivos, se forem capturados podem ser facilmente treinados, mesmo depois de adultos. Varanos capturados adultos podem se tornar agressivos com outras criaturas que considerem presas ou ameaças – o que os torna animais de guarda excelentes – mas aqueles que são capturados ainda jovens geralmente são

VARANO

Força:	6	PV: 40 (RD 2)
Agilidade:	2	PM: 20
Inteligência:	2	Def. (Esquiva): 9
Vontade:	3	Determinação: 12

Ataques:

Mordida +6 (CaC; Dano: 8/Perf. + Ataque Venenoso)
Garras * +6 (CaC; Dano: 8/Perf.)

Habilidades:

Ataque Venenoso (Suporte)
Escamas Grossas (Suporte)
Garras (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Visão Olfativa (Suporte)

extremamente doces (embora possam ser treinados como animais de ataque) e famosos por gostarem de dormir encostados em seus donos. Sua longevidade em conjunto com seu comportamento fazem deles animais bastante

apreciados como companhia – embora em Tebryn eles sejam vistos de forma um tanto suspeita, em Parband, Bryne, Arkania e nas Terras Secas varanos treinados são relativamente comuns.

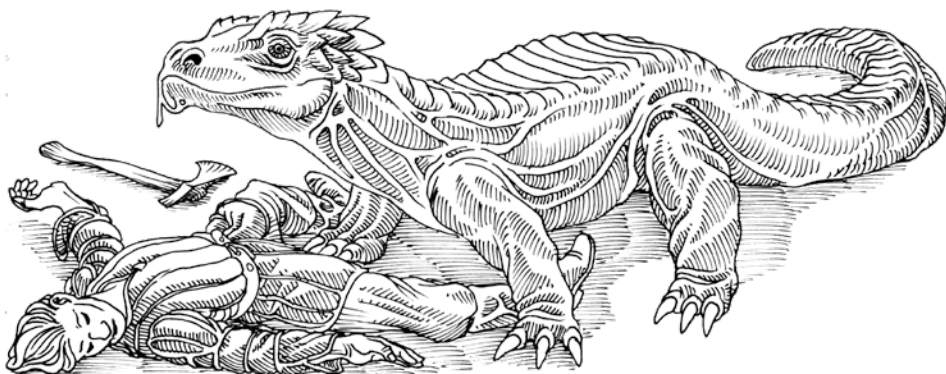
VENENO DE VARANO

Varanos possuem uma mordida tóxica que transmite infecções. Qualquer criatura mordida pelo varano deve realizar um teste de Força (dificuldade 10) ou o ferimento desenvolve uma infecção – o personagem não consegue recuperar Pontos de Vida enquanto estiver infectado e deve fazer um teste de Força (dificuldade 10) a cada hora. Falha significa a perda de 1 Ponto de Vida, enquanto Falha Crítica indica a perda de 5 Pontos de Vida.

Este efeito é considerado um veneno natural, mas seus efeitos são semelhantes a uma infecção comum (Guia do Vilão, página 101) e pode ser tratado de forma semelhante. Criaturas imunes à doenças podem ser afetadas por esse efeito e resistência a veneno pode impedir a infecção mas não oferece bônus contra os seus efeitos.

VARIAÇÃO: YAGUARO (AMEAÇA ◊)

Yaguaros são varanos encontrados na Floresta dos Antigos, Ilha do Larto e Arquipélago das Três Irmãs, cuja cabeça é revestida por escamas longas e largas, utilizada para impressionar parceiros, e que podem lembrar orelhas ou mesmo uma juba. Sua postura é um pouco mais elevada do que a de outros Varanos, e eles costumam perseguir suas presas ativamente, diferente de outros varanos. Recebem Agilidade +2 e seu temperamento é Feroz e seu Habitat é Floresta.



VERME GIGANTE

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Verme)

Habitat: Pântano e Subterrâneo

Dieta: Onívora

Organização: Solitário (Ameaça 3)

Tamanho: Altura 2 m,
Comprimento 7 m (Grande)

Peso: 7 ton

Média de Vida: 220 anos

Temperamento: Sobrevivente

Vermes gigantes são criaturas pesadas e lentas, cobertas por uma carapaça segmentada e cuja imensa bocarra é equipada com três longos probóscides espinhosos para atacar criaturas ou puxar matéria em decomposição para dentro de suas imensas bocarras.

Os vermes gigantes vivem em cavernas ou locais lamacentos. Sobrevivem comendo plantas, algas ou qualquer outro material orgânico, dando preferência à material em decomposição – tanto vegetal quanto animal. Atacam qualquer criatura que ofereça uma ameaça, incluindo criaturas que entrem na região na qual a criatura está se alimentando atualmente. Geralmente esperam imóveis em um buraco que tenham cavado até que uma criatura passe por perto, atacando de surpresa com sua mordida. Podem, no entanto, caçar ativamente, se a região onde estão tiver escassez de comida – o que é relativamente comum no caso de vermes gigantes vagando pelos subterrâneos – nesse caso dando preferência ao uso de seus probóscides devido ao alcance, já que são notavelmente lentos. A menos que estejam famintos, vermes gigantes vão deixar o corpo da criatura apodrecen-

do por dias antes de devorá-los, guardando a área contra invasores.

Eles se reproduzem injetando pequenas larvas em criaturas vivas. Estas larvas estão presentes no muco que recobre seu corpo e saliva, e podem ser injetadas através dos probóscides da criatura, mas criaturas que ataquem o verme gigante – o que é um acontecimento incomum – podem acabar infectados com as larvas. Essas larvas não causam danos aos hospedeiros exceto por um certo mal estar e uma redução na sua resistência à doenças, mas assim que o hospedeiro morre e começa a se decompor, esta larva começa a devorar a carniça e quando o cadáver tiver sido totalmente devorado, a criatura irá procurar outras fontes de material em decomposição para devorar. Nessa fase de seu ciclo de vida, chamado de larva de cemitério (veja página 90), a criatura não possui probóscides, nem uma carapaça resistente, mas se locomove com mais velocidade e se concentra em cavar covas para devorar cadáveres e ganhar massa até se tornar um verme gigante – um processo que leva anos.

VERME GIGANTE

Força: 14 **PV:** 140 (RD 3)
Agilidade: 2 **PM:** 70
Inteligência: 1 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 6 **Determinação:** 14

Ataques:

Mordida +14 (CaC; Dano: 32/Corte)
Probóscide* +14 (H; Dano: 21/Perf. +
Múltiplos Ataques x3)

Habilidades:

Enterrar-se (Ação)
Imunidade à Doenças (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Múltiplos Ataques (Suporte)
Placas Quitinosas (Suporte)
Resistência à Contusão (Suporte)
Ver o Invisível (Suporte)

LARVAS DE VERME

Qualquer criatura viva que entrar em contato com a mucosa do verme gigante poderá ser infectada com suas larvas. Como a mucosa cobre todo o corpo da criatura e está presente em sua saliva, a infecção é bastante comum. Qualquer criatura que realize ataques desarmados ou sofra dano pelos ataques do verme gigante deve fazer um teste de Força (Dificuldade 15) no final do combate. Falha no teste significa que a criatura está infectada.

Não há meios fáceis de saber se a vítima foi infectada, já que as minúsculas larvas se alojam inicialmente no intestino da criatura. O infectado não sofre nenhum problema grave de saúde, sentindo náuseas com frequência e tendo um redutor de -2 em todos os seus testes para resistir à doenças (naturais ou mágicas).

Quando a vítima infectada morre, as larvas se alimentarão do cadáver deixando apenas os ossos para trás e eventualmente se tornarão larvas de cemitério (pág. 90) até chegarem à idade adulta, quando se tornarão vermes gigantes.

Esse efeito é considerado uma doença natural.



VESPA IMPERIAL

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Floresta e Pântano

Dieta: Carnívora

Organização: (Ameaça 0) Bando 10-60 (Veja regras para Enxames)

Tamanho: Comprimento 10 cm (Miúdo)

Peso: 20 gramas

Média de Vida: 20 dias

Temperamento: Sobrevivente

A vespa imperial mede aproximadamente dez centímetros quando adulta, embora as rainhas possam chegar a até vinte centímetros de comprimento. Seu nome provém da coloração dourada e reluzente de sua carapaça. É uma caçadora implacável que se alimenta de outros insetos, tais como besouros, louva-a-deus, outras vespas e principalmente abelhas – é comum que elas ataquem colmeias e são consideradas uma ameaça por apicultores; um pequeno grupo de vespas imperiais pode dizimar a população de uma colmeia com milhares de membros em poucas horas. No final da batalha as vespas se alimentam das larvas e do mel, deixando apenas cera para trás.

À despeito de sua agressividade quanto à suas presas, as vespas imperiais dificilmente atacam qualquer criatura que não faça parte de sua dieta a menos que sua colônia seja ameaçada diretamente.

O veneno desses insetos causa uma dor considerável em animais gran-

des, mas não apresenta riscos para a maioria dos animais adultos. No entanto, um ataque de um grupo de vespas pode levar à morte a maioria dos animais em poucos minutos, e enxames dessas criaturas são extremamente perigosos – e por sorte muito raros na natureza.

VENENO DE VESPA IMPERIAL

Vespas Imperiais aplicam um veneno que causa enrijecimento muscular. Um alvo de sua ferroada precisa fazer um teste de Força (dificuldade 10). Se passar, o personagem perde 1 Ponto de Vida imediatamente e perde mais 1 Ponto de Vida no começo do seu próximo turno, quando o veneno perde efeito. Se falhar, o alvo perde 1 Ponto de Vida imediatamente e perde mais 1 Ponto de Vida no começo do seus próximos 5 turnos.

Este é considerado um veneno natural.

VESPA IMPERIAL

Força: 0 **PV:** 5
Agilidade: 10 **PM:** 5
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 18
Vontade: 2 **Determinação:** 10

Ataques:

Ferrão +10 (CaC; Dano: 1/Perf. + Ataque Venenoso)

Habilidades:

Ataque Venenoso (Suporte)
Asas Rápidas (Suporte)
Falhas da Armadura (Suporte)
Miriápode (Suporte)
Vulnerabilidade ao Fogo (Suporte)



VÍBORA

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Réptil)

Habitat: Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Savana e Subterrâneo

Dieta: Carnívora

Organização: Solitária (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 1 m (Pequeno)

Peso: 2 kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Agressivo

Víboras são répteis peçonhentos desprovidos de membros locomotores, que se utilizam de um movimento sinuoso do corpo para se locomoverem, da mesma forma que as serpentes. Diferem-se das serpentes por serem capazes de disparar seu veneno através de um orifício sob a língua,

VÍBORA

Força: 1 **PV:** 20
Agilidade: 6 **PM:** 10
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 11
Vontade: 4 **Determinação:** 13

Ataques:

Mordida +5 (Cac; Dano: 1/Perf. + Ataque Venenoso)

Cuspida +5 (H; Dano 0 + Ataque Venenoso)

Habilidades:

Ataque Preciso (Ação)
Ataque Venenoso (Suporte)
Furtivo (Suporte)
Serpentiforme (Suporte)

além de poderem inocular seu veneno através da mordida.

Há algumas espécies de víboras ao redor de Drakon, mas seus hábitos são relativamente constantes. São diurnas, carnívoras e extremamente agressivas e atacam qualquer criatura que se aproxime – geralmente cuspidando seu veneno antes de tentar morde-las – e tendem a perseguir seus alvos caso estes fujam.

São capazes de nadar, mas preferem se manter longe da água, onde seu veneno não é tão efetivo. Também são excelentes escaladoras e podem emboscar de posições altas para potencializar a efetividade de seu disparo venenoso.

VENENO DE VÍBORA

Víboras aplicam um veneno que causa paralisia muscular, sendo extremamente doloroso sendo fatal apenas contra criaturas pequenas, em geral. O alvo precisa realizar um teste de Força (dificuldade 13). Se falhar, o alvo perde 5 Pontos de Vida imediatamente e mais 2 Pontos de Vida no começo de seu turno por 1 minuto. Se passar no teste, o alvo perde 5 Pontos de Vida e o veneno perde o efeito.

Se o veneno for disparado, o alvo precisa realizar um teste de Agilidade (dificuldade 13). Se passar, o alvo não é atingido pelo veneno e não sofre efeitos negativos. Se falhar, o alvo perde 5 Pontos de Vida imediatamente e é considerado Cego por um minuto – se não for curado durante este tempo, a cegueira será permanente.

Esse veneno é considerado natural.

WARG

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Ártico, Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Savana e Tundra

Dieta: Carnívora

Organização: (Ameaça 2) Par (Ameaça 4)

Tamanho: Comprimento 3 m (Grande)

Peso: 150 kg

Média de Vida: 30 anos

Temperamento: Furioso

Wargs são grandes lupinos encontrados principalmente no norte de Cassiopéia e ao longo das Terras Venenosas até o sul de Dagothar, embora haja uma população considerável na Floresta dos Antigos e eles possam ser encontrados, mais raramente, ao longo de todo o continente.

Embora sejam considerados parentes dos lobos, são notavelmente maiores e dotados de presas protuberantes e um couro bem mais espesso, além de exibirem um comportamento vastamente diferente – sendo menos gregários e mais agressivos, preferindo caçar em casais ao invés de alcateias. As vezes podem ser encontrados com filhotes, enquanto ensinam os jovens a caçar, mas assim que um warg passa a conseguir caçar sozinho, ele é espantado pelos pais.

Wargs também são mais ardisos e astutos do que lobos comuns, realizando emboscadas, utilizando

táticas de guerrilha para cansar seus alvos, se revezando no ataque em caçadas longas e até mesmo tentando isolar uma criatura do grupo. Se tiverem que entrar em combate direto com grupos de criaturas, irão focar em um único alvo – geralmente o maior – até que ele caia, ignorando outros agressores. São extremamente agressivos e irão matar qualquer criatura se tiverem a oportunidade – devorando parte do animal e espalhando partes despedaçadas ao redor se a criatura for pequena ou então destroçando a carcaça por inteiro e comendo apenas algumas partes no caso de animais grandes. Esse comportamento destrutivo durante a alimentação torna bastante fácil identificar um local onde um warg atacou e também permite que a trilha da criatura possa ser seguida com certa facilidade – o que wargs utilizam como vantagem, monitorando a área de onde vieram tentando identificar possíveis perse-

WARG

Força: 7 **PV:** 90 (RD 2)
Agilidade: 5 **PM:** 90
Inteligência: 4 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 6 **Determinação:** 18

Ataques:

Mordida +7 (CaC; Dano: 18/Corte)

Habilidades:

Ataque Simultâneo (Ação) – 20 PMs
Couro Grosso (Suporte)
Flanquear (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Quadrúpede (Suporte)
Ripostar (Reação)
Sentidos Apurados (Suporte)

guidores e montando emboscadas caso forem seguidos.

De fato, os wargs parecem possuir uma disposição perversa em seguir humanóides, e a maioria dos mateiros experientes considera que os sinais de alimentação desses animais são prova disso, levando caçadores inexperientes, presunçosos – ou estú-

pidos – à segui-los e cair em suas emboscadas.

A agressividade dos wargs os torna praticamente impossíveis de treinar, e mesmo filhotes capturados ainda pequenos tendem a entrar em fúria, atacando seus treinadores, geralmente levando à morte de um dos dois – animal ou treinador.



YAAZHI

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Montanha, Planície e Savana

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário (Jovem Ameaça 2, Adulto Ameaça 7)

Tamanho: Jovem Altura 3 m, Comprimento 4 m (Grande), Adulto Altura 6 m, Comprimento 8 m (Colossal)

Peso: 800 kg a 6 ton

Média de Vida: 70 anos

Temperamento: Agressivo (Jovem) ou Feroz (Adulto)

Grandes mamíferos com corpos musculares, patas terminadas em poderosas garras e cabeças dotadas de uma longa tromba. Yaazhis tem bocarras com presas longas e desenvolvem jubas à medida que envelhecem.

Yaazhis não são territoriais mas são altamente agressivos, caçando praticamente qualquer coisa que encontrem – e devido ao seu tamanho, pouca coisa deixa de ser considerada uma presa para eles. Evitam criaturas dracônicas, mas atacarão qualquer outro tipo de animal ou grupo que avistarem, tendo uma preferência especial por paquidermes. Geralmente atacam presas grandes com as garras, tentando derrubá-las, e então atacam com mordidas, tentando estrangular o alvo com sua tromba ao mesmo tempo. Contra alvos menores, eles geralmente agarram com sua tromba e então usam as garras para dilacerar a presa.

Yaazhis só se reúnem para acasalar, e a gravidez da fêmea dura cer-

ca de dois anos – e o filhote leva quase um ano para ser capaz de caçar. Fêmeas prenhas procuram cavernas que possam habitar onde eventualmente darão a luz. Apenas um yaazhi nasce em cada gestação, a fêmea permanece na região caçando e levando suas presas para a caverna onde o filhote permanece protegido. Quando o yaazhi jovem passa a poder caçar, mãe e filhote permanecem na região por um ou dois anos, embora a mãe passe a caçar cada vez mais longe e afastada do filhote, até que eles se separem. Alguns yaazhis permanecem em regiões montanhosas depois de adultos, mas isso é incomum devido à quantidade de caça disponível.

Alguns Mahouts (treinadores e ginetes de paquidermes) parbani tentaram domesticar yaazhis, mas a tarefa é desafiadora não apenas porque o animal exige muitos cuidados e grandes quantidades de carne, mas também porque eles são naturalmente agressivos e desconfiados.

YAAZHI JOVEM

Força:	12	PV: 80 (RD 2)
Agilidade:	3	PM: 40
Inteligência:	3	Def. (Esquiva): 7
Vontade:	4	Determinação: 13

Ataques:

Garras +12 (CaC; Dano: 26/Perf.)
Tromba +14 (CaC; Dano: 14/Cont. + Constritor)
Mordida +12 (CaC; Dano: 31/Corte ou Perf.)

Habilidades:

Combate Gigante (Suporte)
Constritor (Suporte)
Garras (Suporte)
Marfim (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Paquiderme (Suporte)

TROMBA DE YAAZHI

Yaazhis não possuem trombas tão flexíveis quanto as dos elefantes, e só usam elas para agarrar e apertar suas vítimas e puxar comida para sua boca.

A Tromba tem a esquiva do yaazhi +4 (11 para um jovem e 12 para um adulto), e uma quantidade de Pontos de Vida iguais à 1/5 dos Pontos de Vida do animal (60 PVs no caso de adultos e 16 PVs no caso de filhotes) e receberem a Redução de Dano de Paquiderme. Embora possam realizar um teste de agarrar imediatamente quando acertam uma criatura em combate, não recebem o multiplicador de dano pelo tamanho Grande usam a ação de Apertar.

Além disso, diferente dos elefantes, a tromba dos yaazhi regenera em alguns meses se perder todos os Pontos de Vida, e embora o animal tenha algum trabalho caçando, não morrerá de inanição.

YAAZHI ADULTO

Força:	18	PV: 300 (RD 4)
Agilidade:	4	PM: 60
Inteligência:	3	Def. (Esquiva): 8
Vontade:	6	Determinação: 17

Ataques:

Garras +19 (CaC; Dano: 40/Perf.)
Tromba +19 (CaC; Dano: 22/Cont. + Constrictor)
Mordida +19 (CaC; Dano: 47/Corte ou Perf.)

Habilidades:

Ataque Esmagador (Suporte)
Brigão (Suporte)
Combate Gigante (Suporte)
Constrictor (Suporte)
Couro Grosso (Suporte)
Garras (Suporte)
Investida Mortal (Ação) – 10 PMs
Manter no Chão (Reação)
Marfim (Suporte)
Paquiderme (Suporte)



YPOTRIL

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Mamífero)

Habitat: Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Savana e Tundra

Dieta: Onívora

Organização: Solitário (Ameaça 2)

Tamanho: Altura 2 m, Comprimento 3 m (Grande)

Peso: 500 kg

Média de Vida: 50 anos

Temperamento: Sobrevivente

O Ypotril é um mamífero quadrúpede de grande porte que pode ser confundido com um camelo à distância. Apesar do corpo bastante similar ao dos dromedários, com uma corcova nas costas, pernas longas e um pescoço comprido e musculoso, as semelhanças com os camelos acabam aí. Ele possui uma cabeça mais longa e com uma mandíbula munida de grandes presas afiadas, que nos adultos tende a se projetar consideravelmente para fora da bocarra do animal. As patas são munidas de fortes cascos fendidos, práticos para correr e escalar. Finalmente, a longa cauda é musculosa e flexível, ajudando o animal a se equilibrar e podendo ser usada para ataques.

Ypotrils podem se adaptar a praticamente qualquer tipo de ambiente, embora em geral prefiram regiões quentes e secas. São comuns nas Terras Secas e em Parband, mas alguns animais podem ser encontrados ao longo da parte tebryniana da Cordilheira dos

Cristais. Sua presença pode ser notada ao norte de Cassiopéia, passando pelas Terras Venenosas e chegando até Dagothar, embora não se tenha notícias dessas criaturas em Eishelm, elas podem às vezes vagar pelas regiões ao longo das fronteiras entre o reino dos Anões e Londérien. Sua vasta distribuição ao longo de Cassiopéia se deve, principalmente, à sua capacidade de retirar nutrientes de praticamente qualquer origem. Alimentam-se de folhas, grama, frutas e até mesmo raízes, e apesar de não serem caçadores ávidos, podem cavar para comer animais em tocas subterrâneas – como cobras, lebres e tatus – e Ypotrils são naturalmente solitários e pouco se sabe sobre a reprodução deles em ambientes selvagens, mas entre os Orcs (tanto das Terras Secas quanto Parband) a prática de domesticar esses animais como montaria é relativamente comum. Graças a isso se sabe que a gestação do animal dura cerca de 10 meses, e que

YPOTRIL

Força:	8	PV: 50 (RD 2)
Agilidade:	5	PM: 50
Inteligência:	3	Def. (Esquiva): 9
Vontade:	3	Determinação: 11

Ataques:

Mordida +8 (CaC; Dano: 20/Corte)
Cauda* +8 (CaC; Dano 12/Cont.)

Habilidades:

Atacar com a Cauda (Reação) – 10 PMs
Corcova (Suporte)
Mordida Poderosa (Suporte)
Paquiderme (Suporte)

os animais nascem bastante desenvolvidos, sendo capazes de andar já no primeiro dia de vida. Mamam apenas por cerca de um mês, e depois disso recebem muito pouca atenção da mãe.

Apesar de poderem ser ensinados a morder, os animais criados em

cativeiro são bem mais dóceis do que aqueles encontrados na natureza, e não possuem muitos instintos de sobrevivência, mas podem ser treinados como animais de guerra tão facilmente como um cavalo ou camelo comuns.



ZANGÃO DE MAGO

CLASSIFICAÇÃO

Besta (Artrópode)

Habitat: Floresta

Dieta: Especial

Organização: Solitária (Ameaça 0)

Tamanho: Comprimento 25 cm
(Miúdo)

Peso: 500 gramas

Média de Vida: 3 anos

Temperamento: Pacífico

Zangões de mago, também conhecidos por zangões-meleiros ou zangões gigantes, são grandes insetos semelhantes a abelhas robustas, de cor negra com manchas vermelhas ou marrons e comportamento solitário. Assim como as abelhas, esses animais se alimentam de pólen de flores e de frutas, que eles utilizam para produzir mel e alimentar suas pupas. Diferente das abelhas, os zangões não formam colônias e não se especializam - não há rainhas e nem diferenças entre soldados e operários, apenas machos e fêmeas, praticamente idênticos entre si. Eles constroem seus ninhos em ocos de árvores ou em rachaduras de pedras, criando uma pequena estrutura de favos de cera onde depositam mel para épocas de alimentação escassa. Zangões copulam uma vez por ano, no auge da primavera. A fêmea deposita seus ovos em favos especiais, de onde o zangão recém-nascido eclode no final da estação, se alimentando do mel estocado no ninho durante o verão, quando então está pronto para voar e é considerado

adulto. Ele permanece naquela área enquanto a mãe se muda para outra região.

Muitos feiticeiros escolhem essas criaturas como seus familiares, já que eles produzem mel e cera - que pode ser utilizada em selos e para a confecção de velas. O nome da criatura vem justamente do fato de mais comumente eles serem encontrados como familiares do que na natureza, devido aos seus hábitos solitários e natureza pacífica.

Apesar de possuírem um ferrão (que não é venenoso nem se desprende do corpo ao ser usado, como nas abelhas), zangões de mago sempre preferem fugir a lutar, e só combatem se não tiverem outra saída. Eles produzem um som alto e característico quando batem as asas, e não são capazes de se mover em silêncio quando voam, e devido a isso preferem não levantar voo perto de seus ninhos.

Como são capazes de escalar praticamente qualquer superfície, e considerando seu tamanho, são espiões eficaz - outra característica bastante apreciada por feiticeiros ao escolher seus familiares.

ZANGÃO DE MAGO

Força: 0 **PV:** 15
Agilidade: 10 **PM:** 15
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 19
Vontade: 2 **Determinação:** 9

Ataques:

Ferrão +10 (CaC; Dano: 1/Perf.)

Habilidades:

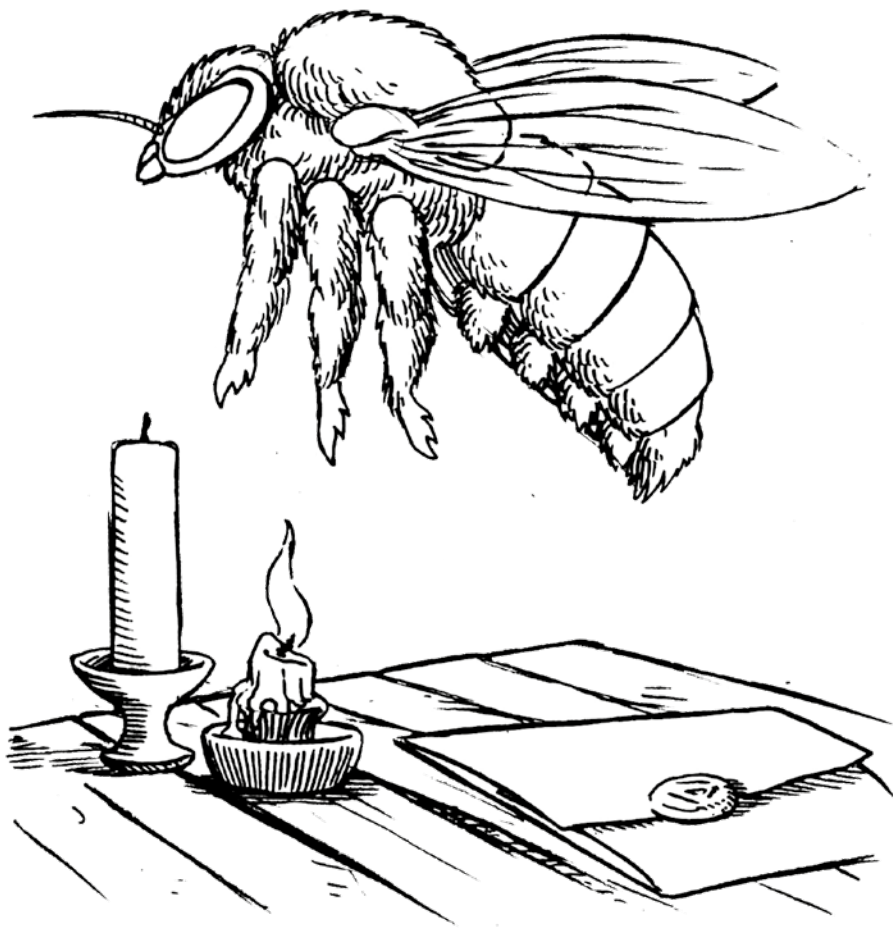
Asas Rápidas (Suporte)

Miriápode (Suporte)

MEL E CERA DE ZANGÃO

Zangões de mago tanto machos quanto fêmeas produzem cera e mel. Um zangão pode produzir cera para uma vela (ou seis selos) e até 50 gramas de mel por dia, se bem alimentado – tendo acesso à uma área de pelo menos cinco metros quadrados repleta de flores. Na natureza, coletar o mel e a cera faz com que o animal ataque, mas zangões domesticados não protegem seus favos.

O mel dos zangões de mago é extremamente nutritivo, e 150 gramas são suficientes para alimentar um humanoide como se fosse uma refeição.



Capítulo 3 – Idiossincrasias

Neste capítulo serão apresentadas regras adicionais referentes à criaturas do tipo Besta – como lidar com enxames de animais, treinamento de animais e regras para combate montado. Além disso, esse capítulo trará algumas atualizações de Habilidades que lidam com Bestas que foram publicadas em livros anteriores. Considere as versões deste livro como as mais atualizadas.



UM ORC NAKHOUT ENFRENTANDO UMA LESHIA GIGANTE



ENXAMES

Um enxame é formado por um grupo de pelo menos 10 animais miúdos. Apenas criaturas de tamanho Miúdo de uma única espécie podem formar enxames – assim, é impossível criar um enxame composto de ratos e esquilos ou um enxame de lobos, por exemplo.

Um enxame é considerado como uma criatura única com as classificações (tipo, dieta, habitat, média de vida e temperamento), Atributos e Pontos de Mana iguais aos do tipo de criatura que o forma, sem alterações. Tamanho e Peso serão determinados pela quantidade de criaturas no enxame – veja adiante.

A Determinação do enxame é aumentada em 1 para cada 5 criaturas no enxame. Se o enxame sofrer um efeito de Medo, ele se desfaz imediatamente, à medida que os animais que o formam correm desordenadamente por suas vidas.

Os Pontos de Vida de um enxame serão iguais a 5 vezes a quantidade de criaturas que o formam, mesmo que o tipo de criatura formando o enxame seja maior ou menor do que esse valor. Sempre que o enxame perder 5 PVs, considere que um animal morre ou abandona o enxame, o que pode diminuir o bônus de determinação e de ataque e o dano máximo que ele pode causar. Caso recupere Pontos de Vida, ele recupera apenas PVs suficientes para atingir o máximo que pode ter devido à quantidade de criaturas que ainda o formam – ou seja, até o próximo valor múltiplo de 5.

Um enxame realiza um ataque por turno contra cada criatura adjacente à ele. Esses ataques têm as mesmas características do ataque das criaturas que o compõem (tipo de dano e efeitos extras, como venenos ou doenças que podem ser transmitidos pelo ataque). O bônus para acertar o ataque será igual ao bônus normal do tipo de criatura que compõe o enxame, mas recebe um bônus de +1 para cada 5 criaturas que o formam – ou +1 para cada duas criaturas se a criatura tiver a Habilidade **Combate em Grupo**.

O dano do ataque será igual a duas vezes a margem de sucesso pelo qual o ataque acertou – no máximo duas vezes o número de animais ainda no enxame. Ataques realizados por enxames não causam dano extra caso resultem em um sucesso decisivo nem por ataques visando áreas vitais.

O enxame terá um tamanho de acordo com a quantidade de criaturas que o formam, o que indica o modificador para calcular sua Defesa, quanto de espaço o enxame ocupa, o peso e a sua Ameaça. Se o enxame tiver entre 10 e 19 criaturas, ele será considerado pequeno, ocupando uma área de 1m por 1m e terá Ameaça 1. Se o enxame for formado por 20 a 39 criaturas, ele será considerado médio, ocupando uma área de 2,5m por 2,5 m e terá Ameaça 3. Se o enxame tiver entre 40 e 80 criaturas, ele será considerado gigante, ocupando uma área de 4m por 4m e sua terá Ameaça 6. Se o enxame tiver mais do que 80 criaturas, ele será considerado colossal, ocupando uma área de pelo menos 8m por 8m e terá Ameaça 10. O peso do enxame é cal-

culado simplesmente multiplicando o peso normal da criatura que o compõem pela quantidade de criaturas no enxame.

Finalmente, todos os enxames são considerados resistentes à Corte, Perfuração e Contusão, além de manterem qualquer resistência ou imunidade que as criaturas que o formam possuem. No entanto, caso a espécie de criatura já tenha resistência à Corte, Contusão ou Perfuração, o enxame não ficará imune a esse tipo de dano (como seria o normal de acordo com as regras de Resistência e Imunidade), continuando apenas Resistente àquele tipo de dano. A seguir alguns exemplos de Enxame.

ENXAME PEQUENO DE AXOLOTES (AMEAÇA 1)

ENXAME FORMADO POR 15 AXOLOTES

Força: 0 **PV:** 75
Agilidade: 2 **PM:** 30
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 8
Vontade: 2 **Determinação:** 11

Ataques:

Mordida +5 (CaC; Dano: 0-30/Corte)

Habilidades:

Membrana Nictitante (Suporte)
Regeneração (Suporte)
Semiaquático (Suporte)
Resistência à Contusão (Suporte)
Resistência à Corte (Suporte)
Resistência à Perfuração (Suporte)

ENXAME MÉDIO DE CORVOS (AMEAÇA 3)

ENXAME FORMADO POR 35 CORVOS

Força: 0 **PV:** 175
Agilidade: 5 **PM:** 15
Inteligência: 5 **Def. (Esquiva):** 10
Vontade: 2 **Determinação:** 19

Ataques:

Bicada +14 (CaC; Dano: 0-70/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas (Suporte)
Contato com Espíritos (Ação)
Discernimento Limitado (Suporte)
Resistência à Contusão (Suporte)
Resistência à Corte (Suporte)
Resistência à Perfuração (Suporte)

ENXAME GRANDE DE RATOS (AMEAÇA 6)

ENXAME FORMADO POR 50 RATOS

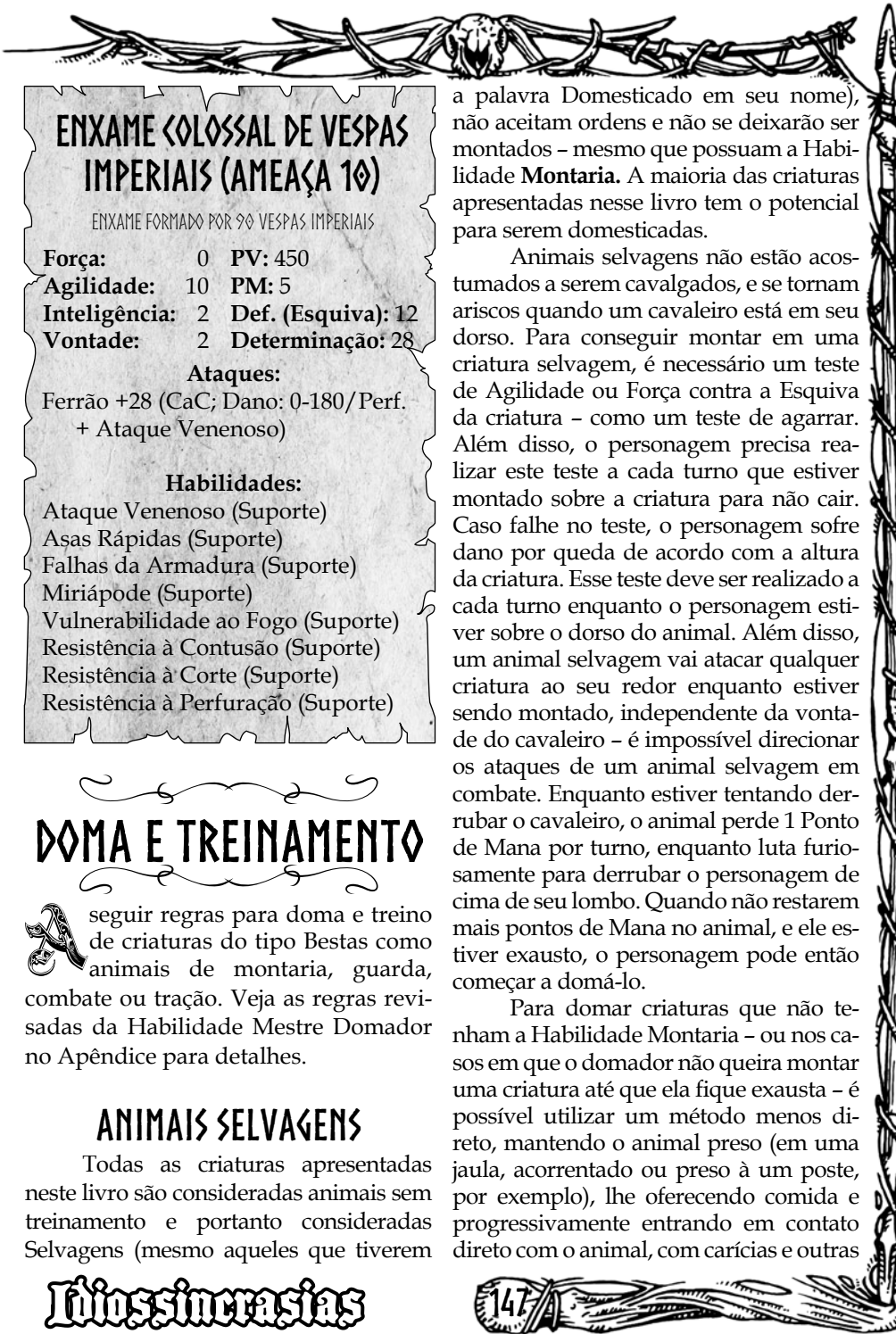
Força: 0 **PV:** 250
Agilidade: 5 **PM:** 5
Inteligência: 3 **Def. (Esquiva):** 9
Vontade: 1 **Determinação:** 17

Ataques:

Mordida +15 (CaC; Dano: 0-100/
Corte + Pestilento)

Habilidades:

Atletismo (Suporte)
Pestilento (Suporte)
Resistência à Contusão (Suporte)
Resistência à Corte (Suporte)
Resistência à Perfuração (Suporte)



ENXAME COLOSSAL DE VESPAS IMPERIAIS (AMEAÇA 10)

ENXAME FORMADO POR 90 VESPAS IMPERIAIS

Força: 0 **PV:** 450
Agilidade: 10 **PM:** 5
Inteligência: 2 **Def. (Esquiva):** 12
Vontade: 2 **Determinação:** 28

Ataques:

Ferrão +28 (CaC; Dano: 0-180/Perf.
+ Ataque Venenoso)

Habilidades:

Ataque Venenoso (Suporte)
Asas Rápidas (Suporte)
Falhas da Armadura (Suporte)
Miriápode (Suporte)
Vulnerabilidade ao Fogo (Suporte)
Resistência à Contusão (Suporte)
Resistência à Corte (Suporte)
Resistência à Perfuração (Suporte)

DOMA E TREINAMENTO

A seguir regras para doma e treino de criaturas do tipo Bestas como animais de montaria, guarda, combate ou tração. Veja as regras revisadas da Habilidade Mestre Domador no Apêndice para detalhes.

ANIMAIS SELVAGENS

Todas as criaturas apresentadas neste livro são consideradas animais sem treinamento e portanto consideradas Selvagens (mesmo aqueles que tiverem

a palavra Domesticado em seu nome), não aceitam ordens e não se deixarão ser montados – mesmo que possuam a Habilidade **Montaria**. A maioria das criaturas apresentadas nesse livro tem o potencial para serem domesticadas.

Animais selvagens não estão acostumados a serem cavalgados, e se tornam ariscos quando um cavaleiro está em seu dorso. Para conseguir montar em uma criatura selvagem, é necessário um teste de Agilidade ou Força contra a Esquiva da criatura – como um teste de agarrar. Além disso, o personagem precisa realizar este teste a cada turno que estiver montado sobre a criatura para não cair. Caso falhe no teste, o personagem sofre dano por queda de acordo com a altura da criatura. Esse teste deve ser realizado a cada turno enquanto o personagem estiver sobre o dorso do animal. Além disso, um animal selvagem vai atacar qualquer criatura ao seu redor enquanto estiver sendo montado, independente da vontade do cavaleiro – é impossível direcionar os ataques de um animal selvagem em combate. Enquanto estiver tentando derrubar o cavaleiro, o animal perde 1 Ponto de Mana por turno, enquanto luta furiosamente para derrubar o personagem de cima de seu lombo. Quando não restarem mais pontos de Mana no animal, e ele estiver exausto, o personagem pode então começar a domá-lo.

Para domar criaturas que não tenham a Habilidade Montaria – ou nos casos em que o domador não queira montar uma criatura até que ela fique exausta – é possível utilizar um método menos direto, mantendo o animal preso (em uma jaula, acorrentado ou preso à um poste, por exemplo), lhe oferecendo comida e progressivamente entrando em contato direto com o animal, com carícias e outras



demonstrações de afeto. Esse método é muito mais demorado, mas também cria um laço de lealdade maior entre o animal e o domador. É preciso manter o animal preso por um número de dias à Determinação do animal para poder começar a domá-lo dessa forma, mas ao final deste tempo, o animal terá seu Temperamento diminuído em 1 passo.

Se o domador capturar o animal ainda filhote, não é preciso nenhum tipo de preparação para a doma. O animal vai criar um vínculo naturalmente com o domador, e assim que atingir uma idade em que a doma pode começar, será considerado como tendo o Temperamento Protetor com relação ao domador.

DOMA

A doma é o treinamento de um animal que o domador tenha exaurido ou conseguido ganhar a confiança, mudando seu Temperamento natural gradativamente até que ele se torne Protetor. Para poder domar um animal, o personagem precisa de alguma Habilidade que lhe dê um bônus para lidar com animais – **Benção de Ellenis** permite domar criaturas dos tipos Ave, Mamífero, Réptil e Peixe, Mestre Domador permitem treinar qualquer animal (veja a caixa acima para a versão revisada desta Habilidade), enquanto Cavaleiro Experiente permite domar qualquer criatura que possua a Habilidade Montaria e Espírito Animal permite domar aquelas criaturas especificamente afetadas pela Habilidade.

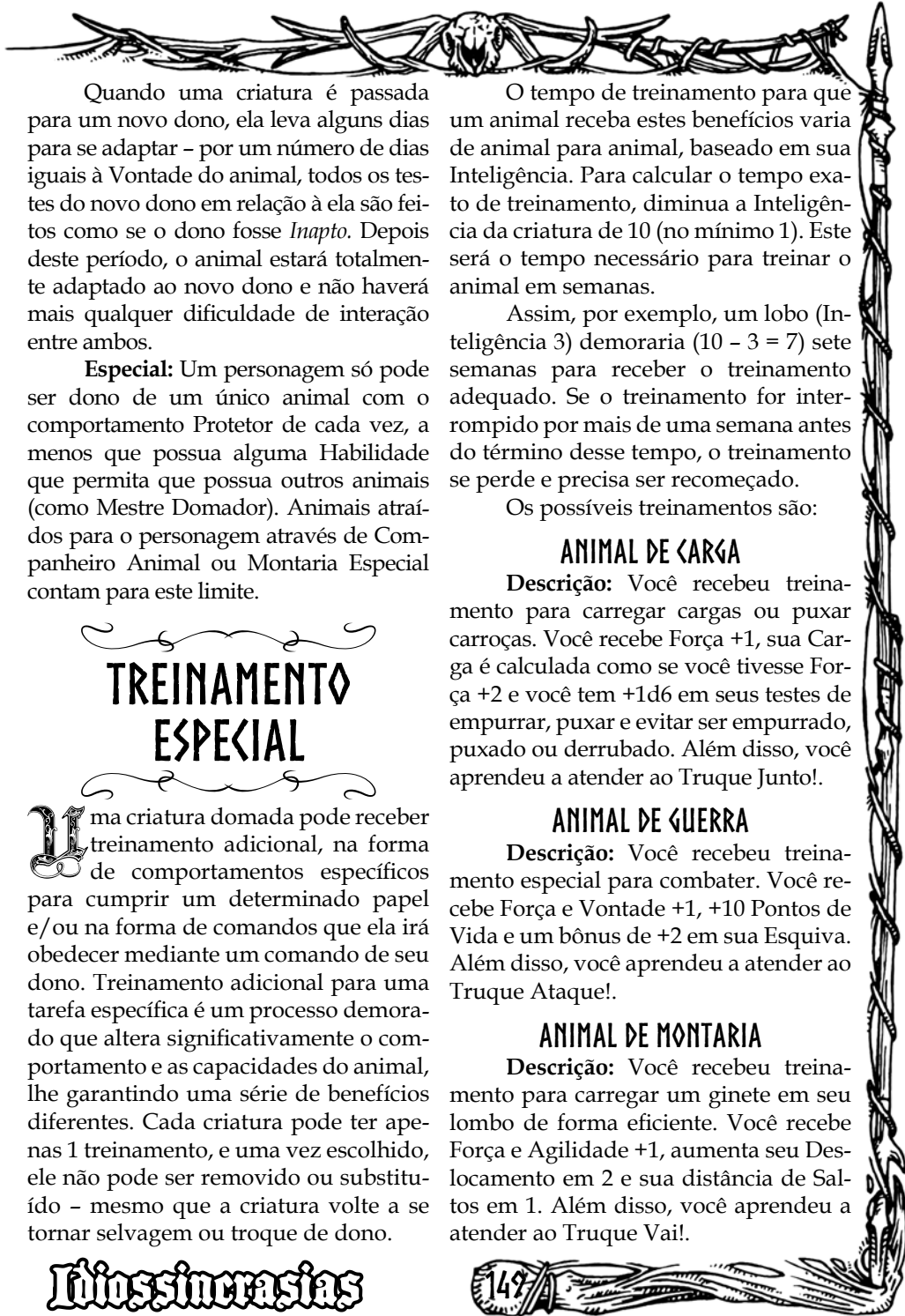
A descrição dos Temperamentos (Página 11) apresenta uma lista em ordem crescente de agressividade, e o domador deverá diminuir o Temperamento do animal um passo de cada vez até conseguir chegar no temperamento Protetor.

Para reduzir cada passo de temperamento, o domador precisa passar uma quantidade de dias igual à Determinação do animal acompanhando e cuidando dele para, então, realizar um Confronto de Vontade contra a criatura. Se o resultado do Domador for mais alto do que o do animal, ele consegue reduzir o temperamento da criatura em um passo. Se o resultado do animal for igual ou maior ao do domador, o treinamento não surtiu efeito e o temperamento da criatura não muda. Se o domador tiver uma falha crítica no teste do Confronto, ele comete algum erro grave e o Temperamento da criatura aumenta a agressividade ao invés de diminuir. Se a criatura tiver uma falha crítica no teste, o próximo teste pode ser realizado em um número de dias igual à Vontade do animal (ao invés de sua Determinação).

Quando uma criatura tiver seu temperamento alterado para Protetor, ela está pronta para receber treinamento especial, aprender truques e ser passada para um novo dono.

BENÇÃO DE ELLENIS E DOMA

A Habilidade Benção de Ellenis permite alterar o temperamento de uma criatura em 1 passo imediatamente (veja Benção de Ellenis, no Guia Básico página 84 para detalhes). Essa Habilidade pode ser utilizada no processo de doma, mas apenas 1 vez em cada animal. Além disso, se o teste falhar, o domador terá que reduzir o Temperamento do animal em 1 passo usando os testes de doma descritos aqui antes de poder tentar utilizar a Habilidade novamente.



Quando uma criatura é passada para um novo dono, ela leva alguns dias para se adaptar – por um número de dias iguais à Vontade do animal, todos os testes do novo dono em relação à ela são feitos como se o dono fosse *Inapto*. Depois deste período, o animal estará totalmente adaptado ao novo dono e não haverá mais qualquer dificuldade de interação entre ambos.

Especial: Um personagem só pode ser dono de um único animal com o comportamento Protetor de cada vez, a menos que possua alguma Habilidade que permita que possua outros animais (como Mestre Domador). Animais atraídos para o personagem através de Companheiro Animal ou Montaria Especial contam para este limite.

TREINAMENTO ESPECIAL

Uma criatura domada pode receber treinamento adicional, na forma de comportamentos específicos para cumprir um determinado papel e/ou na forma de comandos que ela irá obedecer mediante um comando de seu dono. Treinamento adicional para uma tarefa específica é um processo demorado que altera significativamente o comportamento e as capacidades do animal, lhe garantindo uma série de benefícios diferentes. Cada criatura pode ter apenas 1 treinamento, e uma vez escolhido, ele não pode ser removido ou substituído – mesmo que a criatura volte a se tornar selvagem ou troque de dono.

O tempo de treinamento para que um animal receba estes benefícios varia de animal para animal, baseado em sua Inteligência. Para calcular o tempo exato de treinamento, diminua a Inteligência da criatura de 10 (no mínimo 1). Este será o tempo necessário para treinar o animal em semanas.

Assim, por exemplo, um lobo (Inteligência 3) demoraria ($10 - 3 = 7$) sete semanas para receber o treinamento adequado. Se o treinamento for interrompido por mais de uma semana antes do término desse tempo, o treinamento se perde e precisa ser recommçado.

Os possíveis treinamentos são:

ANIMAL DE CARGA

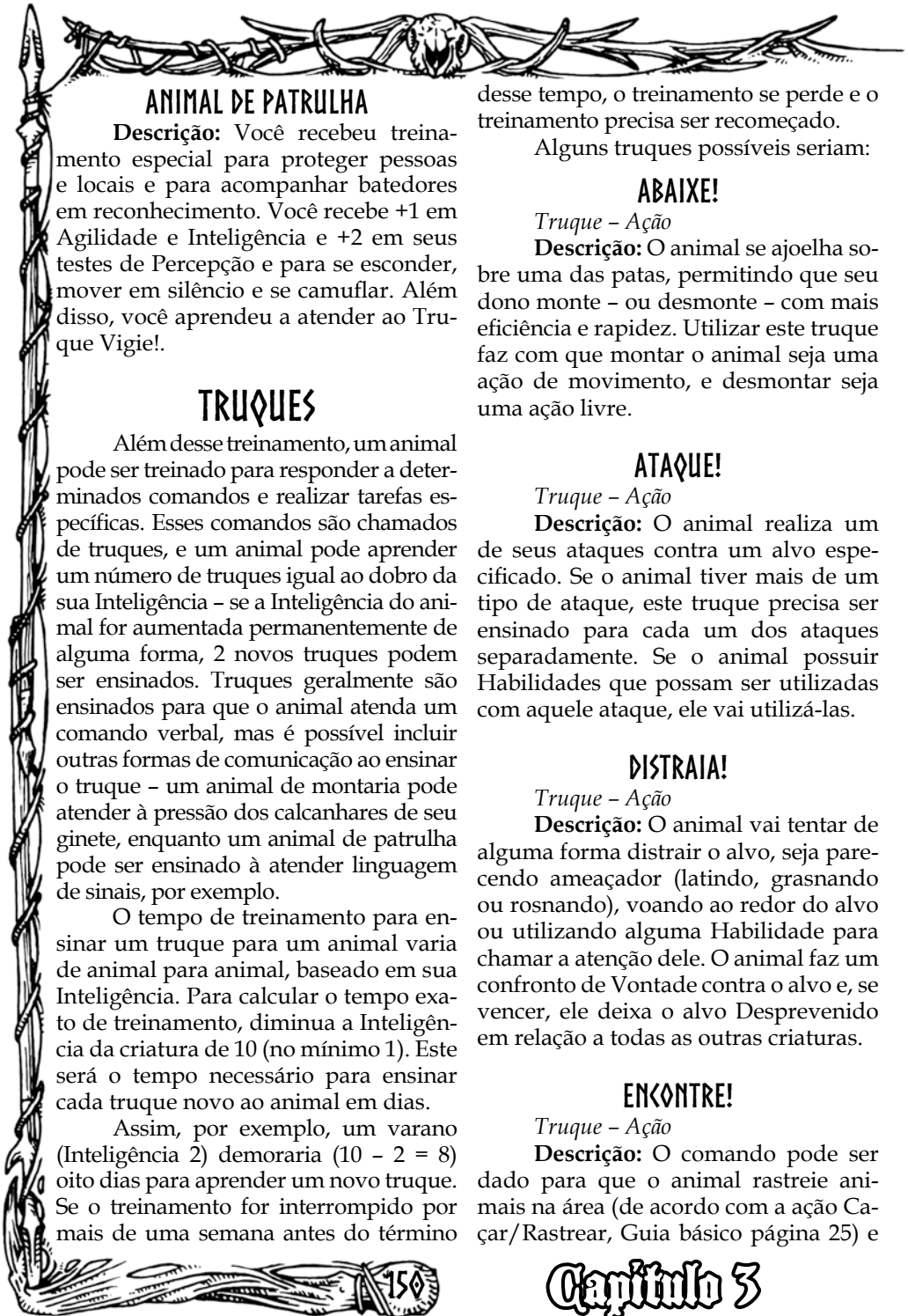
Descrição: Você recebeu treinamento para carregar cargas ou puxar carroças. Você recebe Força +1, sua Carga é calculada como se você tivesse Força +2 e você tem +1d6 em seus testes de empurrar, puxar e evitar ser empurrado, puxado ou derrubado. Além disso, você aprendeu a atender ao Truque Junto!.

ANIMAL DE GUERRA

Descrição: Você recebeu treinamento especial para combater. Você recebe Força e Vontade +1, +10 Pontos de Vida e um bônus de +2 em sua Esquiva. Além disso, você aprendeu a atender ao Truque Ataque!.

ANIMAL DE MONTARIA

Descrição: Você recebeu treinamento para carregar um ginete em seu lombo de forma eficiente. Você recebe Força e Agilidade +1, aumenta seu Deslocamento em 2 e sua distância de Saltos em 1. Além disso, você aprendeu a atender ao Truque Vai!.



ANIMAL DE PATRULHA

Descrição: Você recebeu treinamento especial para proteger pessoas e locais e para acompanhar batedores em reconhecimento. Você recebe +1 em Agilidade e Inteligência e +2 em seus testes de Percepção e para se esconder, mover em silêncio e se camuflar. Além disso, você aprendeu a atender ao Truque Vigie!.

TRUQUES

Além desse treinamento, um animal pode ser treinado para responder a determinados comandos e realizar tarefas específicas. Esses comandos são chamados de truques, e um animal pode aprender um número de truques igual ao dobro da sua Inteligência – se a Inteligência do animal for aumentada permanentemente de alguma forma, 2 novos truques podem ser ensinados. Truques geralmente são ensinados para que o animal atenda um comando verbal, mas é possível incluir outras formas de comunicação ao ensinar o truque – um animal de montaria pode atender à pressão dos calcanhares de seu ginete, enquanto um animal de patrulha pode ser ensinado à atender linguagem de sinais, por exemplo.

O tempo de treinamento para ensinar um truque para um animal varia de animal para animal, baseado em sua Inteligência. Para calcular o tempo exato de treinamento, diminua a Inteligência da criatura de 10 (no mínimo 1). Este será o tempo necessário para ensinar cada truque novo ao animal em dias.

Assim, por exemplo, um varano (Inteligência 2) demoraria $(10 - 2 = 8)$ oito dias para aprender um novo truque. Se o treinamento for interrompido por mais de uma semana antes do término

desse tempo, o treinamento se perde e o treinamento precisa ser recomeçado.

Alguns truques possíveis seriam:

ABAIXE!

Truque – Ação

Descrição: O animal se ajoelha sobre uma das patas, permitindo que seu dono monte – ou desmonte – com mais eficiência e rapidez. Utilizar este truque faz com que montar o animal seja uma ação de movimento, e desmontar seja uma ação livre.

ATAQUE!

Truque – Ação

Descrição: O animal realiza um de seus ataques contra um alvo especificado. Se o animal tiver mais de um tipo de ataque, este truque precisa ser ensinado para cada um dos ataques separadamente. Se o animal possuir Habilidades que possam ser utilizadas com aquele ataque, ele vai utilizá-las.

DISTRAIA!

Truque – Ação

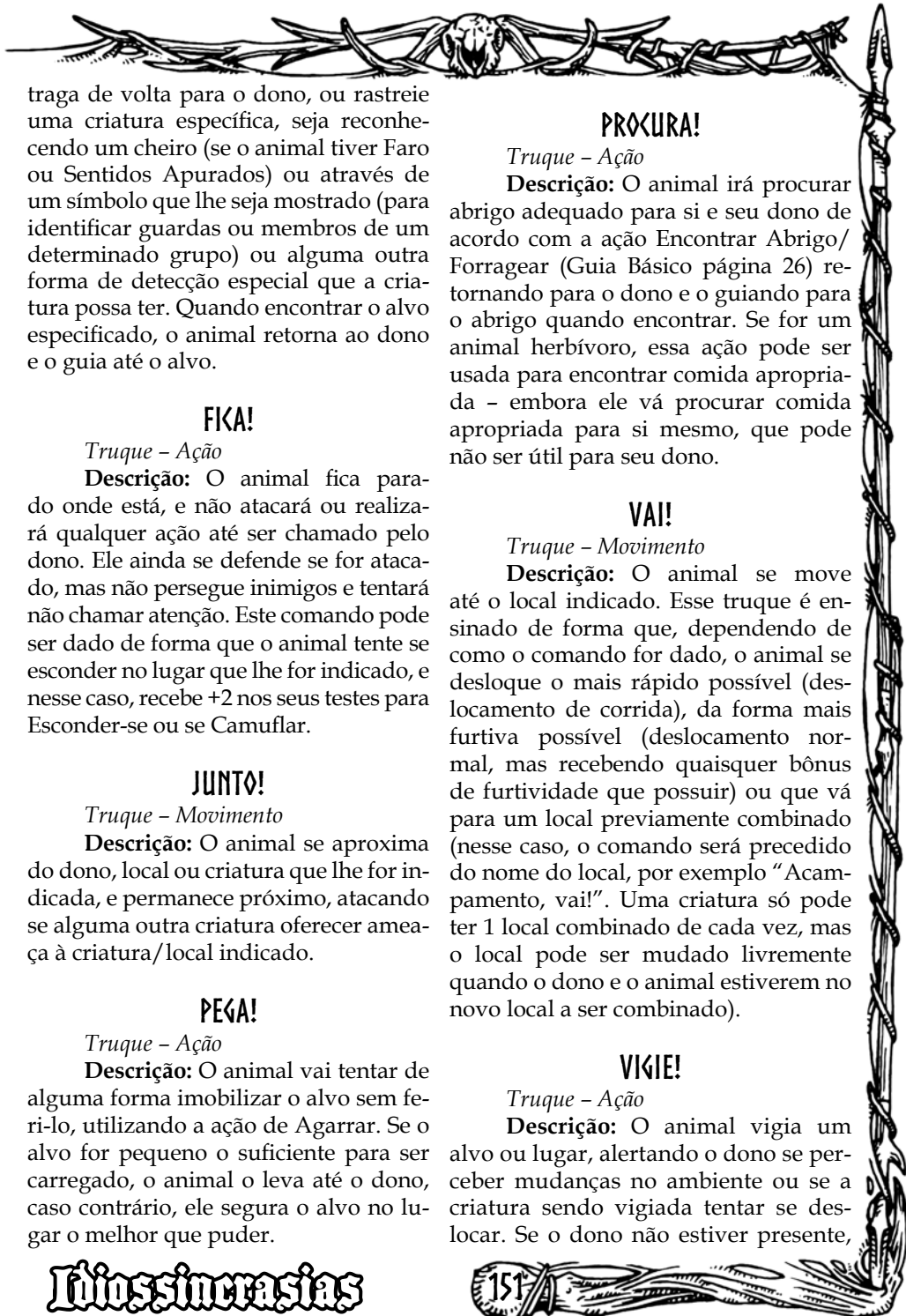
Descrição: O animal vai tentar de alguma forma distrair o alvo, seja parecendo ameaçador (latindo, grasnando ou rosnando), voando ao redor do alvo ou utilizando alguma Habilidade para chamar a atenção dele. O animal faz um confronto de Vontade contra o alvo e, se vencer, ele deixa o alvo Desprevenido em relação a todas as outras criaturas.

ENCONTRE!

Truque – Ação

Descrição: O comando pode ser dado para que o animal rastreie animais na área (de acordo com a ação Caçar/Rastrear, Guia básico página 25) e

Capítulo 3



traga de volta para o dono, ou rastreie uma criatura específica, seja reconhecendo um cheiro (se o animal tiver Faro ou Sentidos Apurados) ou através de um símbolo que lhe seja mostrado (para identificar guardas ou membros de um determinado grupo) ou alguma outra forma de detecção especial que a criatura possa ter. Quando encontrar o alvo especificado, o animal retorna ao dono e o guia até o alvo.

FKA!

Truque - Ação

Descrição: O animal fica parado onde está, e não atacará ou realizará qualquer ação até ser chamado pelo dono. Ele ainda se defende se for atacado, mas não persegue inimigos e tentará não chamar atenção. Este comando pode ser dado de forma que o animal tente se esconder no lugar que lhe for indicado, e nesse caso, recebe +2 nos seus testes para Esconder-se ou se Camuflar.

JUNTO!

Truque - Movimento

Descrição: O animal se aproxima do dono, local ou criatura que lhe for indicada, e permanece próximo, atacando se alguma outra criatura oferecer ameaça à criatura/local indicado.

PEGA!

Truque - Ação

Descrição: O animal vai tentar de alguma forma imobilizar o alvo sem feri-lo, utilizando a ação de Agarrar. Se o alvo for pequeno o suficiente para ser carregado, o animal o leva até o dono, caso contrário, ele segura o alvo no lugar o melhor que puder.

PROCURA!

Truque - Ação

Descrição: O animal irá procurar abrigo adequado para si e seu dono de acordo com a ação Encontrar Abrigo/Forragear (Guia Básico página 26) retornando para o dono e o guiando para o abrigo quando encontrar. Se for um animal herbívoro, essa ação pode ser usada para encontrar comida apropriada - embora ele vá procurar comida apropriada para si mesmo, que pode não ser útil para seu dono.

VAI!

Truque - Movimento

Descrição: O animal se move até o local indicado. Esse truque é ensinado de forma que, dependendo de como o comando for dado, o animal se desloque o mais rápido possível (deslocamento de corrida), da forma mais furtiva possível (deslocamento normal, mas recebendo quaisquer bônus de furtividade que possuir) ou que vá para um local previamente combinado (nesse caso, o comando será precedido do nome do local, por exemplo "Acampamento, vai!"). Uma criatura só pode ter 1 local combinado de cada vez, mas o local pode ser mudado livremente quando o dono e o animal estiverem no novo local a ser combinado).

VIGIE!

Truque - Ação

Descrição: O animal vigia um alvo ou lugar, alertando o dono se perceber mudanças no ambiente ou se a criatura sendo vigiada tentar se deslocar. Se o dono não estiver presente,



esse truque pode ser ensinado para que o animal ataque a criatura que esteja vigiando se ela se mover, ataque criaturas que entrem na área sendo vigiada ou procure seu dono caso a criatura se mover ou se houver alguma mudança no ambiente.

ANIMAIS DOMADOS EM COMBATE

Animaís domados agem logo antes ou logo depois de seus donos durante o combate – essa escolha é feita pelo dono no começo de cada combate, depois que a iniciativa for definida, e não pode ser mudada durante o resto do combate. Durante sua ação, um animal vai realizar a mesma ação que seu dono lhe deu no seu último turno – mas não usará nenhuma Habilidade do tipo Ação, se possuir. Ele só utiliza Habilidades de Ação se seu dono lhe der um comando que possa incluir o uso de uma de suas Habilidades do tipo Ação. Ele pode, no entanto, utilizar Habilidades de Reação normalmente. Durante seu turno, o dono do animal pode dar um comando – geralmente para que o animal realize um Truque que conheça – como uma ação livre. Se a ordem não for um Truque que o animal conhece, o dono precisa realizar um teste de Vontade, com dificuldade 20 menos a Inteligência do animal. Se tiver um resultado igual ou maior do que a dificuldade, o dono consegue se fazer entender e o animal realiza a ação como definida pelo personagem. Se o teste tiver um resultado menor do que a dificuldade, o animal não entende o comando e não

realiza qualquer ação, tentando entender a ordem que está lhe sendo dada. Se o animal conhecer mais de um Truque, seu dono pode combinar até dois comandos (um de Movimento e um de Ação) no mesmo turno, dentro das opções lógicas.

Por exemplo: combinar os comandos Vai! e Ataque! faz o animal realizar uma ação de Encontrão, enquanto que Junto! e Abaixo! permitiriam que uma montaria se aproximasse e ficasse pronta para ser montada, e Esconda! e Vigie! indicariam que o animal deve vigiar uma área de modo furtivo.

COMBATE MONTADO

Quando um personagem estiver sobre o lombo de uma criatura – seja sentado em uma sela ou sobre uma howdah – o personagem não será capaz de esquivar, sendo obrigado a utilizar seu Bloqueio como forma de defesa. Além disso, o personagem não pode utilizar sua Ação de Movimento para se deslocar – embora ainda possa utilizá-la de qualquer outra forma permitida – nem utilizar ações de rodada completa que exijam deslocamento, como correr ou realizar um encontrão.

Por outro lado, Um personagem montado recebe um bônus de +1 na sua Defesa (este é um bônus situacional) por estar em uma posição incomum para ser atacado. Além disso, como desferir os ataques de cima para baixo, seus ataques são mais potentes e o dano de seus ataques corporais contra oponentes a pé são aumentados em +1.

Se um personagem montado fizer ataques contra alvos específicos (Guia Básico página 35) a cabeça de um alvo



a pé recebe um bônus de defesa de pernas +2 (ao invés do bônus normal de +4) devido ao ângulo de ataque. No entanto, se quiser atacar as pernas de um personagem a pé, um personagem montado precisa estar utilizando uma arma de Haste, e faz seu ataque como se fosse Inapto – e o alvo ainda recebe o bônus de defesa +4 normalmente.

Um personagem que estiver montando em pelo (sem uma sela ou howdah) sofre um redutor de -2 em todas as suas jogadas para atacar, conjurar magias e tocar instrumentos musicais. Selins reduzem esse redutor para -1.

Carga Montada: Um ginete pode realizar um encontrão enquanto estiver montado, dando o comando de Vai! para a montaria. O encontrão é realizado utilizando o deslocamento da criatura, e o ataque pode ser o do ginete ou da própria criatura. Se a criatura sendo montada realizar o ataque, ela segue as regras normais de um encontrão. Se o cavaleiro realizar o ataque, o Deslocamento será o da criatura, e o ataque do ginete é realizado normalmente, adicionando a Força da criatura ao dano do ataque além do bônus de dano normal (FN da arma ou armadura que estiver utilizando; a armadura da montaria – se ela estiver usando alguma – não oferece bônus de dano nesse ataque).

Se a montaria tiver alguma Habilidade que ofereça bônus à manobras de encontrão, o cavaleiro pode acionar essas Habilidades e adicionar os efeitos pertinentes tanto se a criatura ou o cavaleiro estiverem realizando o ataque. Habilidades possuídas pelo cavaleiro que afetem manobras de encontrão, no entanto, não podem ser utilizadas em uma carga montada – já que é a monta-

ria que está realizando a manobra, não o cavaleiro.

COMPANHEIROS ANIMAIS E MONTARIAS ESPECIAIS

Um **Companheiro Animal** ou **Montaria Especial** pode receber treinamento adicional, seguindo as regras acima, em conjunto com quaisquer outros benefícios – no entanto, o dono da criatura terá que realizar os testes apropriados para adicionar o treinamento correspondente. Esse treinamento deve ser realizado durante o jogo mesmo que o personagem tenha o animal durante a criação do personagem. Além disso, o próprio dono do animal deve realizar o treinamento – ele não pode ser realizado por outro personagem.

Alternativamente, caso um personagem selecione **Companheiro Animal 2, 3 ou 4**, ele pode selecionar um Treinamento Especial listado ao invés dos benefícios normais que a Habilidade garantiria ao animal – nesse caso, o treinamento especial pode ser adicionado durante a criação do personagem.

Finalmente, sempre que atrair um **Companheiro Animal** ou **Montaria Especial** o animal atraído conhecerá, automaticamente, uma quantidade de Truques igual ao número de Habilidades de **Companheiro Animal** que o personagem possuir – mesmo que o número de Truques exceda o máximo de Truques que o animal poderia normalmente conhecer.

Veja as regras revisadas de **Companheiro Animal 1** e **Montaria Especial 1** no Apêndice para detalhes.

Capítulo 4 – Equipamento

Além dos equipamentos para animais que podem ser encontrados no Guia Básico – alforje, armaduras para animais, sela, rédeas (tabela de equipamentos gerais, páginas 153-155), bolantas e carroças (página 166) – apresentamos. A seguir alguns novos equipamentos, variações dos já existentes e preços para animais domados.



TAPETE VOADOR LEVADO POR DOIS HIPOCRIFOS. ESTILO OU EXTRAVAGÂNCIA?

UTENSÍLIOS DE DOMA

Item	Custo	FN	Descrição
Ankusa	125	2	Uma haste com um gancho usado para cavalgar e treinar elefantes. Tem as mesmas características de um bico-de-corvo.
Arnês	100	1	Conjunto completo de arreios para montaria – sela, estribo, freio, rédeas e bucal.
Cangalha	30	1	Varas dispostas sobre o dorso do animal sobre um acolchoado de tecido, lã ou couro, para sustentar carga. A Força do animal usando uma Cangalha é aumentada em 1 para calcular sua Carga.
Charrete	100	4	Uma carroça com apenas 1 eixo de rodas com uma cobertura e bancos confortáveis para 2 ocupantes e mais 100 kg de carga. Permite que o animal trote a até o dobro de seu deslocamento normal.
Howdah	200	5	Uma cesta de madeira e tecido presa sobre o dorso de um Paquiderme . Não aumenta a carga do animal, mas é bastante confortável. Um animal Grande pode carregar até 2 passageiros numa howdah, enquanto um animal colossal pode carregar até 4.
Howdah de Guerra	400	7	Uma howdah de madeira reforçada com metal, com muretas que oferece um bônus situacional de +2 à Defesa dos ocupantes.
Jagannath	7000	10	Armadura de placas de metal que cobre as costas e cabeça de um elefante ou mamute, com uma manta de couro com reforço de metal protegendo as pernas do animal. Sobre o dorso da besta, uma howdah de metal comporta os cavaleiros. Jagannaths só podem ser usados em Paquidermes com treinamento como Animais de Guerra, e o peso da armadura diminui a velocidade normal do animal pela metade, a menos que não haja cavaleiros dentro do Howdah. Um jagannath oferece um bônus de armadura de +4 para o paquiderme, e +3 situacional para os ocupantes da howdah.
Rações	5	-	Alfafa, capim fresco ou carne e água para alimentar a montaria. Um animal precisa, por dia, de uma porção de rações igual à sua Força. Cada 20 porções pesam FN 1.
Sela de Guerra	200	2	Arnês com reforço em metal na parte dianteira e traseira da sela, além de uma máscara de couro curtido e uma manta de tecido grosso para a montaria. Oferece um bônus de Armadura +1 para a montaria e um bônus situacional de +1 para o ginete.
Selim	50	1	Uma peça simples de couro ou lã presa sobre o lombo do animal, presa por correias ao redor do dorso do animal. Pode ser usada em qualquer animal com as Habilidades Montaria ou Paquiderme .
Tapete Voador	100	2	Peça de couro ou tecido grosso suspenso entre 2 ou 4 animais voadores. Geralmente cada animal carrega um cavaleiro, e o tapete suporta mais um ocupante para cada dois animais. Não é possível levar uma quantidade maior de passageiros; os animais simplesmente não são capazes de erguer uma carga maior.

ANIMAIS

A seguir uma lista com os animais mais comuns de serem encontrados à venda. Estes animais terão Temperamento Pacífico assim que forem comprados e por um número de dias iguais à sua Inteligência, quando passarão a ter Temperamento Protetor com relação ao seu novo dono – ou seu Temperamento normal se forem devolvidos à natureza.

Um animal com algum treinamento especial (veja pág. 149) custa o dobro do custo listado. O animal terá o treinamento especial adequado, incluindo o

truque automático daquele treinamento. Domadores não ensinam Truques extras além do truque automático do Treinamento Especial, a menos que o personagem encomende esse treinamento extra – que custará 1/10 do custo do animal (já adicionado o custo por treinamento especial, se houver) além de exigir o tempo normal de treinamento.

“Região” na tabela identifica os locais onde esses animais são comuns de serem encontrados à venda – eles podem ser encontrados em outras regiões se o Mestre considerar adequado, mas custarão pelo menos o dobro do preço listado.



AESIR TENTANDO AGRADAR SEU DENTES-DE-SABRE.



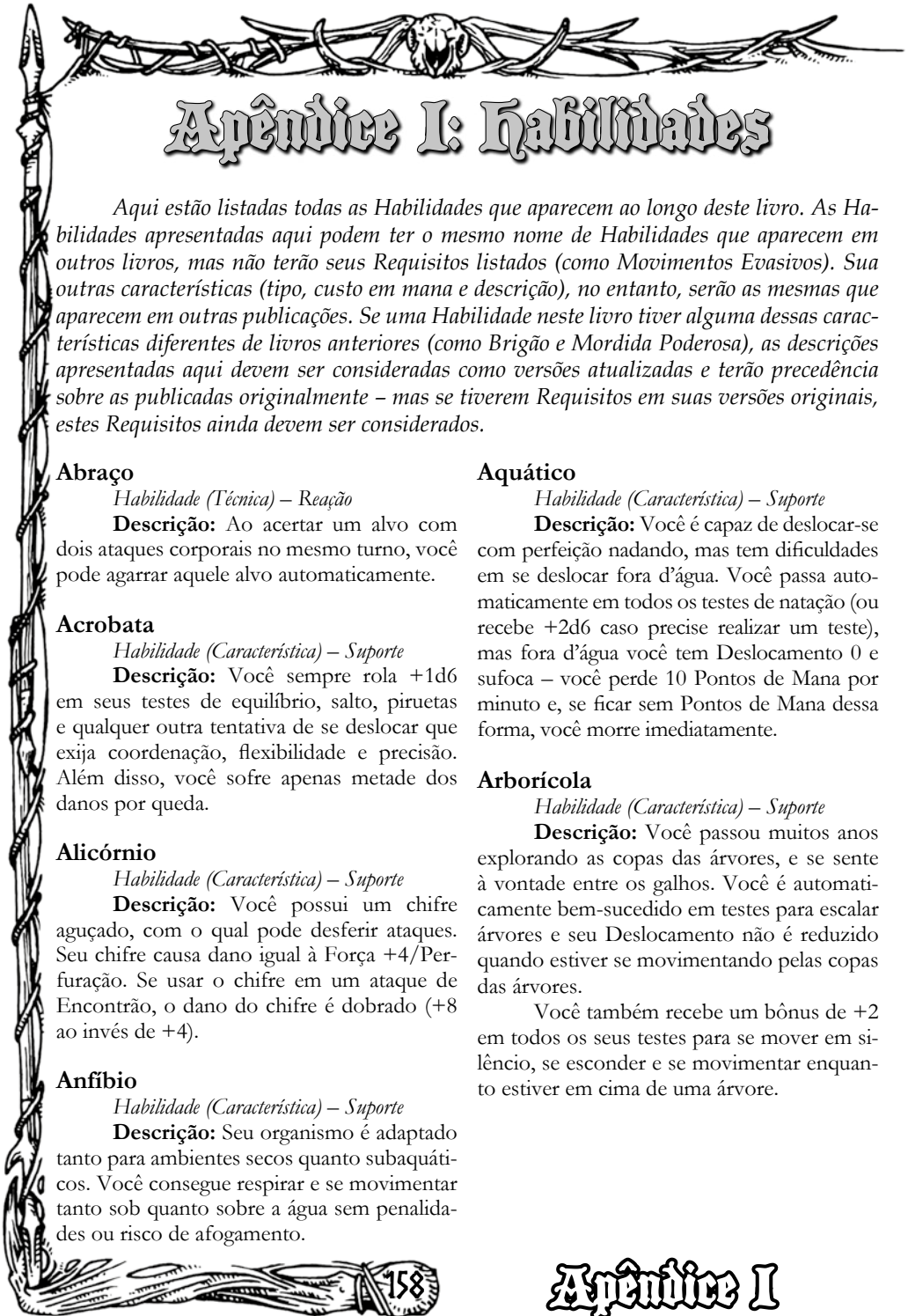
ANIMAIS A VENDA

Animal	Moedas*	Região
Águia	50	Londérien, Dagothar e Tebryn
Alce	300	Londérien, Dagothar, Eishelm e Tebryn
Aríete	150	Dagothar, Bryne
Axolote/Salamandra	50	Tebryn, Bryne
Babirusa	150	Bryne e Arquipelago das Três Irmãs
Bisão	300	Eishelm, Dagothar
Bode	50	Dagothar, Tebryn, Bryne
Camaleão	50	Toda Cassiopéia
Camelo/Dromedário	170	Parband
Cão Doméstico	50	Toda Cassiopéia
Cão Mastim	70	Parband, Tebryn, Dagothar e Eishelm
Capivara	100	Bryne
Cavalo Doméstico	150	Toda Cassiopéia
Chita	100	Parband, Bryne
Cobra Pequena	25	Toda Cassiopéia
Cobra Média	100	Toda Cassiopéia
Dente-de-Adaga	70	Dagothar e Londérien
Dente-de-Sabre	500	Dagothar e Londérien
Elefante Cassíope	2.000	Parband
Elefante Ofidiano	1.500	Parband
Ethon Jovem	1.000	Stord, Altéria, Arkania
Falcão	25	Toda Cassiopéia
Gato Doméstico	10	Toda Cassiopéia
Gamo	160	Dagothar, Tebryn, Bryne
Grifo Jovem	1.500	Sul de Tebryn, leste de Parband
Hipogrifo Jovem	1.000	Sul de Dagothar, norte de Tebryn
Mesanec	120	Stord, Dagothar, Parband
Pirilâmpo	50	Londérien, Dagothar e Tebryn
Pônei	100	Tebryn, Bryne
Pronuspinax	1.000	Parband
Zangão de Mago	50	Tebryn, Bryne e Londérien

*Se a criatura não estiver nessa tabela ela não é comercializada.

Equipamentos

157



Apêndice I: Habilidades

Aqui estão listadas todas as Habilidades que aparecem ao longo deste livro. As Habilidades apresentadas aqui podem ter o mesmo nome de Habilidades que aparecem em outros livros, mas não terão seus Requisitos listados (como Movimentos Evasivos). Sua outras características (tipo, custo em mana e descrição), no entanto, serão as mesmas que aparecem em outras publicações. Se uma Habilidade neste livro tiver alguma dessas características diferentes de livros anteriores (como Briga e Mordida Poderosa), as descrições apresentadas aqui devem ser consideradas como versões atualizadas e terão precedência sobre as publicadas originalmente – mas se tiverem Requisitos em suas versões originais, estes Requisitos ainda devem ser considerados.

Abraço

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Ao acertar um alvo com dois ataques corporais no mesmo turno, você pode agarrar aquele alvo automaticamente.

Acrobata

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você sempre rola +1d6 em seus testes de equilíbrio, salto, piruetas e qualquer outra tentativa de se deslocar que exija coordenação, flexibilidade e precisão. Além disso, você sofre apenas metade dos danos por queda.

Alicórnio

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um chifre aguçado, com o qual pode desferir ataques. Seu chifre causa dano igual à Força +4/Perfuração. Se usar o chifre em um ataque de Encontrão, o dano do chifre é dobrado (+8 ao invés de +4).

Anfíbio

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seu organismo é adaptado tanto para ambientes secos quanto subaquáticos. Você consegue respirar e se movimentar tanto sob quanto sobre a água sem penalidades ou risco de afogamento.

Aquático

Habilidade (Característica) – Suporte

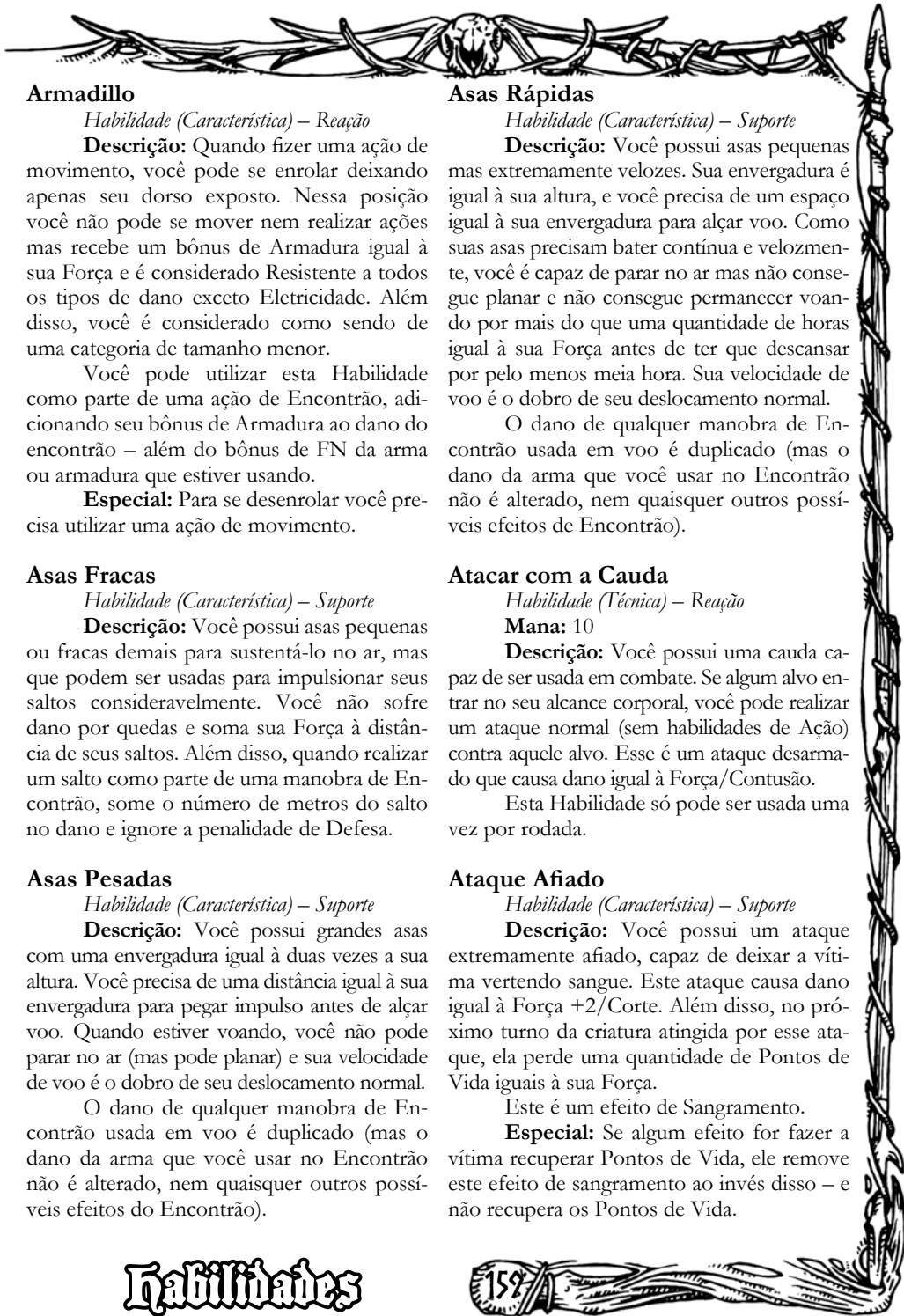
Descrição: Você é capaz de deslocar-se com perfeição nadando, mas tem dificuldades em se deslocar fora d'água. Você passa automaticamente em todos os testes de natação (ou recebe +2d6 caso precise realizar um teste), mas fora d'água você tem Deslocamento 0 e sufoca – você perde 10 Pontos de Mana por minuto e, se ficar sem Pontos de Mana dessa forma, você morre imediatamente.

Arborícola

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você passou muitos anos explorando as copas das árvores, e se sente à vontade entre os galhos. Você é automaticamente bem-sucedido em testes para escalar árvores e seu Deslocamento não é reduzido quando estiver se movimentando pelas copas das árvores.

Você também recebe um bônus de +2 em todos os seus testes para se mover em silêncio, se esconder e se movimentar enquanto estiver em cima de uma árvore.



Armadillo

Habilidade (Característica) – Reação

Descrição: Quando fizer uma ação de movimento, você pode se enrolar deixando apenas seu dorso exposto. Nessa posição você não pode se mover nem realizar ações mas recebe um bônus de Armadura igual à sua Força e é considerado Resistente a todos os tipos de dano exceto Eletricidade. Além disso, você é considerado como sendo de uma categoria de tamanho menor.

Você pode utilizar esta Habilidade como parte de uma ação de Encontrão, adicionando seu bônus de Armadura ao dano do encontrão – além do bônus de FN da arma ou armadura que estiver usando.

Especial: Para se desenrolar você precisa utilizar uma ação de movimento.

Asas Fracas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui asas pequenas ou fracas demais para sustentá-lo no ar, mas que podem ser usadas para impulsionar seus saltos consideravelmente. Você não sofre dano por quedas e soma sua Força à distância de seus saltos. Além disso, quando realizar um salto como parte de uma manobra de Encontrão, some o número de metros do salto no dano e ignore a penalidade de Defesa.

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui grandes asas com uma envergadura igual à duas vezes a sua altura. Você precisa de uma distância igual à sua envergadura para pegar impulso antes de alçar voo. Quando estiver voando, você não pode parar no ar (mas pode planar) e sua velocidade de voo é o dobro de seu deslocamento normal.

O dano de qualquer manobra de Encontrão usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Encontrão não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos do Encontrão).

Asas Rápidas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui asas pequenas mas extremamente velozes. Sua envergadura é igual à sua altura, e você precisa de um espaço igual à sua envergadura para alçar voo. Como suas asas precisam bater contínua e velozmente, você é capaz de parar no ar mas não consegue planar e não consegue permanecer voando por mais do que uma quantidade de horas igual à sua Força antes de ter que descansar por pelo menos meia hora. Sua velocidade de voo é o dobro de seu deslocamento normal.

O dano de qualquer manobra de Encontrão usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Encontrão não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos de Encontrão).

Atacar com a Cauda

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Você possui uma cauda capaz de ser usada em combate. Se algum alvo entrar no seu alcance corporal, você pode realizar um ataque normal (sem habilidades de Ação) contra aquele alvo. Esse é um ataque desarmado que causa dano igual à Força/Contusão.

Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

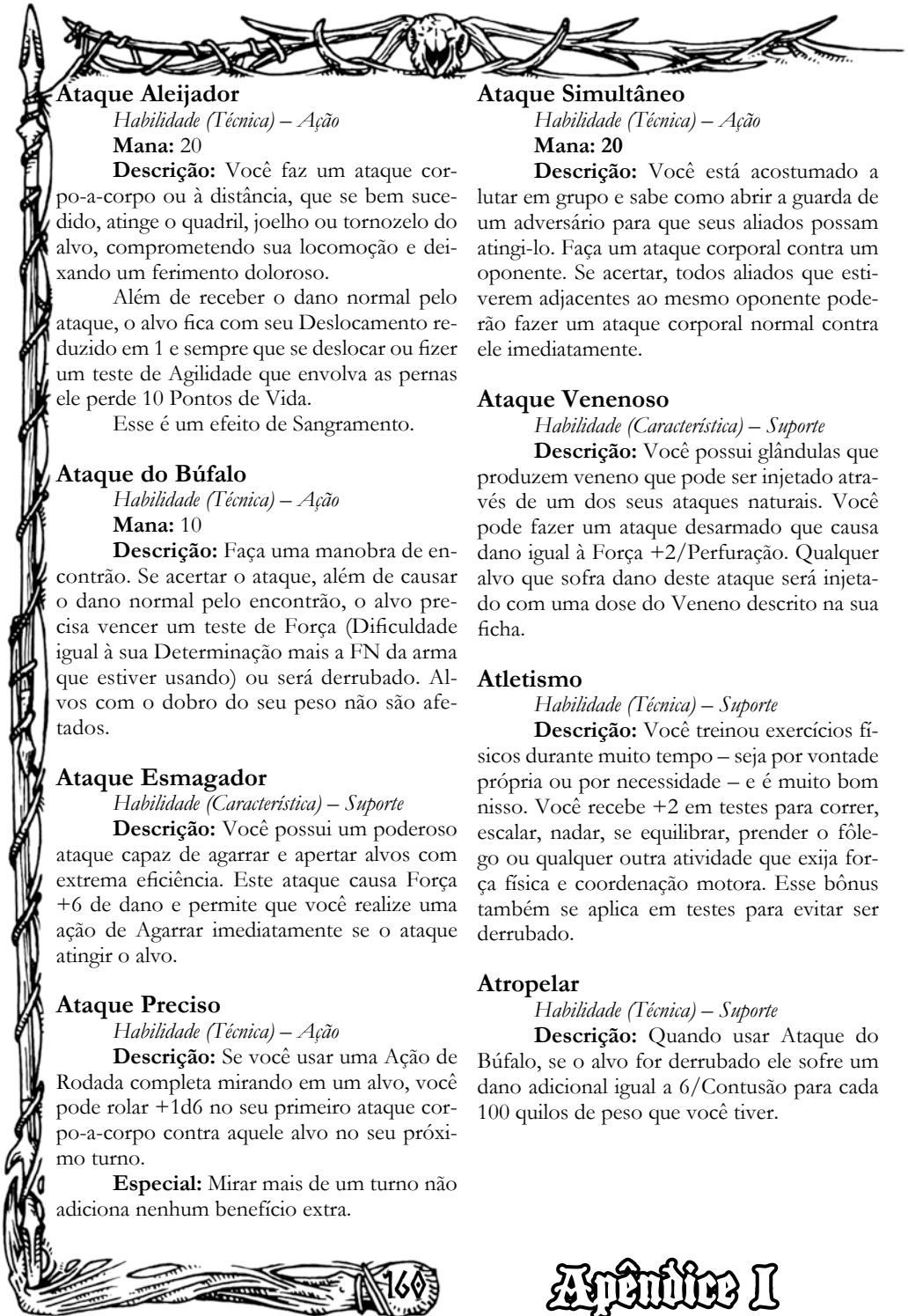
Ataque Afiado

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um ataque extremamente afiado, capaz de deixar a vítima vertendo sangue. Este ataque causa dano igual à Força +2/Corte. Além disso, no próximo turno da criatura atingida por esse ataque, ela perde uma quantidade de Pontos de Vida iguais à sua Força.

Este é um efeito de Sangramento.

Especial: Se algum efeito for fazer a vítima recuperar Pontos de Vida, ele remove este efeito de sangramento ao invés disso – e não recupera os Pontos de Vida.



Ataque Aleijador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você faz um ataque corpo-a-corpo ou à distância, que se bem sucedido, atinge o quadril, joelho ou tornozelo do alvo, comprometendo sua locomoção e deixando um ferimento doloroso.

Além de receber o dano normal pelo ataque, o alvo fica com seu Deslocamento reduzido em 1 e sempre que se deslocar ou fizer um teste de Agilidade que envolva as pernas ele perde 10 Pontos de Vida.

Esse é um efeito de Sangramento.

Ataque do Búfalo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontrão. Se acertar o ataque, além de causar o dano normal pelo encontrão, o alvo precisa vencer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação mais a FN da arma que estiver usando) ou será derrubado. Alvos com o dobro do seu peso não são afetados.

Ataque Esmagador

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um poderoso ataque capaz de agarrar e apertar alvos com extrema eficiência. Este ataque causa Força +6 de dano e permite que você realize uma ação de Agarrar imediatamente se o ataque atingir o alvo.

Ataque Preciso

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Se você usar uma Ação de Rodada completa mirando em um alvo, você pode rolar +1d6 no seu primeiro ataque corpo-a-corpo contra aquele alvo no seu próximo turno.

Especial: Mirar mais de um turno não adiciona nenhum benefício extra.

Ataque Simultâneo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você está acostumado a lutar em grupo e sabe como abrir a guarda de um adversário para que seus aliados possam atingi-lo. Faça um ataque corporal contra um oponente. Se acertar, todos aliados que estiverem adjacentes ao mesmo oponente poderão fazer um ataque corporal normal contra ele imediatamente.

Ataque Venenoso

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui glândulas que produzem veneno que pode ser injetado através de um dos seus ataques naturais. Você pode fazer um ataque desarmado que causa dano igual à Força +2/Perfuração. Qualquer alvo que sofra dano deste ataque será injetado com uma dose do Veneno descrito na sua ficha.

Atletismo

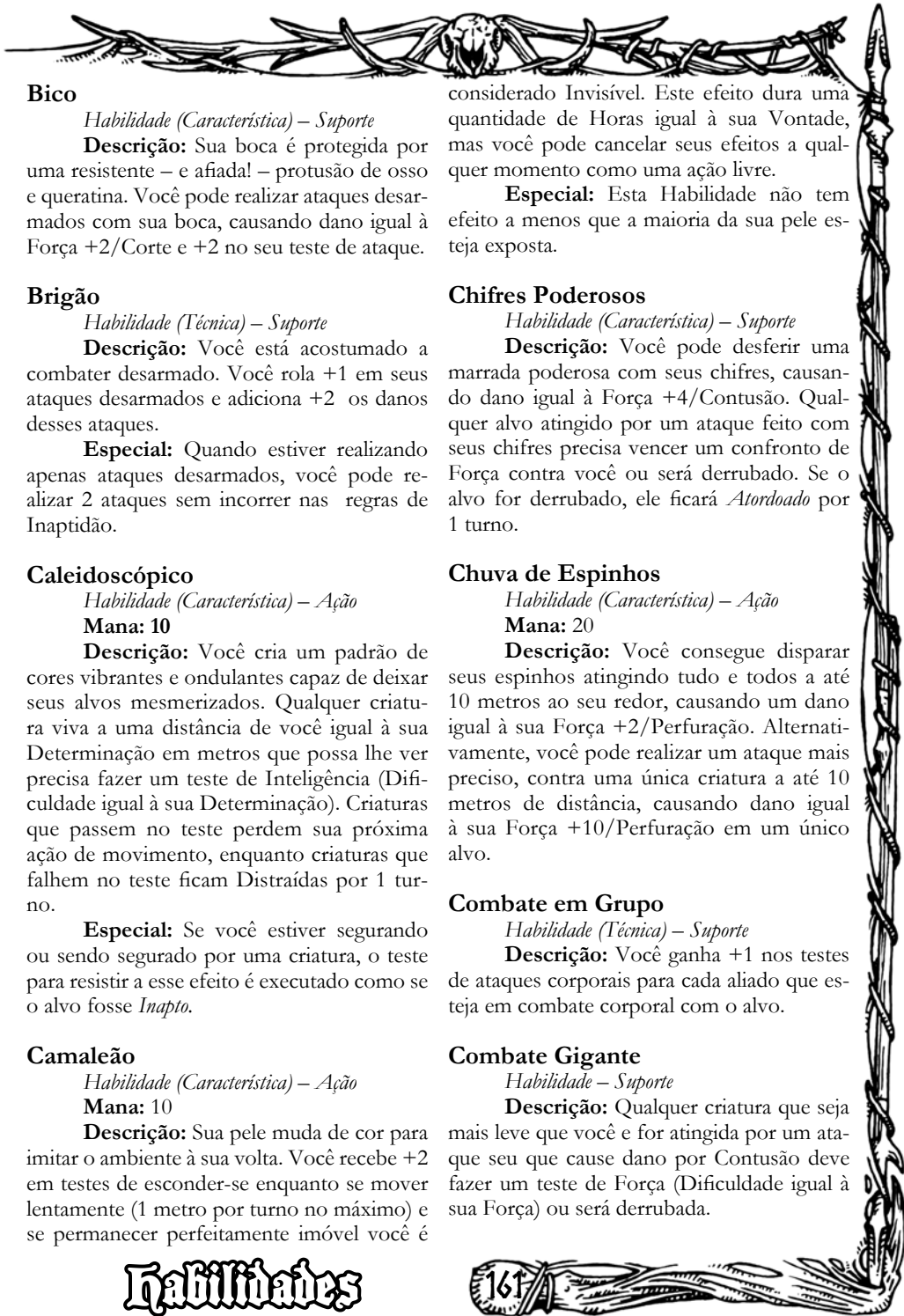
Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou exercícios físicos durante muito tempo – seja por vontade própria ou por necessidade – e é muito bom nisso. Você recebe +2 em testes para correr, escalar, nadar, se equilibrar, prender o fôlego ou qualquer outra atividade que exija força física e coordenação motora. Esse bônus também se aplica em testes para evitar ser derrubado.

Atropelar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Quando usar Ataque do Búfalo, se o alvo for derrubado ele sofre um dano adicional igual a 6/Contusão para cada 100 quilos de peso que você tiver.



Bico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua boca é protegida por uma resistente – e afiada! – protusão de osso e queratina. Você pode realizar ataques desarmados com sua boca, causando dano igual à Força +2/Corte e +2 no seu teste de ataque.

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 Inaptidão.

Caleidoscópico

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você cria um padrão de cores vibrantes e ondulantes capaz de deixar seus alvos mesmerizados. Qualquer criatura viva a uma distância de você igual à sua Determinação em metros que possa lhe ver precisa fazer um teste de Inteligência (Dificuldade igual à sua Determinação). Criaturas que passem no teste perdem sua próxima ação de movimento, enquanto criaturas que falhem no teste ficam Distraídas por 1 turno.

Especial: Se você estiver segurando ou sendo segurado por uma criatura, o teste para resistir a esse efeito é executado como se o alvo fosse *Inapto*.

Camaleão

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Sua pele muda de cor para imitar o ambiente à sua volta. Você recebe +2 em testes de esconder-se enquanto se mover lentamente (1 metro por turno no máximo) e se permanecer perfeitamente imóvel você é

considerado Invisível. Este efeito dura uma quantidade de Horas igual à sua Vontade, mas você pode cancelar seus efeitos a qualquer momento como uma ação livre.

Especial: Esta Habilidade não tem efeito a menos que a maioria da sua pele esteja exposta.

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 *Atordado* por 1 turno.

Chuva de Espinhos

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você consegue disparar seus espinhos atingindo tudo e todos a até 10 metros ao seu redor, causando um dano igual à sua Força +2/Perfuração. Alternativamente, você pode realizar um ataque mais preciso, contra uma única criatura a até 10 metros de distância, causando dano igual à sua Força +10/Perfuração em um único alvo.

Combate em Grupo

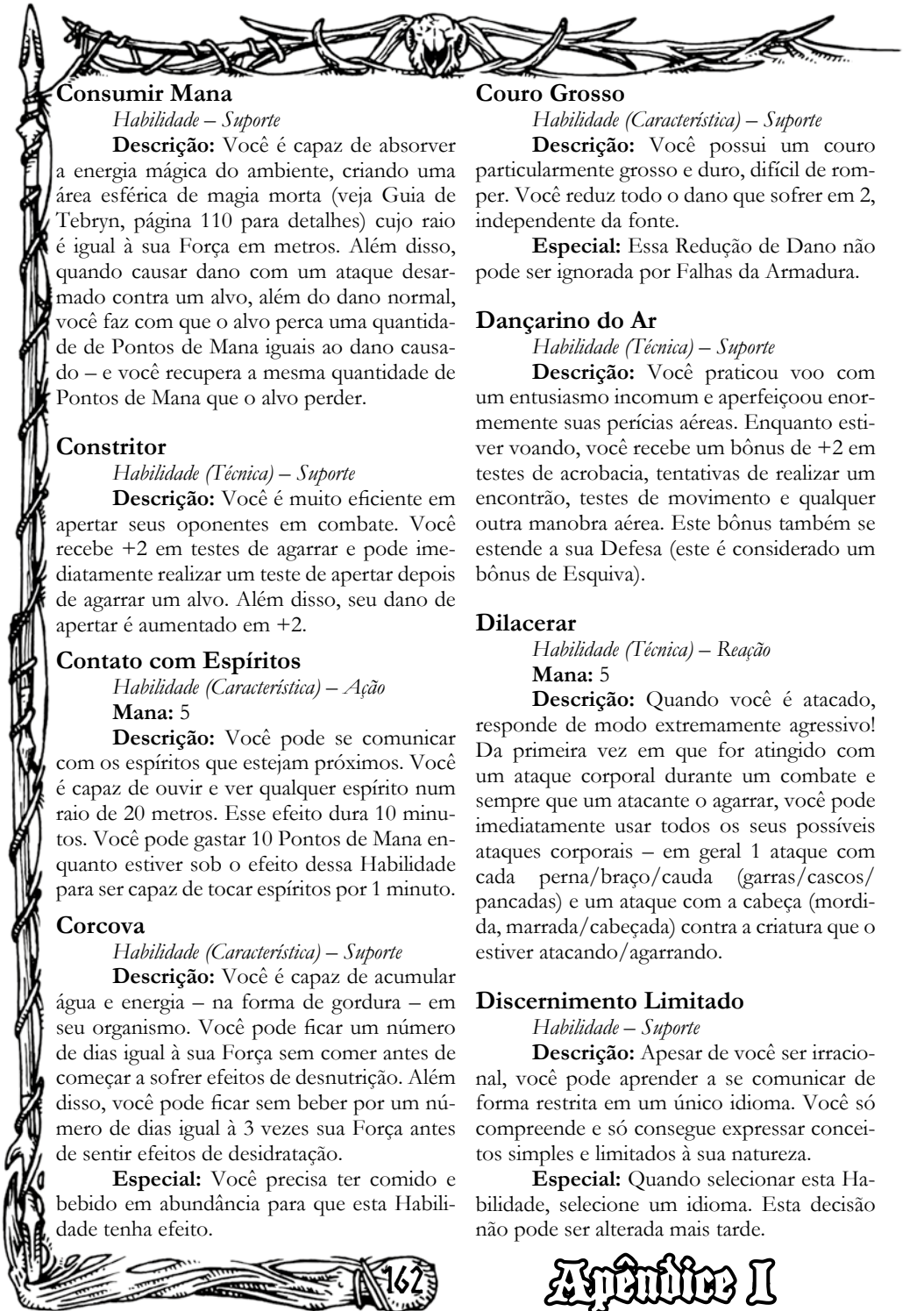
Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você ganha +1 nos testes de ataques corporais para cada aliado que esteja em combate corporal com o alvo.

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.



Consumir Mana

Habilidade – Suporte

Descrição: Você é capaz de absorver a energia mágica do ambiente, criando uma área esférica de magia morta (veja Guia de Tebryn, página 110 para detalhes) cujo raio é igual à sua Força em metros. Além disso, quando causar dano com um ataque desarmado contra um alvo, além do dano normal, você faz com que o alvo perca uma quantidade de Pontos de Mana iguais ao dano causado – e você recupera a mesma quantidade de Pontos de Mana que o alvo perder.

Constritor

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é muito eficiente em apertar seus oponentes em combate. Você recebe +2 em testes de agarrar e pode imediatamente realizar um teste de apertar depois de agarrar um alvo. Além disso, seu dano de apertar é aumentado em +2.

Contato com Espíritos

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 5

Descrição: Você pode se comunicar com os espíritos que estejam próximos. Você é capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros. Esse efeito dura 10 minutos. Você pode gastar 10 Pontos de Mana enquanto estiver sob o efeito dessa Habilidade para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

Corcova

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de acumular água e energia – na forma de gordura – em seu organismo. Você pode ficar um número de dias igual à sua Força sem comer antes de começar a sofrer efeitos de desnutrição. Além disso, você pode ficar sem beber por um número de dias igual à 3 vezes sua Força antes de sentir efeitos de desidratação.

Especial: Você precisa ter comido e bebido em abundância para que esta Habilidade tenha efeito.

Couro Grosso

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um couro particularmente grosso e duro, difícil de romper. Você reduz todo o dano que sofrer em 2, independentemente da fonte.

Especial: Essa Redução de Dano não pode ser ignorada por Falhas da Armadura.

Dançarino do Ar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você praticou voo com um entusiasmo incomum e aperfeiçoou enormemente suas perícias aéreas. Enquanto estiver voando, você recebe um bônus de +2 em testes de acrobacia, tentativas de realizar um encontrão, testes de movimento e qualquer outra manobra aérea. Este bônus também se estende a sua Defesa (este é considerado um bônus de Esquiva).

Dilacerar

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 5

Descrição: Quando você é atacado, responde de modo extremamente agressivo! Da primeira vez em que for atingido com um ataque corporal durante um combate e sempre que um atacante o agarrar, você pode imediatamente usar todos os seus possíveis ataques corporais – em geral 1 ataque com cada perna/braço/cauda (garras/cascos/pancadas) e um ataque com a cabeça (mordida, marrada/cabeçada) contra a criatura que o estiver atacando/agarrando.

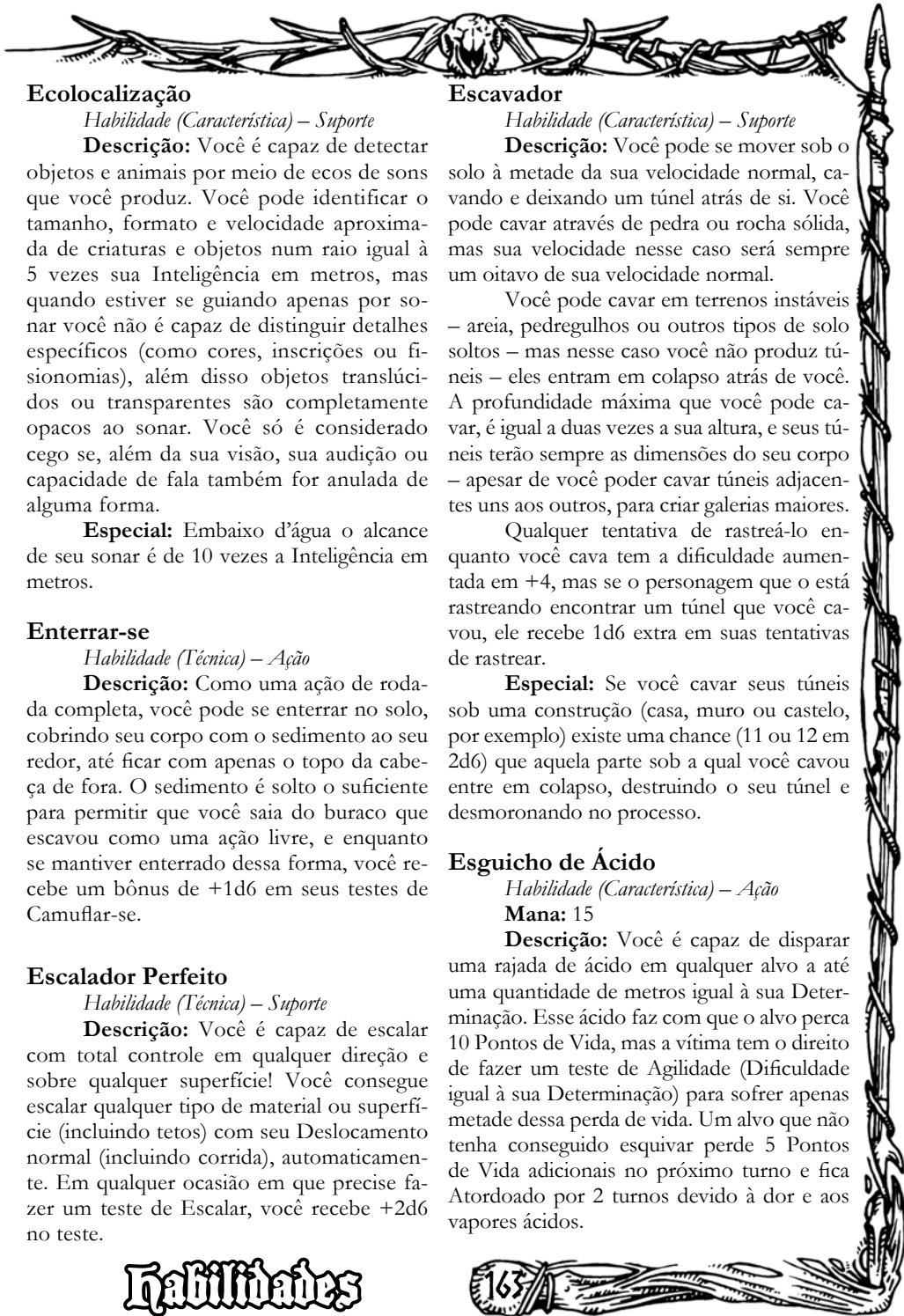
Discernimento Limitado

Habilidade – Suporte

Descrição: Apesar de você ser irracional, você pode aprender a se comunicar de forma restrita em um único idioma. Você só compreende e só consegue expressar conceitos simples e limitados à sua natureza.

Especial: Quando selecionar esta Habilidade, selecione um idioma. Esta decisão não pode ser alterada mais tarde.

Apêndice I



Ecolocalização

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de detectar objetos e animais por meio de ecos de sons que você produz. Você pode identificar o tamanho, formato e velocidade aproximada de criaturas e objetos num raio igual à 5 vezes sua Inteligência em metros, mas quando estiver se guiando apenas por sonar você não é capaz de distinguir detalhes específicos (como cores, inscrições ou fisionomias), além disso objetos translúcidos ou transparentes são completamente opacos ao sonar. Você só é considerado cego se, além da sua visão, sua audição ou capacidade de fala também for anulada de alguma forma.

Especial: Embaixo d'água o alcance de seu sonar é de 10 vezes a Inteligência em metros.

Enterrar-se

Habilidade (Técnica) – Ação

Descrição: Como uma ação de rodada completa, você pode se enterrar no solo, cobrindo seu corpo com o sedimento ao seu redor, até ficar com apenas o topo da cabeça de fora. O sedimento é solto o suficiente para permitir que você saia do buraco que escavou como uma ação livre, e enquanto se mantiver enterrado dessa forma, você recebe um bônus de +1d6 em seus testes de Camuflar-se.

Escalador Perfeito

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de escalar com total controle em qualquer direção e sobre qualquer superfície! Você consegue escalar qualquer tipo de material ou superfície (incluindo tetos) com seu Deslocamento normal (incluindo corrida), automaticamente. Em qualquer ocasião em que precise fazer um teste de Escalar, você recebe +2d6 no teste.

Escavador

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode se mover sob o solo à metade da sua velocidade normal, cavando e deixando um túnel atrás de si. Você pode cavar através de pedra ou rocha sólida, mas sua velocidade nesse caso será sempre um oitavo de sua velocidade normal.

Você pode cavar em terrenos instáveis – areia, pedregulhos ou outros tipos de solo soltos – mas nesse caso você não produz túneis – eles entram em colapso atrás de você. A profundidade máxima que você pode cavar, é igual a duas vezes a sua altura, e seus túneis terão sempre as dimensões do seu corpo – apesar de você poder cavar túneis adjacentes uns aos outros, para criar galerias maiores.

Qualquer tentativa de rastreá-lo enquanto você cava tem a dificuldade aumentada em +4, mas se o personagem que o está rastreando encontrar um túnel que você cavou, ele recebe 1d6 extra em suas tentativas de rastrear.

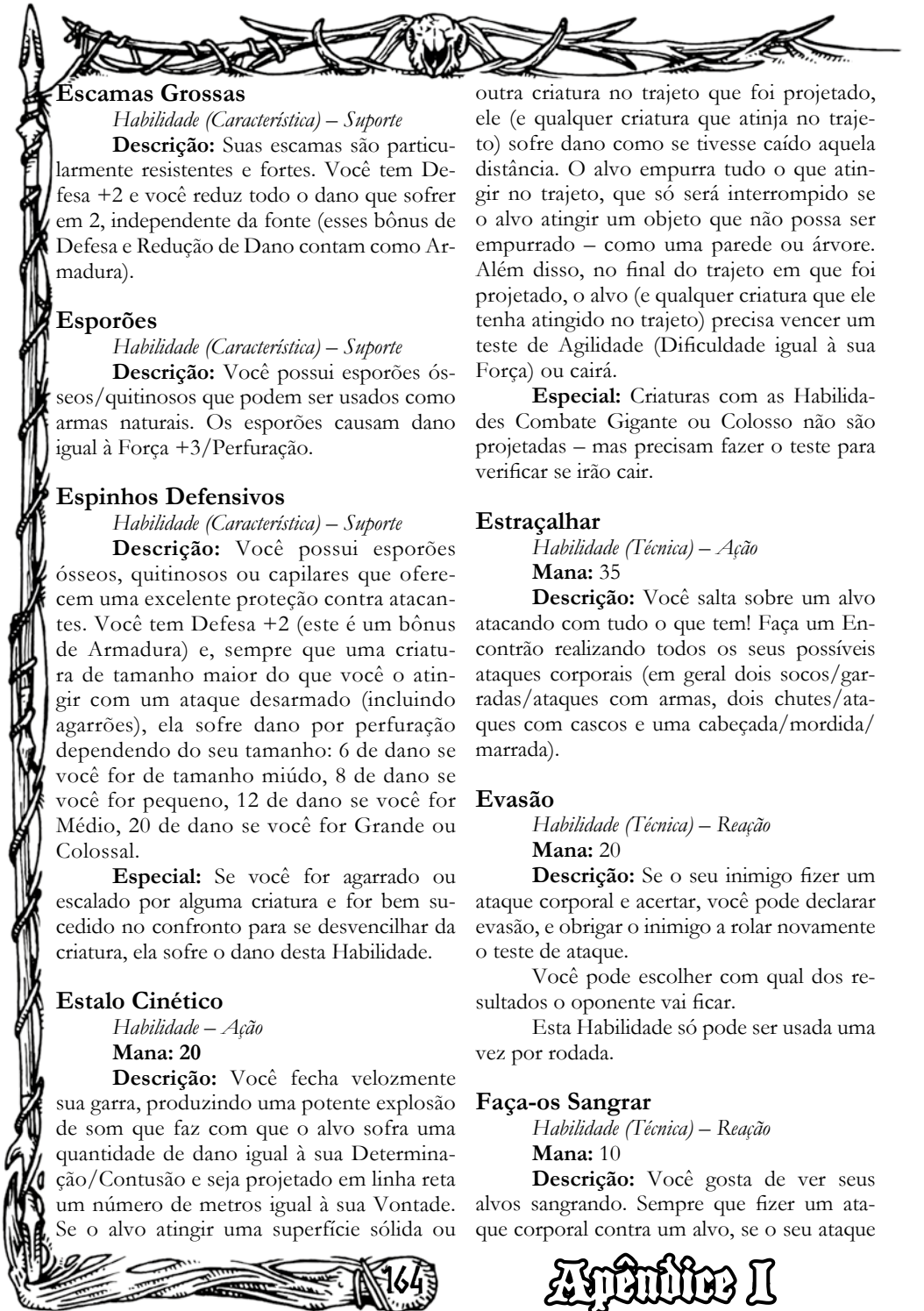
Especial: Se você cavar seus túneis sob uma construção (casa, muro ou castelo, por exemplo) existe uma chance (11 ou 12 em 2d6) que aquela parte sob a qual você cavou entre em colapso, destruindo o seu túnel e desmoronando no processo.

Esguicho de Ácido

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Você é capaz de disparar uma rajada de ácido em qualquer alvo a até uma quantidade de metros igual à sua Determinação. Esse ácido faz com que o alvo perca 10 Pontos de Vida, mas a vítima tem o direito de fazer um teste de Agilidade (Dificuldade igual à sua Determinação) para sofrer apenas metade dessa perda de vida. Um alvo que não tenha conseguido esquivar perde 5 Pontos de Vida adicionais no próximo turno e fica Atordoado por 2 turnos devido à dor e aos vapores ácidos.



Escamas Grossas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Suas escamas são particularmente resistentes e fortes. Você tem Defesa +2 e você reduz todo o dano que sofrer em 2, independente da fonte (esses bônus de Defesa e Redução de Dano contam como Armadura).

Esporões

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui esporões ósseos/quitinosos que podem ser usados como armas naturais. Os esporões causam dano igual à Força +3/Perfuração.

Espinhos Defensivos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui esporões ósseos, quitinosos ou capilares que oferecem uma excelente proteção contra atacantes. Você tem Defesa +2 (este é um bônus de Armadura) e, sempre que uma criatura de tamanho maior do que você o atingir com um ataque desarmado (incluindo agarrões), ela sofre dano por perfuração dependendo do seu tamanho: 6 de dano se você for de tamanho miúdo, 8 de dano se você for pequeno, 12 de dano se você for Médio, 20 de dano se você for Grande ou Colossal.

Especial: Se você for agarrado ou escalado por alguma criatura e for bem sucedido no confronto para se desvencilhar da criatura, ela sofre o dano desta Habilidade.

Estalo Cinético

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Você fecha velozmente sua garra, produzindo uma potente explosão de som que faz com que o alvo sofra uma quantidade de dano igual à sua Determinação/Contusão e seja projetado em linha reta um número de metros igual à sua Vontade. Se o alvo atingir uma superfície sólida ou

outra criatura no trajeto que foi projetado, ele (e qualquer criatura que atinja no trajeto) sofre dano como se tivesse caído aquela distância. O alvo empurra tudo o que atingir no trajeto, que só será interrompido se o alvo atingir um objeto que não possa ser empurrado – como uma parede ou árvore. Além disso, no final do trajeto em que foi projetado, o alvo (e qualquer criatura que ele tenha atingido no trajeto) precisa vencer um teste de Agilidade (Dificuldade igual à sua Força) ou cairá.

Especial: Criaturas com as Habilidades Combate Gigante ou Colosso não são projetadas – mas precisam fazer o teste para verificar se irão cair.

Estraçalhar

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 35

Descrição: Você salta sobre um alvo atacando com tudo o que tem! Faça um Enconção realizando todos os seus possíveis ataques corporais (em geral dois socos/garradas/ataques com armas, dois chutes/ataques com cascos e uma cabeçada/mordida/marrada).

Evasão

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 20

Descrição: Se o seu inimigo fizer um ataque corporal e acertar, você pode declarar evasão, e obrigar o inimigo a rolar novamente o teste de ataque.

Você pode escolher com qual dos resultados o oponente vai ficar.

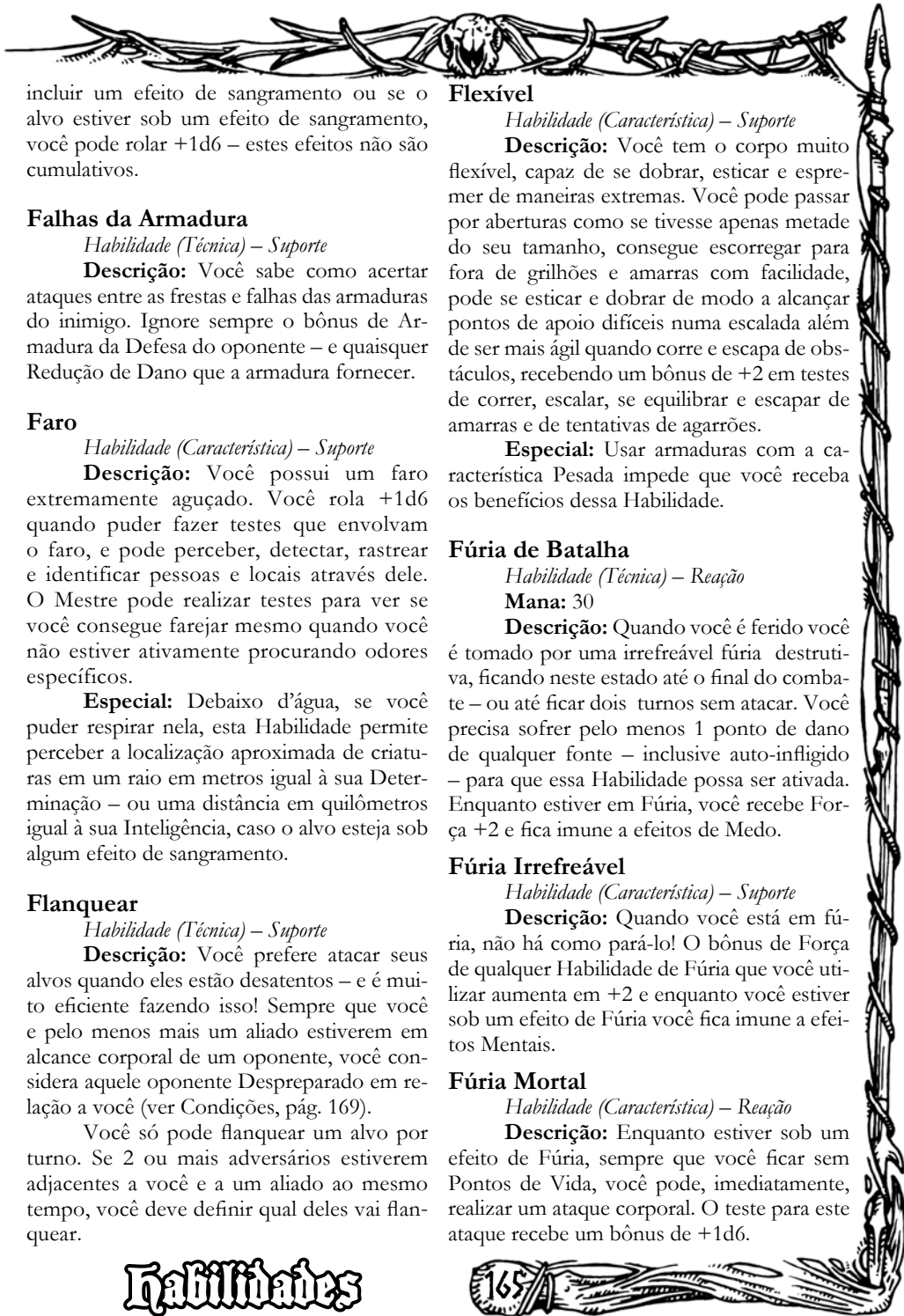
Esta Habilidade só pode ser usada uma vez por rodada.

Faça-os Sangrar

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Você gosta de ver seus alvos sangrando. Sempre que fizer um ataque corporal contra um alvo, se o seu ataque



incluir um efeito de sangramento ou se o alvo estiver sob um efeito de sangramento, você pode rolar +1d6 – estes efeitos não são cumulativos.

Falhas da Armadura

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você sabe como acertar ataques entre as frestas e falhas das armaduras do inimigo. Ignore sempre o bônus de Armadura da Defesa do oponente – e quaisquer Redução de Dano que a armadura fornecer.

Faro

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um faro extremamente aguçado. Você rola +1d6 quando puder fazer testes que envolvam o faro, e pode perceber, detectar, rastrear e identificar pessoas e locais através dele. O Mestre pode realizar testes para ver se você consegue farejar mesmo quando você não estiver ativamente procurando odores específicos.

Especial: Debaixo d'água, se você puder respirar nela, esta Habilidade permite perceber a localização aproximada de criaturas em um raio em metros igual à sua Determinação – ou uma distância em quilômetros igual à sua Inteligência, caso o alvo esteja sob algum efeito de sangramento.

Flanquear

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você prefere atacar seus alvos quando eles estão desatentos – e é muito eficiente fazendo isso! Sempre que você e pelo menos mais um aliado estiverem em alcance corporal de um oponente, você considera aquele oponente Despreparado em relação a você (ver Condições, pág. 169).

Você só pode flanquear um alvo por turno. Se 2 ou mais adversários estiverem adjacentes a você e a um aliado ao mesmo tempo, você deve definir qual deles vai flanquear.

Flexível

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você tem o corpo muito flexível, capaz de se dobrar, esticar e espremer de maneiras extremas. Você pode passar por aberturas como se tivesse apenas metade do seu tamanho, consegue escorregar para fora de grilhões e amarras com facilidade, pode se esticar e dobrar de modo a alcançar pontos de apoio difíceis numa escalada além de ser mais ágil quando corre e escapa de obstáculos, recebendo um bônus de +2 em testes de correr, escalar, se equilibrar e escapar de amarras e de tentativas de agarrões.

Especial: Usar armaduras com a característica Pesada impede que você receba os benefícios dessa Habilidade.

Fúria de Batalha

Habilidade (Técnica) – Reação

Mana: 30

Descrição: Quando você é ferido você é tomado por uma irrefreável fúria destrutiva, ficando neste estado até o final do combate – ou até ficar dois turnos sem atacar. Você precisa sofrer pelo menos 1 ponto de dano de qualquer fonte – inclusive auto-infligido – para que essa Habilidade possa ser ativada. Enquanto estiver em Fúria, você recebe Força +2 e fica imune a efeitos de Medo.

Fúria Irrefreável

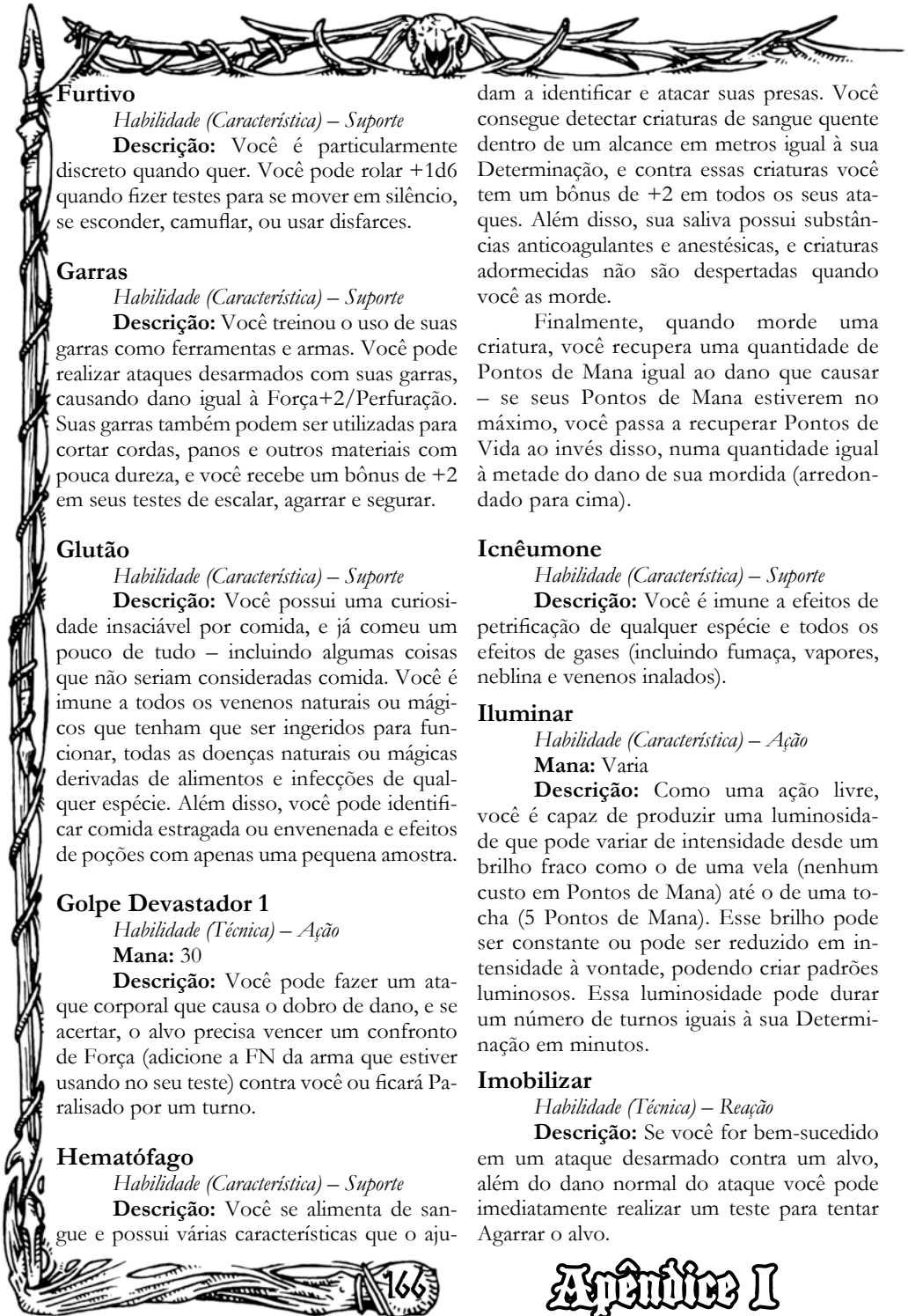
Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Quando você está em fúria, não há como pará-lo! O bônus de Força de qualquer Habilidade de Fúria que você utilizar aumenta em +2 e enquanto você estiver sob um efeito de Fúria você fica imune a efeitos Mentais.

Fúria Mortal

Habilidade (Característica) – Reação

Descrição: Enquanto estiver sob um efeito de Fúria, sempre que você ficar sem Pontos de Vida, você pode, imediatamente, realizar um ataque corporal. O teste para este ataque recebe um bônus de +1d6.



Furtivo

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente discreto quando quer. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes para se mover em silêncio, se esconder, camuflar, ou usar disfarces.

Garras

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você treinou o uso de suas garras como ferramentas e armas. Você pode realizar ataques desarmados com suas garras, causando dano igual à Força+2/Perfuração. Suas garras também podem ser utilizadas para cortar cordas, panos e outros materiais com pouca dureza, e você recebe um bônus de +2 em seus testes de escalar, agarrar e segurar.

Glutão

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui uma curiosidade insaciável por comida, e já comeu um pouco de tudo – incluindo algumas coisas que não seriam consideradas comida. Você é imune a todos os venenos naturais ou mágicos que tenham que ser ingeridos para funcionar, todas as doenças naturais ou mágicas derivadas de alimentos e infecções de qualquer espécie. Além disso, você pode identificar comida estragada ou envenenada e efeitos de poções com apenas uma pequena amostra.

Golpe Devastador 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e se acertar, o alvo precisa vencer um confronto de Força (adicione a FN da arma que estiver usando no seu teste) contra você ou ficará Paralisado por um turno.

Hematófago

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você se alimenta de sangue e possui várias características que o aju-

dam a identificar e atacar suas presas. Você consegue detectar criaturas de sangue quente dentro de um alcance em metros igual à sua Determinação, e contra essas criaturas você tem um bônus de +2 em todos os seus ataques. Além disso, sua saliva possui substâncias anticoagulantes e anestésicas, e criaturas adormecidas não são despertadas quando você as morde.

Finalmente, quando morde uma criatura, você recupera uma quantidade de Pontos de Mana igual ao dano que causar – se seus Pontos de Mana estiverem no máximo, você passa a recuperar Pontos de Vida ao invés disso, numa quantidade igual à metade do dano de sua mordida (arredondado para cima).

Incêumone

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune a efeitos de petrificação de qualquer espécie e todos os efeitos de gases (incluindo fumaça, vapores, neblina e venenos inalados).

Iluminar

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: Varia

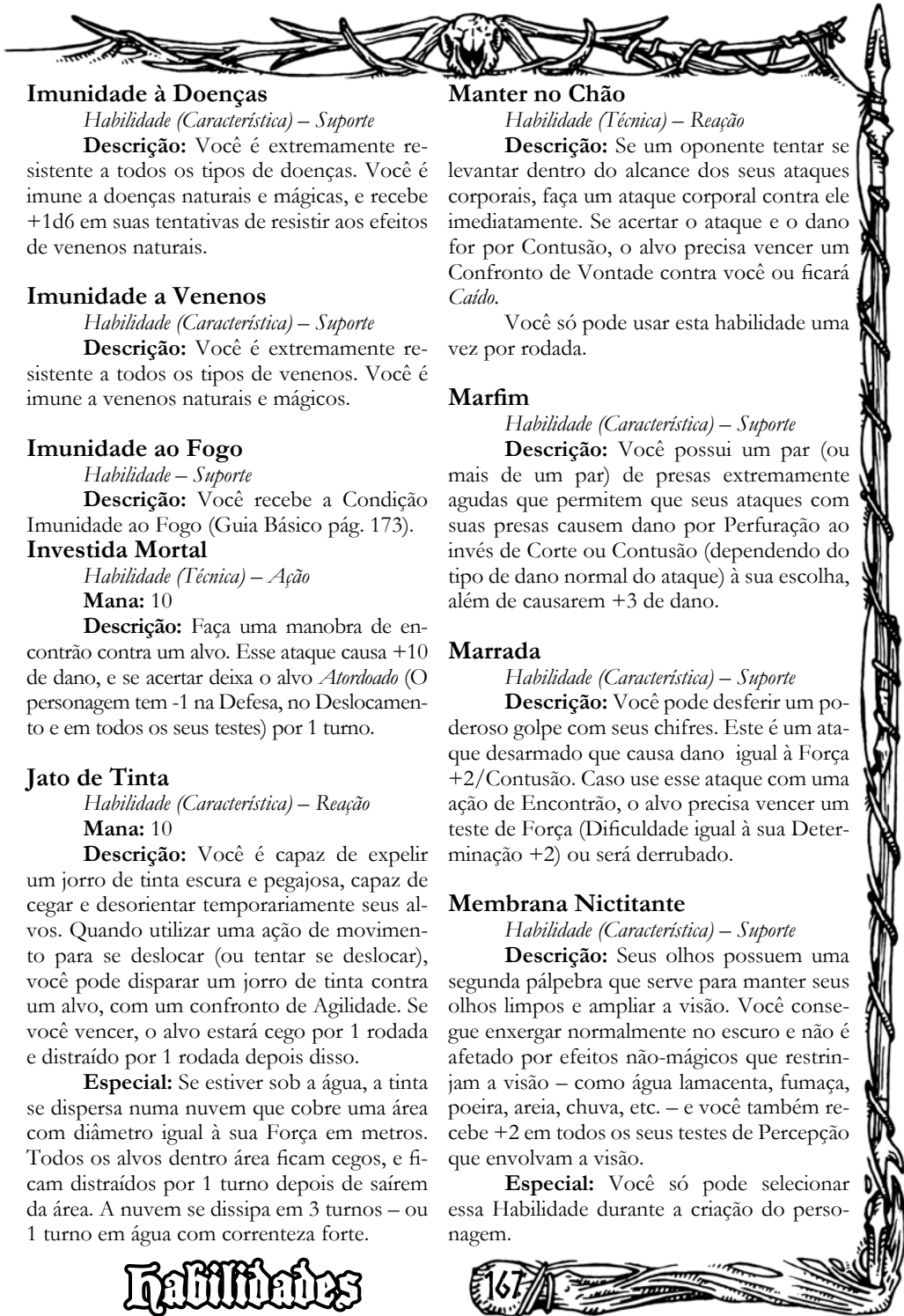
Descrição: Como uma ação livre, você é capaz de produzir uma luminosidade que pode variar de intensidade desde um brilho fraco como o de uma vela (nenhum custo em Pontos de Mana) até o de uma tocha (5 Pontos de Mana). Esse brilho pode ser constante ou pode ser reduzido em intensidade à vontade, podendo criar padrões luminosos. Essa luminosidade pode durar um número de turnos iguais à sua Determinação em minutos.

Imobilizar

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você for bem-sucedido em um ataque desarmado contra um alvo, além do dano normal do ataque você pode imediatamente realizar um teste para tentar Agarrar o alvo.

Apêndice I



Imunidade à Doenças

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é extremamente resistente a todos os tipos de doenças. Você é imune a doenças naturais e mágicas, e recebe +1d6 em suas tentativas de resistir aos efeitos de venenos naturais.

Imunidade a Venenos

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é extremamente resistente a todos os tipos de venenos. Você é imune a venenos naturais e mágicos.

Imunidade ao Fogo

Habilidade – Suporte

Descrição: Você recebe a Condição Imunidade ao Fogo (Guia Básico pág. 173).

Investida Mortal

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontrão contra um alvo. Esse ataque causa +10 de dano, e se acertar deixa o alvo *Atordoado* (O personagem tem -1 na Defesa, no Deslocamento e em todos os seus testes) por 1 turno.

Jato de Tinta

Habilidade (Característica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Você é capaz de expelir um jorro de tinta escura e pegajosa, capaz de cegar e desorientar temporariamente seus alvos. Quando utilizar uma ação de movimento para se deslocar (ou tentar se deslocar), você pode disparar um jorro de tinta contra um alvo, com um confronto de Agilidade. Se você vencer, o alvo estará cego por 1 rodada e distraído por 1 rodada depois disso.

Especial: Se estiver sob a água, a tinta se dispersa numa nuvem que cobre uma área com diâmetro igual à sua Força em metros. Todos os alvos dentro área ficam cegos, e ficam distraídos por 1 turno depois de saírem da área. A nuvem se dissipa em 3 turnos – ou 1 turno em água com correnteza forte.

Manter no Chão

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se um oponente tentar se levantar dentro do alcance dos seus ataques corporais, faça um ataque corporal contra ele imediatamente. Se acertar o ataque e o dano for por Contusão, o alvo precisa vencer um Confronto de Vontade contra você ou ficará *Caído*.

Você só pode usar esta habilidade uma vez por rodada.

Marfim

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um par (ou mais de um par) de presas extremamente agudas que permitem que seus ataques com suas presas causem dano por Perfuração ao invés de Corte ou Contusão (dependendo do tipo de dano normal do ataque) à sua escolha, além de causarem +3 de dano.

Marrada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode desferir um poderoso golpe com seus chifres. Este é um ataque desarmado que causa dano igual à Força +2/Contusão. Caso use esse ataque com uma ação de Encontrão, o alvo precisa vencer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação +2) ou será derrubado.

Membrana Nictitante

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Seus olhos possuem uma segunda pálpebra que serve para manter seus olhos limpos e ampliar a visão. Você consegue enxergar normalmente no escuro e não é afetado por efeitos não-mágicos que restrinjam a visão – como água lamacenta, fumaça, poeira, areia, chuva, etc. – e você também recebe +2 em todos os seus testes de Percepção que envolvam a visão.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.



Mente Vazia

Habilidade – Suporte

Descrição: Você é imune a efeitos mentais, sempre vence qualquer teste de Vontade, realiza todos os testes de Inteligência como se fosse Inapto e não é capaz de raciocinar.

Mimetismo

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você é capaz de assumir a forma, cor e textura de um objeto que seja capaz de ver e que seja do mesmo tamanho que você ou até 1 categoria de tamanho menor. Enquanto você permanecer imóvel, você será indistinguível de um objeto comum. Você pode manter essa forma por uma quantidade de horas igual à sua Força, mas pode voltar à sua forma normal a qualquer momento, como uma ação livre.

Especial: Se estiver usando ou segurando itens ou equipamentos, o Mestre deve definir se a forma assumida pode manter os itens ou se você terá que largá-los – talvez se transformando sobre eles ou, dependendo da forma que assumir, se transformando ao redor deles para escondê-los.

Miriápode

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui seis ou mais membros locomotores. Você não pode ser derrubado, arrastado ou ter a sua movimentação negada por qualquer criatura com menos do que o dobro do seu peso. Efeitos mágicos que o derrubem, arrastem ou neguem sua movimentação funcionam normalmente.

Além disso, você é capaz de escalar qualquer superfície (incluindo tetos) com a sua velocidade normal.

Finalmente, se você for derrubado de alguma forma, você pode se levantar como uma ação livre durante o seu turno.

Montaria

Habilidade – Suporte

Descrição: Você pode carregar uma grande quantidade de carga em seu lombo, incluindo ginetes. Até você atingir capacidade de carga máxima, você não sofre nenhum modificador por carga, sendo considerado sempre com carga nenhuma.

Especial: Apenas criaturas de tamanho igual ou menor do que o seu podem ser carregados como ginetes de maneira adequada.

Mordida Congelante

Habilidade – Reação

Descrição: Ao morder uma criatura, além do dano da mordida, você pode automaticamente Agarrar o alvo. Além dos efeitos normais de Agarrar, o alvo fica *Enregelado* enquanto você o estiver Agarrando ou Apertando dessa forma.

Especial: Por estar Agarrando uma criatura com sua boca, você pode utilizar seus braços livremente enquanto estiver Agarrando ou Apertando o alvo.

Este é um efeito de Sangramento.

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.

Movimentos Evasivos

Habilidade – Suporte

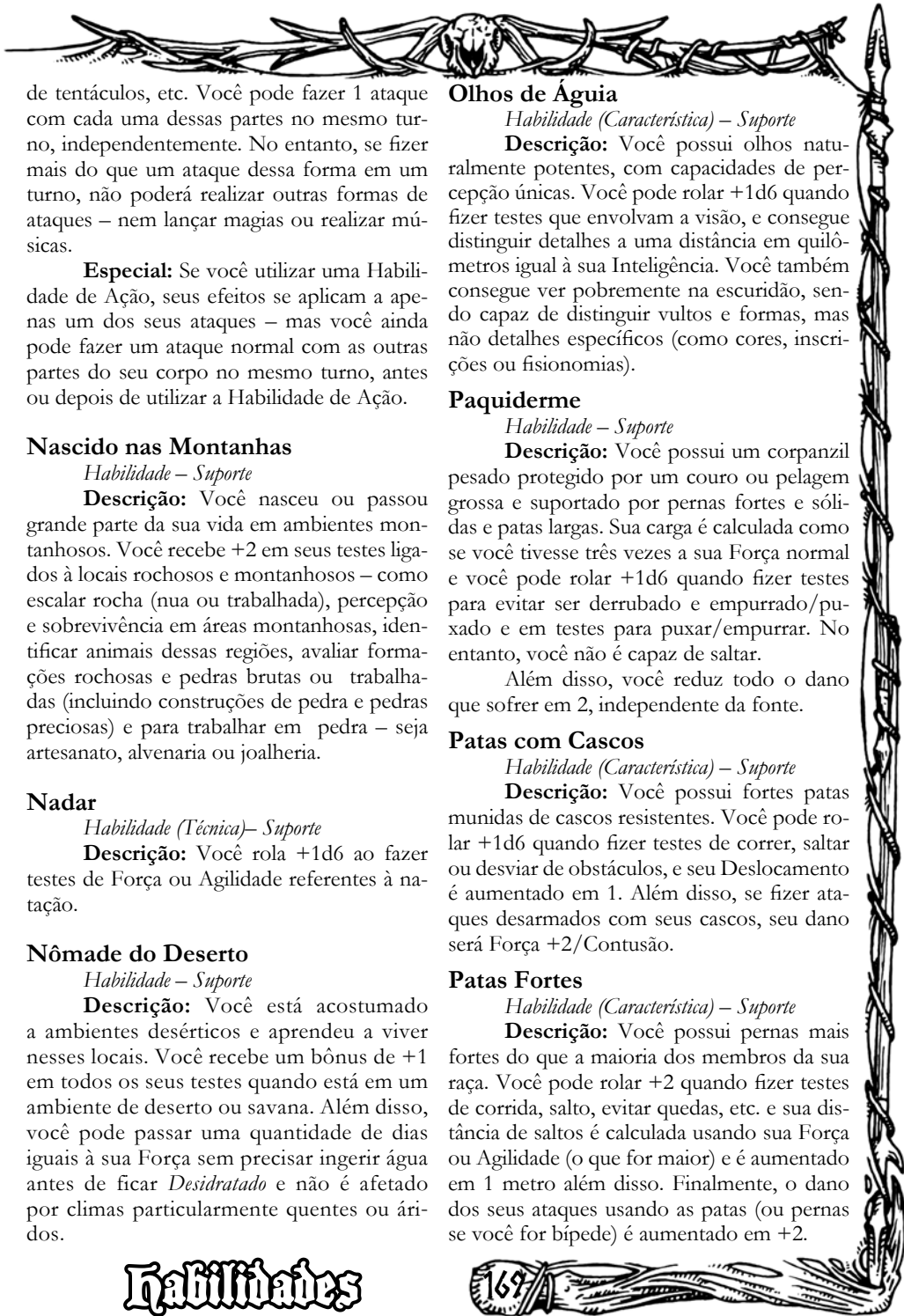
Descrição: Você ganha +1 na sua Defesa para cada 2 pontos que tiver em Agilidade. Esta habilidade só funciona se você estiver sem armadura.

Esse é um bônus de Esquiva.

Múltiplos Ataques

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você possui uma parte do seu corpo que pode atacar múltiplas vezes ao mesmo tempo – mais de uma cabeça ou cauda, vários braços ou pernas, grande número



de tentáculos, etc. Você pode fazer 1 ataque com cada uma dessas partes no mesmo turno, independentemente. No entanto, se fizer mais do que um ataque dessa forma em um turno, não poderá realizar outras formas de ataques – nem lançar magias ou realizar místicas.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com as outras partes do seu corpo no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

Nascido nas Montanhas

Habilidade – Suporte

Descrição: Você nasceu ou passou grande parte da sua vida em ambientes montanhosos. Você recebe +2 em seus testes ligados à locais rochosos e montanhosos – como escalar rocha (nua ou trabalhada), percepção e sobrevivência em áreas montanhosas, identificar animais dessas regiões, avaliar formações rochosas e pedras brutas ou trabalhadas (incluindo construções de pedra e pedras preciosas) e para trabalhar em pedra – seja artesanato, alvenaria ou joalheria.

Nadar

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você rola +1d6 ao fazer testes de Força ou Agilidade referentes à natação.

Nômade do Deserto

Habilidade – Suporte

Descrição: Você está acostumado a ambientes desérticos e aprendeu a viver nesses locais. Você recebe um bônus de +1 em todos os seus testes quando está em um ambiente de deserto ou savana. Além disso, você pode passar uma quantidade de dias iguais à sua Força sem precisar ingerir água antes de ficar *Desidratado* e não é afetado por climas particularmente quentes ou áridos.

Olhos de Água

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui olhos naturalmente potentes, com capacidades de percepção únicas. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes que envolvam a visão, e consegue distinguir detalhes a uma distância em quilômetros igual à sua Inteligência. Você também consegue ver pobremente na escuridão, sendo capaz de distinguir vultos e formas, mas não detalhes específicos (como cores, inscrições ou fisionomias).

Paquiderme

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui um corpanzil pesado protegido por um couro ou pelagem grossa e suportado por pernas fortes e sólidas e patas largas. Sua carga é calculada como se você tivesse três vezes a sua Força normal e você pode rolar +1d6 quando fizer testes para evitar ser derrubado e empurrado/puxado e em testes para puxar/empurrar. No entanto, você não é capaz de saltar.

Além disso, você reduz todo o dano que sofrer em 2, independente da fonte.

Patas com Cascos

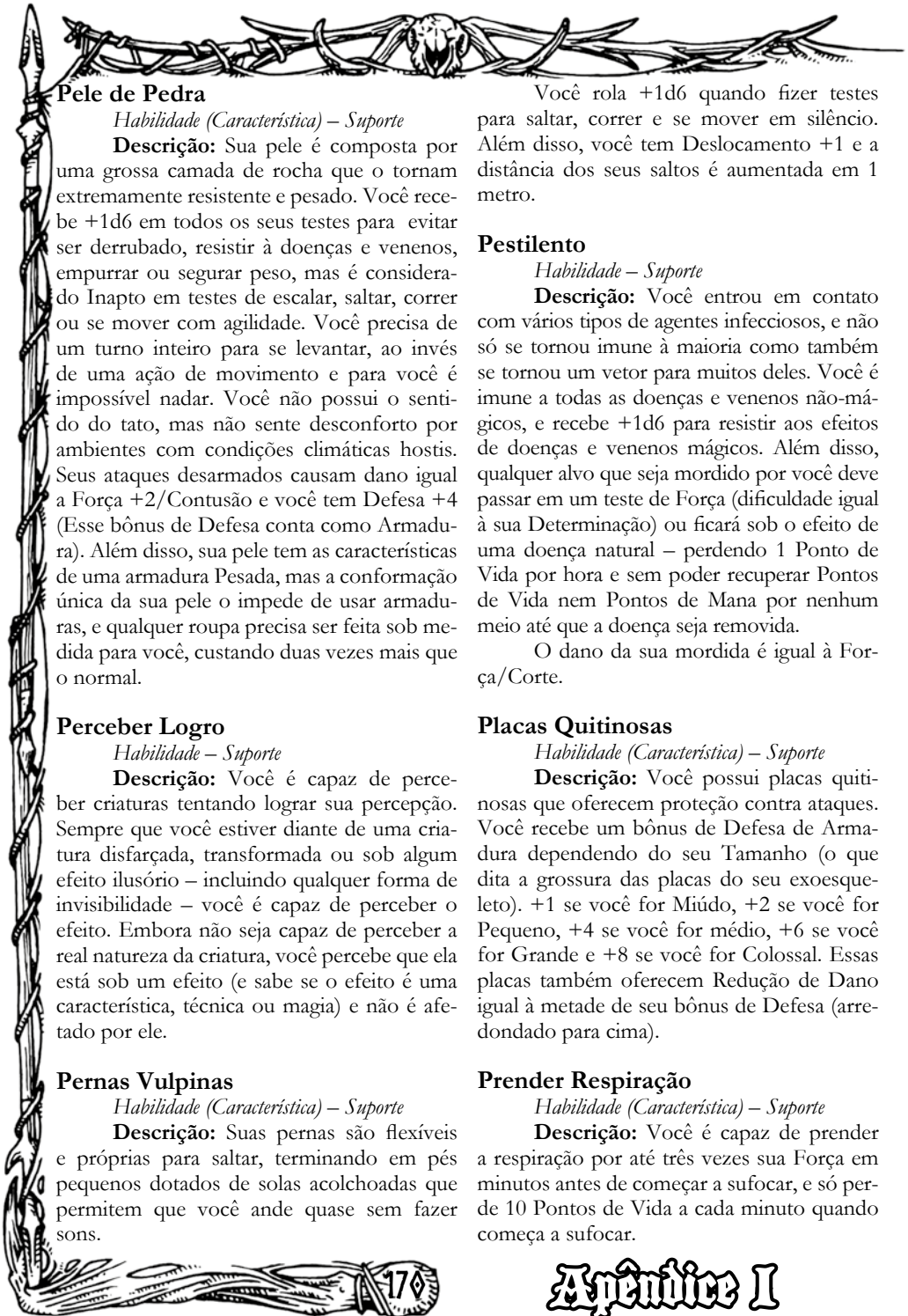
Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui fortes patas munidas de cascos resistentes. Você pode rolar +1d6 quando fizer testes de correr, saltar ou desviar de obstáculos, e seu Deslocamento é aumentado em 1. Além disso, se fizer ataques desarmados com seus cascos, seu dano será Força +2/Contusão.

Patas Fortes

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui pernas mais fortes do que a maioria dos membros da sua raça. Você pode rolar +2 quando fizer testes de corrida, salto, evitar quedas, etc. e sua distância de saltos é calculada usando sua Força ou Agilidade (o que for maior) e é aumentado em 1 metro além disso. Finalmente, o dano dos seus ataques usando as patas (ou pernas se você for bípede) é aumentado em +2.



Pele de Pedra

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua pele é composta por uma grossa camada de rocha que o tornam extremamente resistente e pesado. Você recebe +1d6 em todos os seus testes para evitar ser derrubado, resistir à doenças e venenos, empurrar ou segurar peso, mas é considerado Inapto em testes de escalar, saltar, correr ou se mover com agilidade. Você precisa de um turno inteiro para se levantar, ao invés de uma ação de movimento e para você é impossível nadar. Você não possui o sentido do tato, mas não sente desconforto por ambientes com condições climáticas hostis. Seus ataques desarmados causam dano igual a Força +2/Contusão e você tem Defesa +4 (Esse bônus de Defesa conta como Armadura). Além disso, sua pele tem as características de uma armadura Pesada, mas a conformação única da sua pele o impede de usar armaduras, e qualquer roupa precisa ser feita sob medida para você, custando duas vezes mais que o normal.

Perceber Logro

Habilidade – Suporte

Descrição: Você é capaz de perceber criaturas tentando lograr sua percepção. Sempre que você estiver diante de uma criatura disfarçada, transformada ou sob algum efeito ilusório – incluindo qualquer forma de invisibilidade – você é capaz de perceber o efeito. Embora não seja capaz de perceber a real natureza da criatura, você percebe que ela está sob um efeito (e sabe se o efeito é uma característica, técnica ou magia) e não é afetado por ele.

Pernas Vulpinas

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Suas pernas são flexíveis e próprias para saltar, terminando em pés pequenos dotados de solas acolchoadas que permitem que você ande quase sem fazer sons.

Você rola +1d6 quando fizer testes para saltar, correr e se mover em silêncio. Além disso, você tem Deslocamento +1 e a distância dos seus saltos é aumentada em 1 metro.

Pestilento

Habilidade – Suporte

Descrição: Você entrou em contato com vários tipos de agentes infecciosos, e não só se tornou imune à maioria como também se tornou um vetor para muitos deles. Você é imune a todas as doenças e venenos não-mágicos, e recebe +1d6 para resistir aos efeitos de doenças e venenos mágicos. Além disso, qualquer alvo que seja mordido por você deve passar em um teste de Força (dificuldade igual à sua Determinação) ou ficará sob o efeito de uma doença natural – perdendo 1 Ponto de Vida por hora e sem poder recuperar Pontos de Vida nem Pontos de Mana por nenhum meio até que a doença seja removida.

O dano da sua mordida é igual à Força/Corte.

Placas Quitinosas

Habilidade (Característica) – Suporte

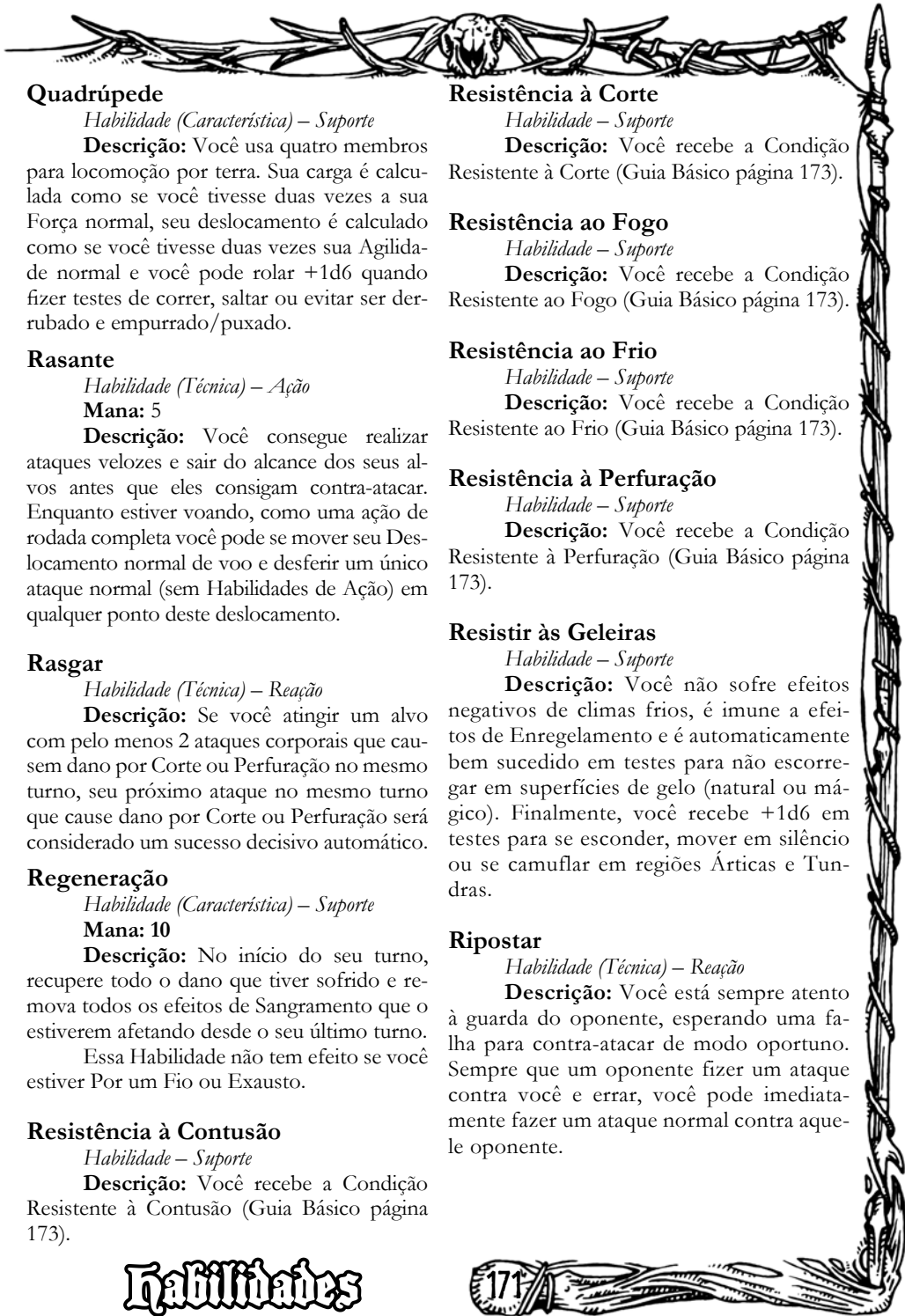
Descrição: Você possui placas quitinosas que oferecem proteção contra ataques. Você recebe um bônus de Defesa de Armadura dependendo do seu Tamanho (o que dita a grossura das placas do seu exoesqueleto). +1 se você for Miúdo, +2 se você for Pequeno, +4 se você for médio, +6 se você for Grande e +8 se você for Colossal. Essas placas também oferecem Redução de Dano igual à metade de seu bônus de Defesa (arredondado para cima).

Prender Respiração

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de prender a respiração por até três vezes sua Força em minutos antes de começar a sufocar, e só perde 10 Pontos de Vida a cada minuto quando começa a sufocar.

Apêndice I



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 derubado e empurrado/puxado.

Rasante

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 5

Descrição: Você consegue realizar ataques velozes e sair do alcance dos seus alvos antes que eles consigam contra-atacar. Enquanto estiver voando, como uma ação de rodada completa você pode se mover seu Deslocamento normal de voo e desferir um único ataque normal (sem Habilidades de Ação) em qualquer ponto deste deslocamento.

Rasgar

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Se você atingir um alvo com pelo menos 2 ataques corporais que causem dano por Corte ou Perfuração no mesmo turno, seu próximo ataque no mesmo turno que cause dano por Corte ou Perfuração será considerado um sucesso decisivo automático.

Regeneração

Habilidade (Característica) – Suporte

Mana: 10

Descrição: No início do seu turno, recupere todo o dano que tiver sofrido e remova todos os efeitos de Sangramento que o estiverem afetando desde o seu último turno.

Essa Habilidade não tem efeito se você estiver Por um Fio ou Exausto.

Resistência à Contusão

Habilidade – Suporte

Descrição: Você recebe a Condição Resistente à Contusão (Guia Básico página 173).

Resistência à Corte

Habilidade – Suporte

Descrição: Você recebe a Condição Resistente à Corte (Guia Básico página 173).

Resistência ao Fogo

Habilidade – Suporte

Descrição: Você recebe a Condição Resistente ao Fogo (Guia Básico página 173).

Resistência ao Frio

Habilidade – Suporte

Descrição: Você recebe a Condição Resistente ao Frio (Guia Básico página 173).

Resistência à Perfuração

Habilidade – Suporte

Descrição: Você recebe a Condição Resistente à Perfuração (Guia Básico página 173).

Resistir às Geleiras

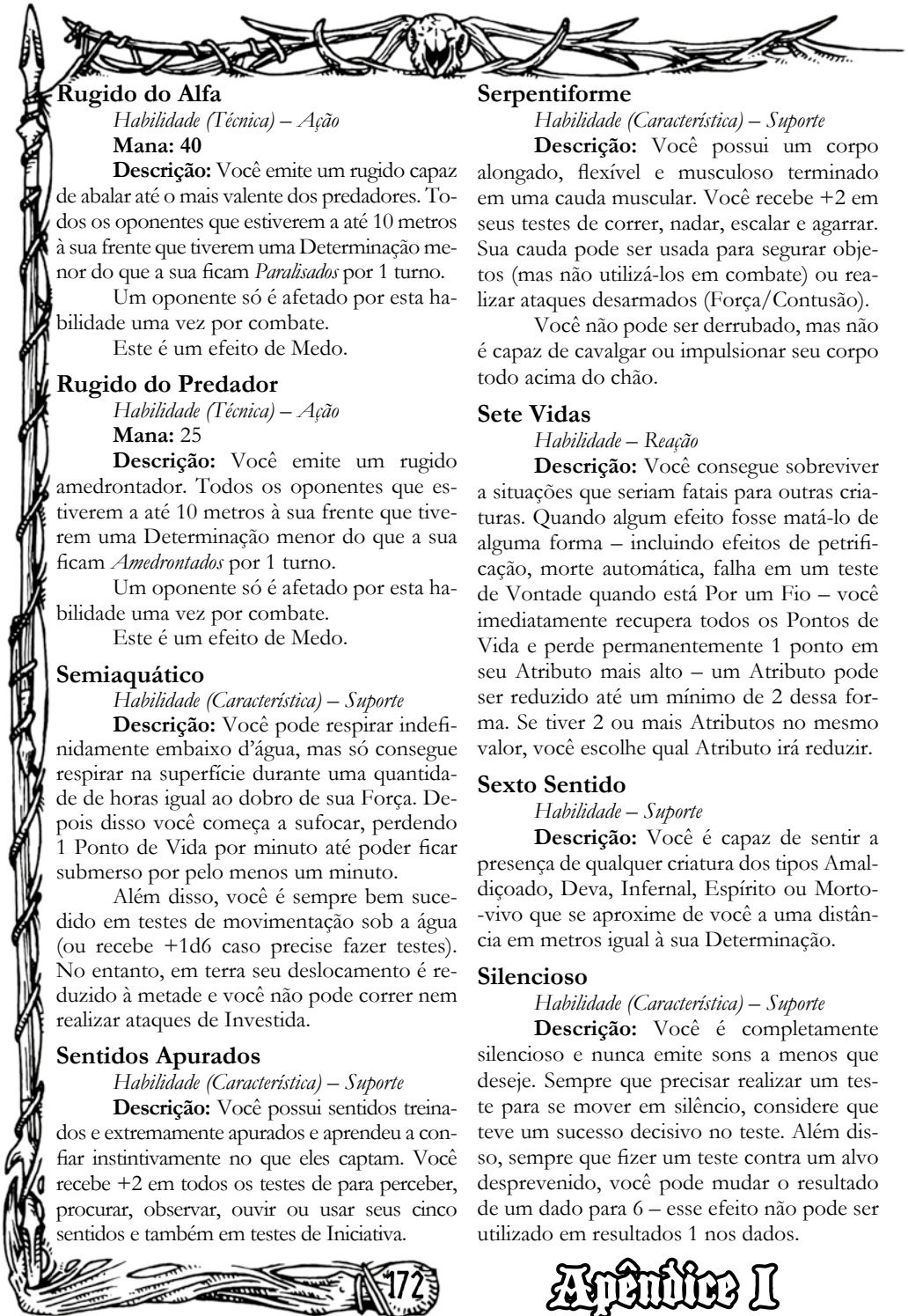
Habilidade – Suporte

Descrição: Você não sofre efeitos negativos de climas frios, é imune a efeitos de Enregelamento e é automaticamente bem sucedido em testes para não escorregar em superfícies de gelo (natural ou mágico). Finalmente, você recebe +1d6 em testes para se esconder, mover em silêncio ou se camuflar em regiões Árticas e Tundras.

Ripostar

Habilidade (Técnica) – Reação

Descrição: Você está sempre atento à guarda do oponente, esperando uma falha para contra-atacar de modo oportuno. Sempre que um oponente fizer um ataque contra você e errar, você pode imediatamente fazer um ataque normal contra aquele oponente.



Rugido do Alfa

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 40

Descrição: Você emite um rugido capaz de abalar até o mais valente dos predadores. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros à sua frente que tiverem uma Determinação menor do que a sua ficam *Paralisados* por 1 turno.

Um oponente só é afetado por esta habilidade uma vez por combate.

Este é um efeito de Medo.

Rugido do Predador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 25

Descrição: Você emite um rugido amedrontador. Todos os oponentes que estiverem a até 10 metros à sua frente que tiverem uma Determinação menor do que a sua ficam *Amedrontados* por 1 turno.

Um oponente só é afetado por esta habilidade uma vez por combate.

Este é um efeito de Medo.

Semiaquático

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você pode respirar indefinidamente embaixo d'água, mas só consegue respirar na superfície durante uma quantidade de horas igual ao dobro de sua Força. Depois disso você começa a sufocar, perdendo 1 Ponto de Vida por minuto até poder ficar submerso por pelo menos um minuto.

Além disso, você é sempre bem sucedido em testes de movimentação sob a água (ou recebe +1d6 caso precise fazer testes). No entanto, em terra seu deslocamento é reduzido à metade e você não pode correr nem realizar ataques de Investida.

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui sentidos treinados e extremamente apurados e aprendeu a confiar instintivamente no que eles captam. Você recebe +2 em todos os testes de para perceber, procurar, observar, ouvir ou usar seus cinco sentidos e também em testes de Iniciativa.

Serpentiforme

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um corpo alongado, flexível e musculoso terminado em uma cauda muscular. Você recebe +2 em seus testes de correr, nadar, escalar e agarrar. Sua cauda pode ser usada para segurar objetos (mas não utilizá-los em combate) ou realizar ataques desarmados (Força/Contusão).

Você não pode ser derrubado, mas não é capaz de cavalgar ou impulsionar seu corpo todo acima do chão.

Sete Vidas

Habilidade – Reação

Descrição: Você consegue sobreviver a situações que seriam fatais para outras criaturas. Quando algum efeito fosse matá-lo de alguma forma – incluindo efeitos de petrificação, morte automática, falha em um teste de Vontade quando está Por um Fio – você imediatamente recupera todos os Pontos de Vida e perde permanentemente 1 ponto em seu Atributo mais alto – um Atributo pode ser reduzido até um mínimo de 2 dessa forma. Se tiver 2 ou mais Atributos no mesmo valor, você escolhe qual Atributo irá reduzir.

Sexto Sentido

Habilidade – Suporte

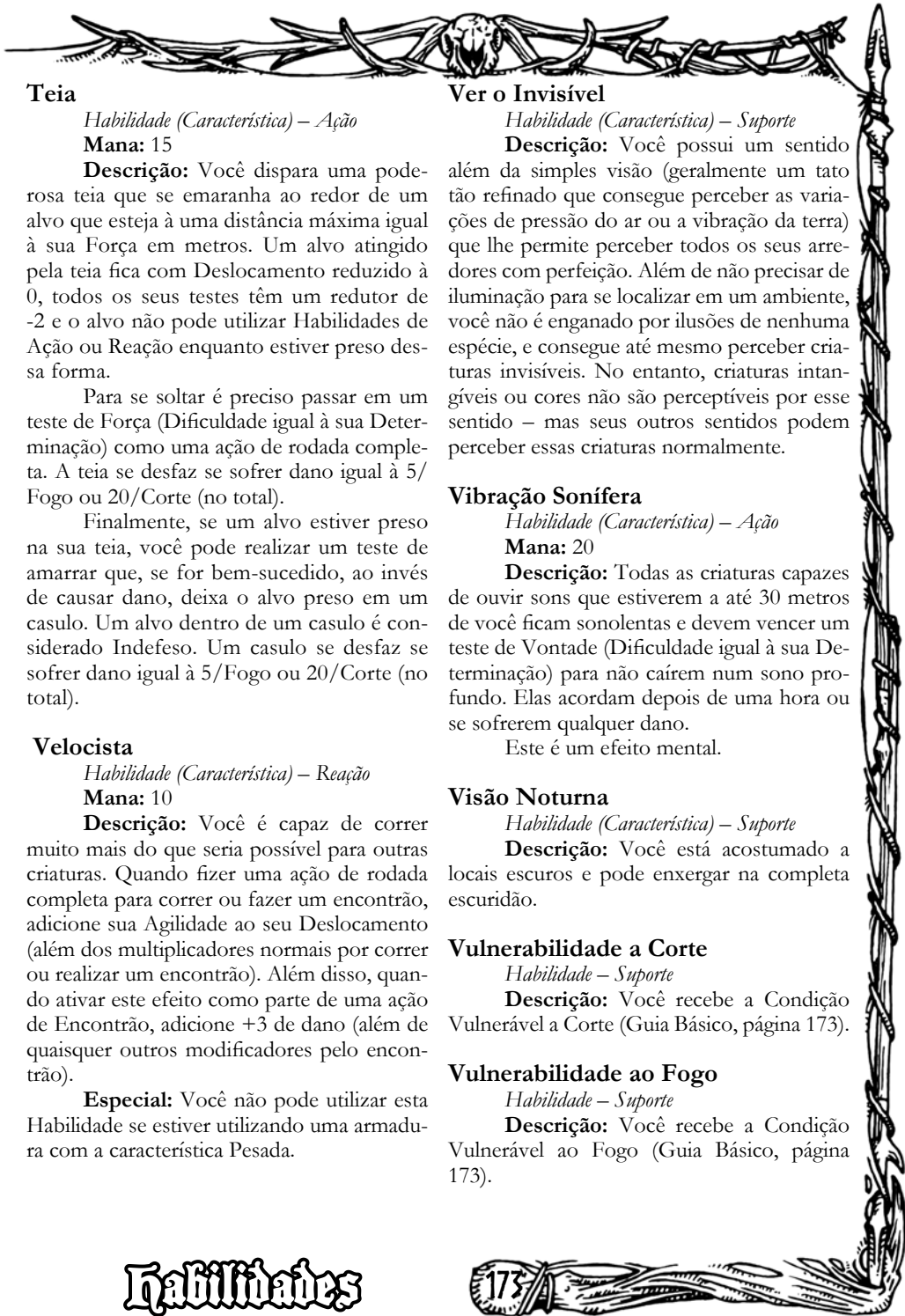
Descrição: Você é capaz de sentir a presença de qualquer criatura dos tipos Amaldiçoado, Deva, Infernal, Espírito ou Morto-vivo que se aproxime de você a uma distância em metros igual à sua Determinação.

Silencioso

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é completamente silencioso e nunca emite sons a menos que deseje. Sempre que precisar realizar um teste para se mover em silêncio, considere que teve um sucesso decisivo no teste. Além disso, sempre que fizer um teste contra um alvo desprevenido, você pode mudar o resultado de um dado para 6 – esse efeito não pode ser utilizado em resultados 1 nos dados.

Apêndice I



Teia

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 15

Descrição: Você dispara uma poderosa teia que se emaranha ao redor de um alvo que esteja a uma distância máxima igual à sua Força em metros. Um alvo atingido pela teia fica com Deslocamento reduzido à 0, todos os seus testes têm um redutor de -2 e o alvo não pode utilizar Habilidades de Ação ou Reação enquanto estiver preso dessa forma.

Para se soltar é preciso passar em um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação) como uma ação de rodada completa. A teia se desfaz se sofrer dano igual à 5/Fogo ou 20/Corte (no total).

Finalmente, se um alvo estiver preso na sua teia, você pode realizar um teste de amarrar que, se for bem-sucedido, ao invés de causar dano, deixa o alvo preso em um casulo. Um alvo dentro de um casulo é considerado Indefeso. Um casulo se desfaz se sofrer dano igual à 5/Fogo ou 20/Corte (no total).

Velocista

Habilidade (Característica) – Reação

Mana: 10

Descrição: Você é capaz de correr muito mais do que seria possível para outras criaturas. Quando fizer uma ação de rodada completa para correr ou fazer um encontrão, adicione sua Agilidade ao seu Deslocamento (além dos multiplicadores normais por correr ou realizar um encontrão). Além disso, quando ativar este efeito como parte de uma ação de Encontrão, adicione +3 de dano (além de quaisquer outros modificadores pelo encontrão).

Especial: Você não pode utilizar esta Habilidade se estiver utilizando uma armadura com a característica Pesada.

Ver o Invisível

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um sentido além da simples visão (geralmente um tato tão refinado que consegue perceber as variações de pressão do ar ou a vibração da terra) que lhe permite perceber todos os seus arredores com perfeição. Além de não precisar de iluminação para se localizar em um ambiente, você não é enganado por ilusões de nenhuma espécie, e consegue até mesmo perceber criaturas invisíveis. No entanto, criaturas intangíveis ou cores não são perceptíveis por esse sentido – mas seus outros sentidos podem perceber essas criaturas normalmente.

Vibração Sonífera

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Todas as criaturas capazes de ouvir sons que estiverem a até 30 metros de você ficam sonolentas e devem vencer um teste de Vontade (Dificuldade igual à sua Determinação) para não caírem num sono profundo. Elas acordam depois de uma hora ou se sofrerem qualquer dano.

Este é um efeito mental.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a locais escuros e pode enxergar na completa escuridão.

Vulnerabilidade a Corte

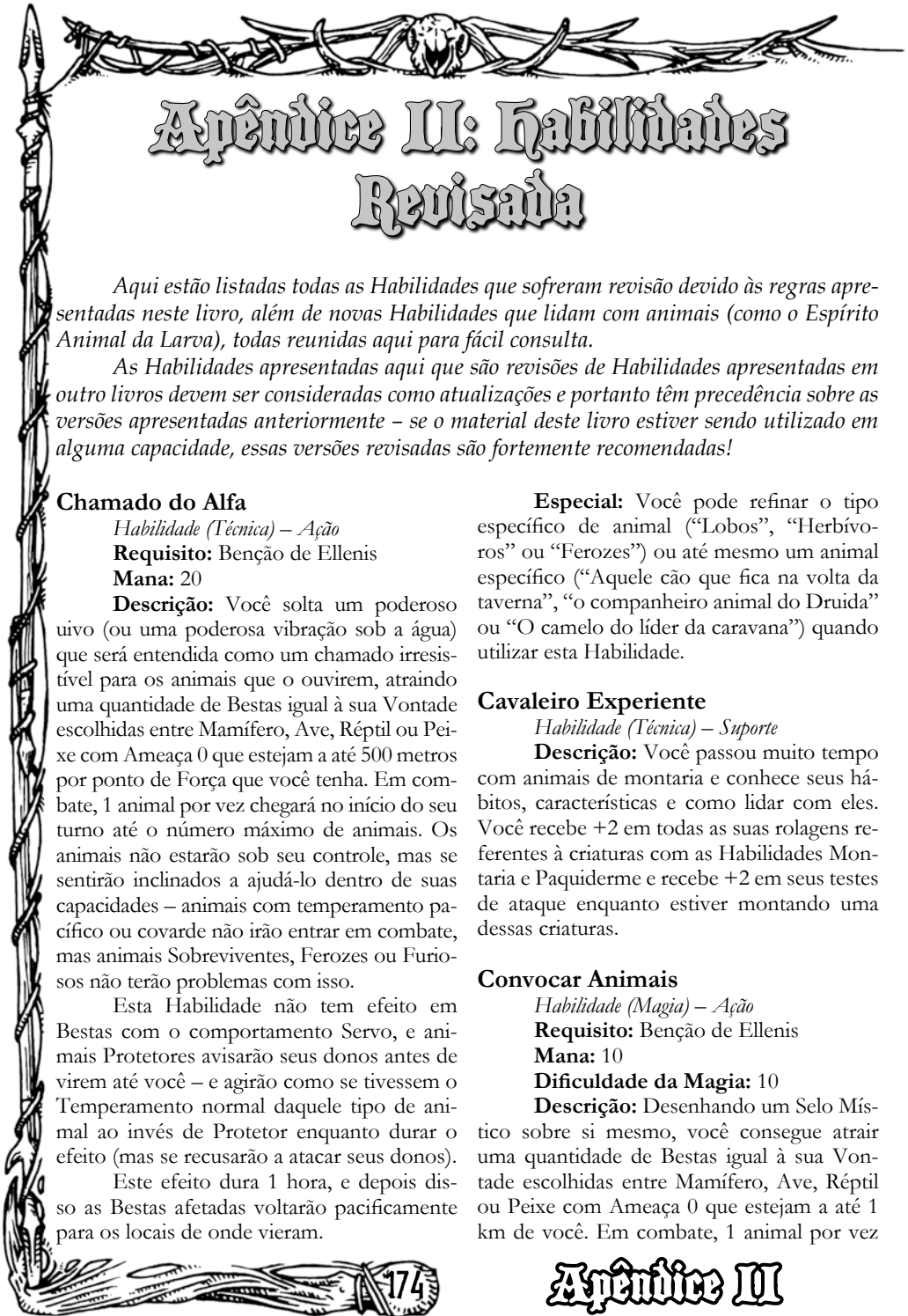
Habilidade – Suporte

Descrição: Você recebe a Condição Vulnerável a Corte (Guia Básico, página 173).

Vulnerabilidade ao Fogo

Habilidade – Suporte

Descrição: Você recebe a Condição Vulnerável ao Fogo (Guia Básico, página 173).



Apêndice II: Habilidades Revisada

Aqui estão listadas todas as Habilidades que sofreram revisão devido às regras apresentadas neste livro, além de novas Habilidades que lidam com animais (como o Espírito Animal da Larva), todas reunidas aqui para fácil consulta.

As Habilidades apresentadas aqui que são revisões de Habilidades apresentadas em outros livros devem ser consideradas como atualizações e portanto têm precedência sobre as versões apresentadas anteriormente – se o material deste livro estiver sendo utilizado em alguma capacidade, essas versões revisadas são fortemente recomendadas!

Chamado do Alfa

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Benção de Ellenis

Mana: 20

Descrição: Você solta um poderoso uivo (ou uma poderosa vibração sob a água) que será entendida como um chamado irresistível para os animais que o ouvirem, atraindo uma quantidade de Bestas igual à sua Vontade escolhidas entre Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe com Ameaça 0 que estejam a até 500 metros por ponto de Força que você tenha. Em combate, 1 animal por vez chegará no início do seu turno até o número máximo de animais. Os animais não estarão sob seu controle, mas se sentirão inclinados a ajudá-lo dentro de suas capacidades – animais com temperamento pacífico ou covarde não irão entrar em combate, mas animais Sobreviventes, Ferozes ou Furiosos não terão problemas com isso.

Esta Habilidade não tem efeito em Bestas com o comportamento Servo, e animais Protetores avisarão seus donos antes de virem até você – e agirão como se tivessem o Temperamento normal daquele tipo de animal ao invés de Protetor enquanto durar o efeito (mas se recusarão a atacar seus donos).

Este efeito dura 1 hora, e depois disso as Bestas afetadas voltarão pacificamente para os locais de onde vieram.

Especial: Você pode refinar o tipo específico de animal (“Lobos”, “Herbívoros” ou “Ferozes”) ou até mesmo um animal específico (“Aquele cão que fica na volta da taverna”, “o companheiro animal do Druida” ou “O camelo do líder da caravana”) quando utilizar esta Habilidade.

Cavaleiro Experiente

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você passou muito tempo com animais de montaria e conhece seus hábitos, características e como lidar com eles. Você recebe +2 em todas as suas rolagens referentes à criaturas com as Habilidades Montaria e Paquiderme e recebe +2 em seus testes de ataque enquanto estiver montando uma dessas criaturas.

Convocar Animais

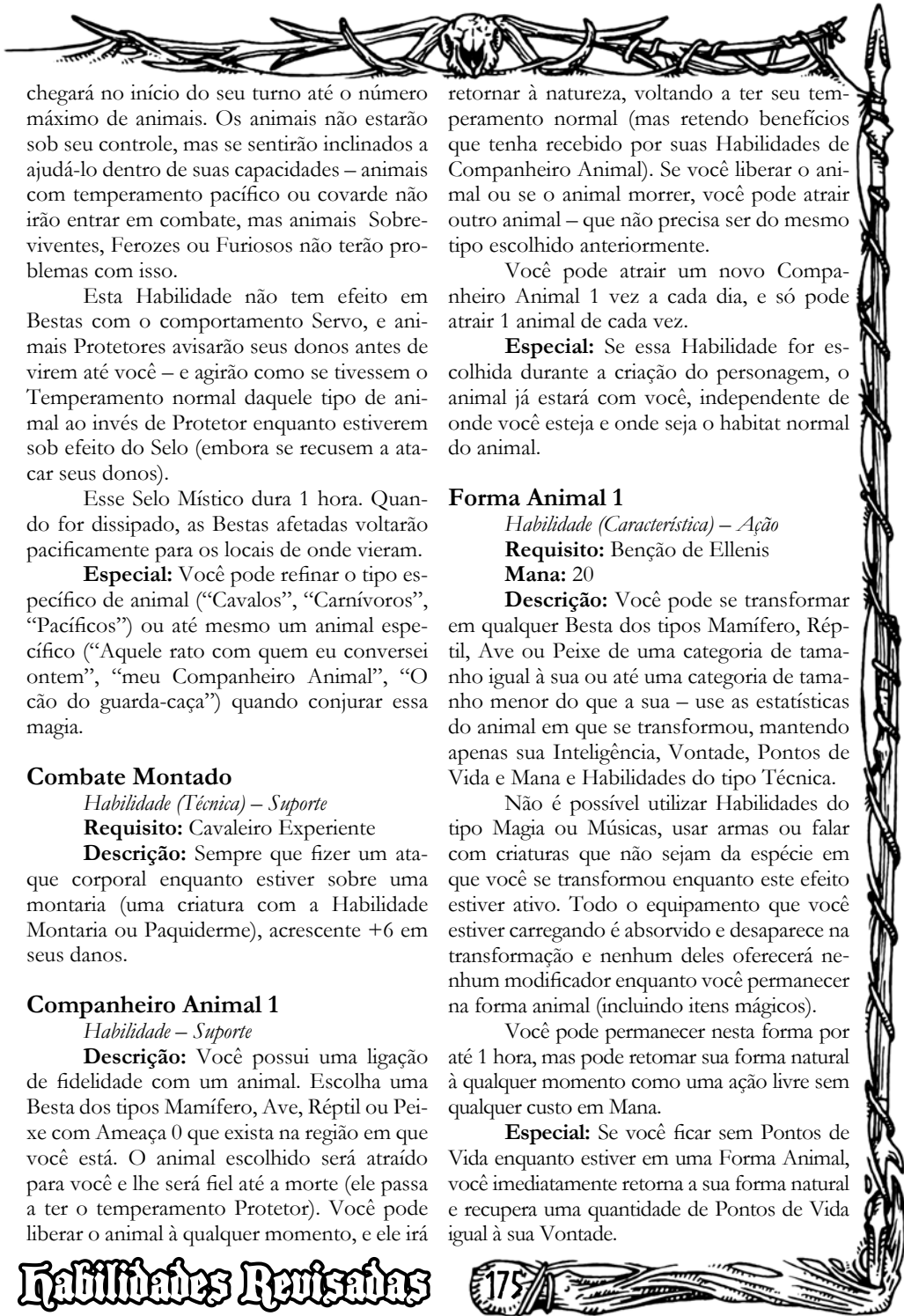
Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Benção de Ellenis

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre si mesmo, você consegue atrair uma quantidade de Bestas igual à sua Vontade escolhidas entre Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe com Ameaça 0 que estejam a até 1 km de você. Em combate, 1 animal por vez



chegará no início do seu turno até o número máximo de animais. Os animais não estarão sob seu controle, mas se sentirão inclinados a ajudá-lo dentro de suas capacidades – animais com temperamento pacífico ou covarde não irão entrar em combate, mas animais Sobre-viventes, Ferozes ou Furiosos não terão problemas com isso.

Esta Habilidade não tem efeito em Bestas com o comportamento Servo, e animais Protetores avisarão seus donos antes de virem até você – e agirão como se tivessem o Temperamento normal daquele tipo de animal ao invés de Protetor enquanto estiverem sob efeito do Selo (embora se recusem a atacar seus donos).

Esse Selo Místico dura 1 hora. Quando for dissipado, as Bestas afetadas voltarão pacificamente para os locais de onde vieram.

Especial: Você pode refinar o tipo específico de animal (“Cavalos”, “Carnívoros”, “Pacíficos”) ou até mesmo um animal específico (“Aquele rato com quem eu conversei ontem”, “meu Companheiro Animal”, “O cão do guarda-caça”) quando conjurar essa magia.

Combate Montado

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Cavaleiro Experiente

Descrição: Sempre que fizer um ataque corporal enquanto estiver sobre uma montaria (uma criatura com a Habilidade Montaria ou Paquiderme), acrescente +6 em seus danos.

Companheiro Animal 1

Habilidade – Suporte

Descrição: Você possui uma ligação de fidelidade com um animal. Escolha uma Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe com Ameaça 0 que exista na região em que você está. O animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento Protetor). Você pode liberar o animal à qualquer momento, e ele irá

retornar à natureza, voltando a ter seu temperamento normal (mas retendo benefícios que tenha recebido por suas Habilidades de Companheiro Animal). Se você liberar o animal ou se o animal morrer, você pode atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente.

Você pode atrair um novo Companheiro Animal 1 vez a cada dia, e só pode atrair 1 animal de cada vez.

Especial: Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você, independente de onde você esteja e onde seja o habitat normal do animal.

Forma Animal 1

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Benção de Ellenis

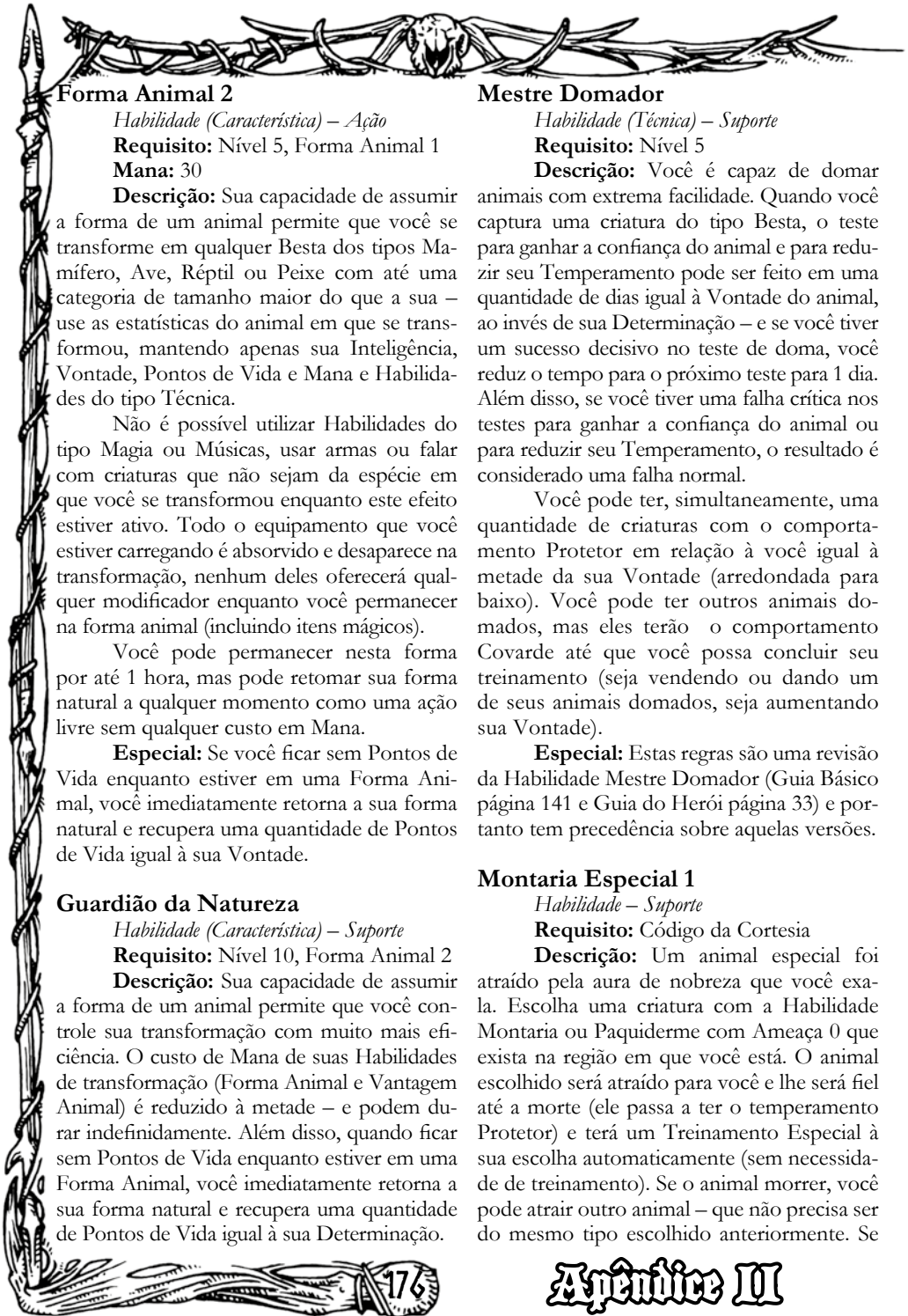
Mana: 20

Descrição: Você pode se transformar em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Réptil, Ave ou Peixe de uma categoria de tamanho igual à sua ou até uma categoria de tamanho menor do que a sua – use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade, Pontos de Vida e Mana e Habilidades do tipo Técnica.

Não é possível utilizar Habilidades do tipo Magia ou Músicas, usar armas ou falar com criaturas que não sejam da espécie em que você se transformou enquanto este efeito estiver ativo. Todo o equipamento que você estiver carregando é absorvido e desaparece na transformação e nenhum deles oferecerá nenhum modificador enquanto você permanecer na forma animal (incluindo itens mágicos).

Você pode permanecer nesta forma por até 1 hora, mas pode retomar sua forma natural à qualquer momento como uma ação livre sem qualquer custo em Mana.

Especial: Se você ficar sem Pontos de Vida enquanto estiver em uma Forma Animal, você imediatamente retorna a sua forma natural e recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Vontade.



Forma Animal 2

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 5, Forma Animal 1

Mana: 30

Descrição: Sua capacidade de assumir a forma de um animal permite que você se transforme em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Ave, Réptil ou Peixe com até uma categoria de tamanho maior do que a sua – use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade, Pontos de Vida e Mana e Habilidades do tipo Técnica.

Não é possível utilizar Habilidades do tipo Magia ou Músicas, usar armas ou falar com criaturas que não sejam da espécie em que você se transformou enquanto este efeito estiver ativo. Todo o equipamento que você estiver carregando é absorvido e desaparece na transformação, nenhum deles oferecerá qualquer modificador enquanto você permanecer na forma animal (incluindo itens mágicos).

Você pode permanecer nesta forma por até 1 hora, mas pode retomar sua forma natural a qualquer momento como uma ação livre sem qualquer custo em Mana.

Especial: Se você ficar sem Pontos de Vida enquanto estiver em uma Forma Animal, você imediatamente retorna a sua forma natural e recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Vontade.

Guardião da Natureza

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 10, Forma Animal 2

Descrição: Sua capacidade de assumir a forma de um animal permite que você controle sua transformação com muito mais eficiência. O custo de Mana de suas Habilidades de transformação (Forma Animal e Vantagem Animal) é reduzido à metade – e podem durar indefinidamente. Além disso, quando ficar sem Pontos de Vida enquanto estiver em uma Forma Animal, você imediatamente retorna a sua forma natural e recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Determinação.

Mestre Domador

Habilidade (Técnica) – Suporte

Requisito: Nível 5

Descrição: Você é capaz de domar animais com extrema facilidade. Quando você captura uma criatura do tipo Besta, o teste para ganhar a confiança do animal e para reduzir seu Temperamento pode ser feito em uma quantidade de dias igual à Vontade do animal, ao invés de sua Determinação – e se você tiver um sucesso decisivo no teste de doma, você reduz o tempo para o próximo teste para 1 dia. Além disso, se você tiver uma falha crítica nos testes para ganhar a confiança do animal ou para reduzir seu Temperamento, o resultado é considerado uma falha normal.

Você pode ter, simultaneamente, uma quantidade de criaturas com o comportamento Protetor em relação à você igual à metade da sua Vontade (arredondada para baixo). Você pode ter outros animais domados, mas eles terão o comportamento Covarde até que você possa concluir seu treinamento (seja vendendo ou dando um de seus animais domados, seja aumentando sua Vontade).

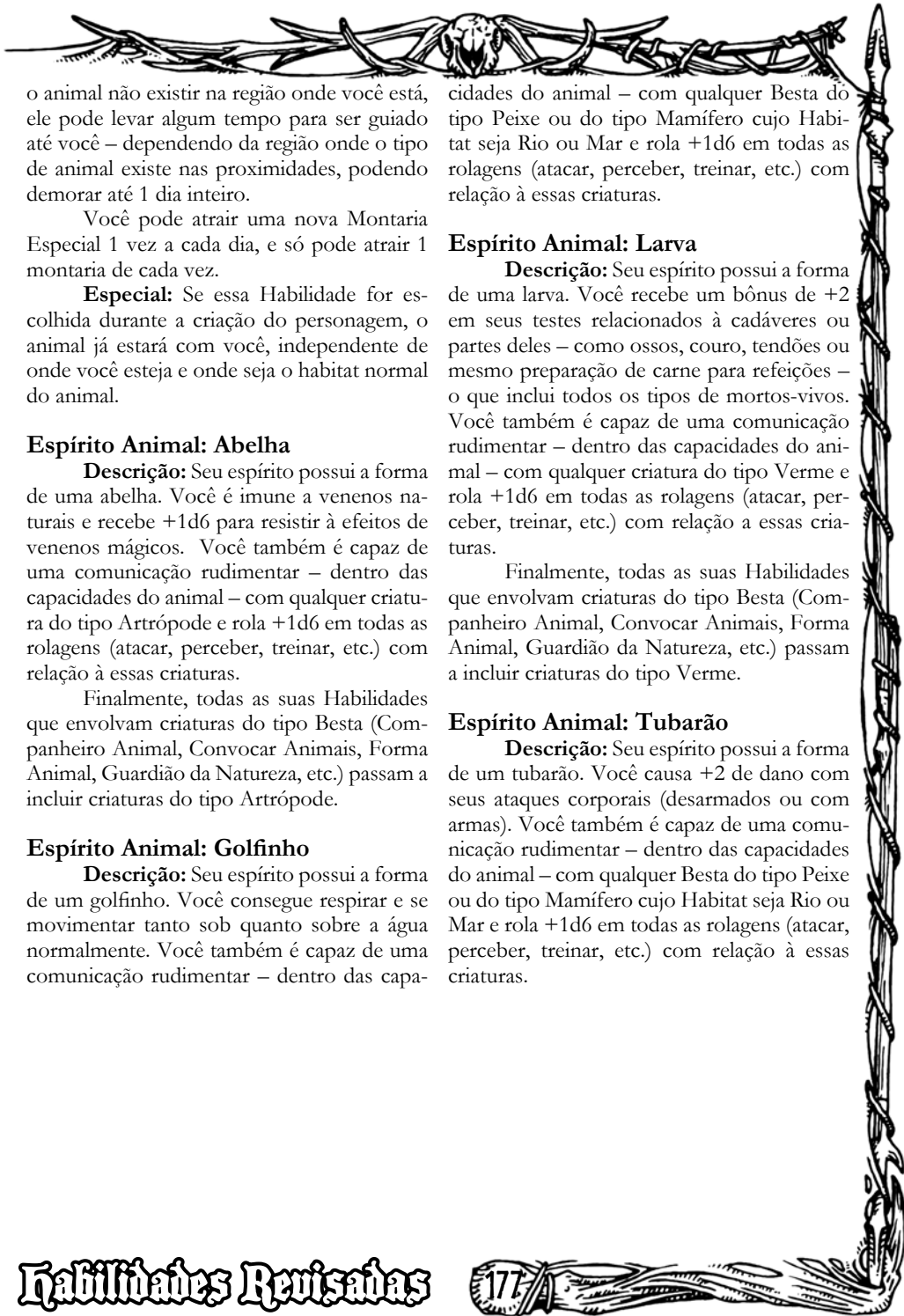
Especial: Estas regras são uma revisão da Habilidade Mestre Domador (Guia Básico página 141 e Guia do Herói página 33) e portanto tem precedência sobre aquelas versões.

Montaria Especial 1

Habilidade – Suporte

Requisito: Código da Cortesia

Descrição: Um animal especial foi atraído pela aura de nobreza que você exala. Escolha uma criatura com a Habilidade Montaria ou Paquiderme com Ameaça 0 que exista na região em que você está. O animal escolhido será atraído para você e lhe será fiel até a morte (ele passa a ter o temperamento Protetor) e terá um Treinamento Especial à sua escolha automaticamente (sem necessidade de treinamento). Se o animal morrer, você pode atrair outro animal – que não precisa ser do mesmo tipo escolhido anteriormente. Se



o animal não existir na região onde você está, ele pode levar algum tempo para ser guiado até você – dependendo da região onde o tipo de animal existe nas proximidades, podendo demorar até 1 dia inteiro.

Você pode atrair uma nova Montaria Especial 1 vez a cada dia, e só pode atrair 1 montaria de cada vez.

Especial: Se essa Habilidade for escolhida durante a criação do personagem, o animal já estará com você, independente de onde você esteja e onde seja o habitat normal do animal.

Espírito Animal: Abelha

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma abelha. Você é imune a venenos naturais e recebe +1d6 para resistir à efeitos de venenos mágicos. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Artrópode e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à essas criaturas.

Finalmente, todas as suas Habilidades que envolvam criaturas do tipo Besta (Companheiro Animal, Convocar Animais, Forma Animal, Guardião da Natureza, etc.) passam a incluir criaturas do tipo Artrópode.

Espírito Animal: Golfinho

Descrição: Seu espírito possui a forma de um golfinho. Você consegue respirar e se movimentar tanto sob quanto sobre a água normalmente. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capa-

cidades do animal – com qualquer Besta do tipo Peixe ou do tipo Mamífero cujo Habitat seja Rio ou Mar e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à essas criaturas.

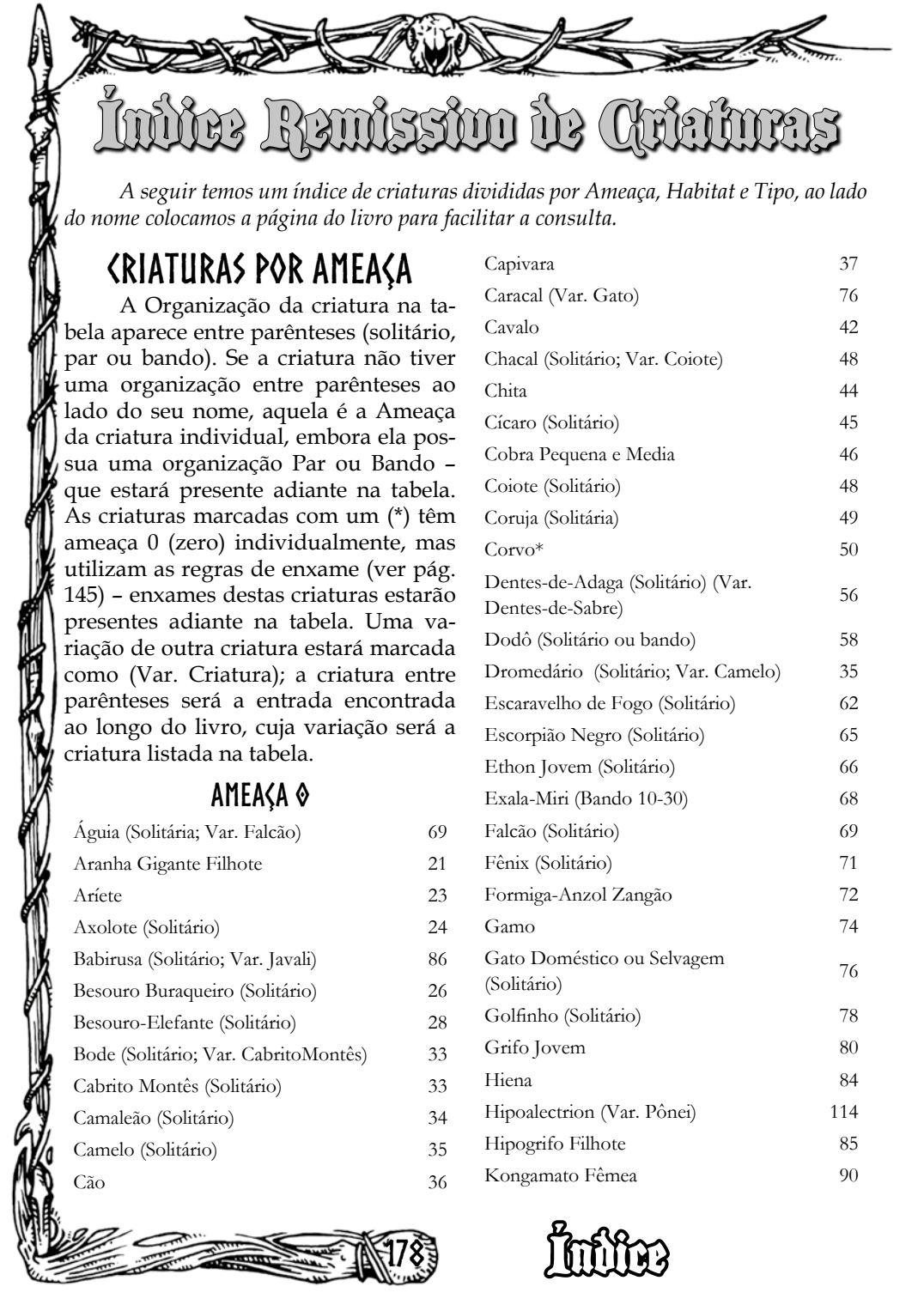
Espírito Animal: Larva

Descrição: Seu espírito possui a forma de uma larva. Você recebe um bônus de +2 em seus testes relacionados à cadáveres ou partes deles – como ossos, couro, tendões ou mesmo preparação de carne para refeições – o que inclui todos os tipos de mortos-vivos. Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer criatura do tipo Verme e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação a essas criaturas.

Finalmente, todas as suas Habilidades que envolvam criaturas do tipo Besta (Companheiro Animal, Convocar Animais, Forma Animal, Guardião da Natureza, etc.) passam a incluir criaturas do tipo Verme.

Espírito Animal: Tubarão

Descrição: Seu espírito possui a forma de um tubarão. Você causa +2 de dano com seus ataques corporais (desarmados ou com armas). Você também é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Peixe ou do tipo Mamífero cujo Habitat seja Rio ou Mar e rola +1d6 em todas as rolagens (atacar, perceber, treinar, etc.) com relação à essas criaturas.



Índice Remissivo de Criaturas

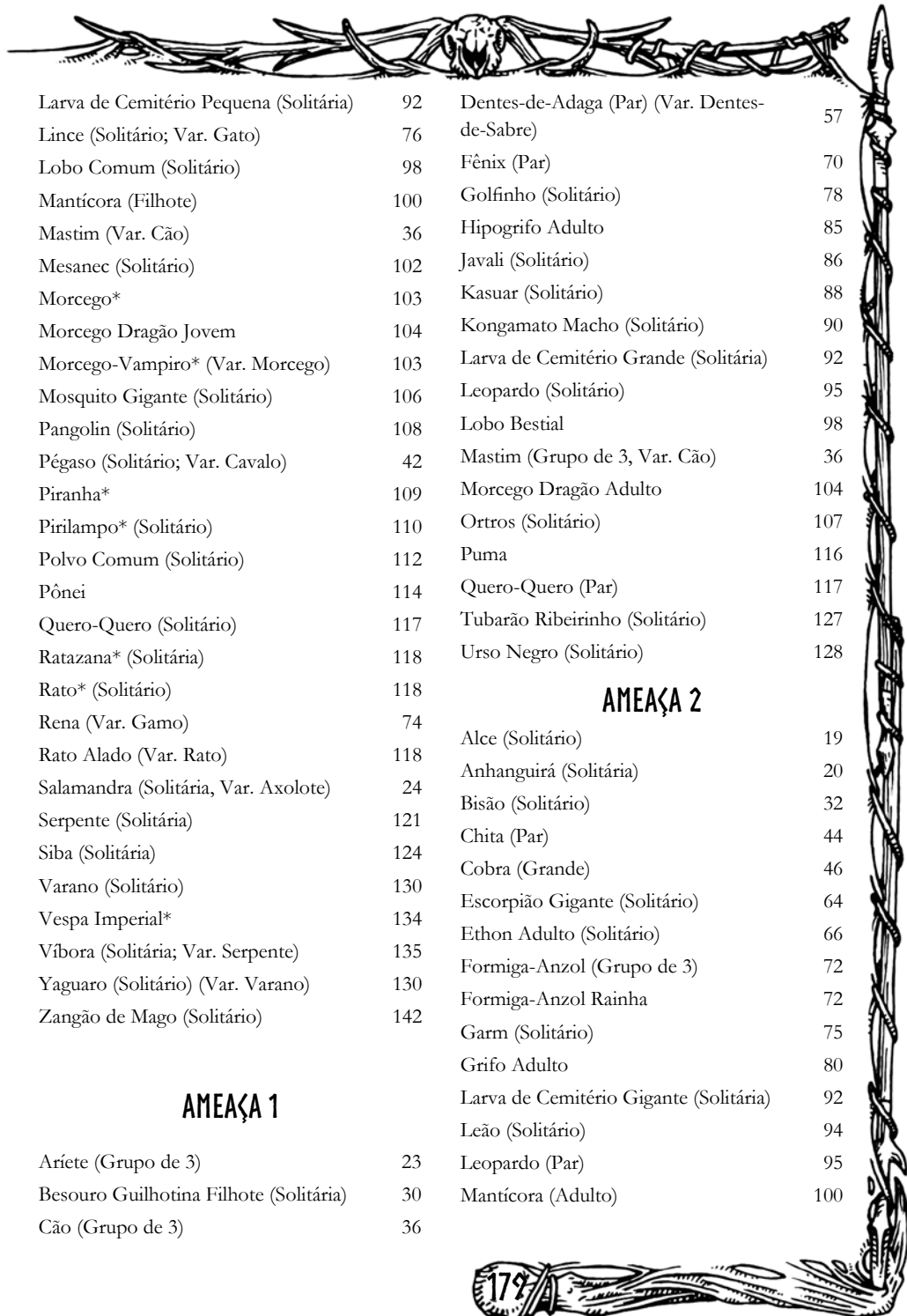
A seguir temos um índice de criaturas divididas por Ameaça, Habitat e Tipo, ao lado do nome colocamos a página do livro para facilitar a consulta.

CRIATURAS POR AMEAÇA

A Organização da criatura na tabela aparece entre parênteses (solitário, par ou bando). Se a criatura não tiver uma organização entre parênteses ao lado do seu nome, aquela é a Ameaça da criatura individual, embora ela possua uma organização Par ou Bando – que estará presente adiante na tabela. As criaturas marcadas com um (*) têm ameaça 0 (zero) individualmente, mas utilizam as regras de enxame (ver pág. 145) – enxames destas criaturas estarão presentes adiante na tabela. Uma variação de outra criatura estará marcada como (Var. Criatura); a criatura entre parênteses será a entrada encontrada ao longo do livro, cuja variação será a criatura listada na tabela.

AMEAÇA ♦

Águia (Solitária; Var. Falcão)	69	Capivara	37
Aranha Gigante Filhote	21	Caracal (Var. Gato)	76
Áriete	23	Cavalo	42
Axolote (Solitário)	24	Chacal (Solitário; Var. Coiote)	48
Babirusa (Solitário; Var. Javali)	86	Chita	44
Besouro Buraqueiro (Solitário)	26	Cícaro (Solitário)	45
Besouro-Elefante (Solitário)	28	Cobra Pequena e Média	46
Bode (Solitário; Var. Cabrito Montês)	33	Coiote (Solitário)	48
Cabrito Montês (Solitário)	33	Coruja (Solitária)	49
Camaleão (Solitário)	34	Corvo*	50
Camelo (Solitário)	35	Dentes-de-Adaga (Solitário) (Var. Dentes-de-Sabre)	56
Cão	36	Dodô (Solitário ou bando)	58
		Dromedário (Solitário; Var. Camelo)	35
		Escaravelho de Fogo (Solitário)	62
		Escorpião Negro (Solitário)	65
		Ethon Jovem (Solitário)	66
		Exala-Miri (Bando 10-30)	68
		Falcão (Solitário)	69
		Fênix (Solitário)	71
		Formiga-Anzol Zangão	72
		Gamo	74
		Gato Doméstico ou Selvagem (Solitário)	76
		Golfinho (Solitário)	78
		Grifo Jovem	80
		Hiena	84
		Hipoalectryon (Var. Pônei)	114
		Hipogrifo Filhote	85
		Kongamato Fêmea	90



Larva de Cemitério Pequena (Solitária)	92	Dentes-de-Adaga (Par) (Var. Dentes-de-Sabre)	57
Lince (Solitário; Var. Gato)	76	Fênix (Par)	70
Lobo Comum (Solitário)	98	Golfinho (Solitário)	78
Mantícora (Filhote)	100	Hipogrifo Adulto	85
Mastim (Var. Cão)	36	Javali (Solitário)	86
Mesanec (Solitário)	102	Kasuar (Solitário)	88
Morcego*	103	Kongamato Macho (Solitário)	90
Morcego Dragão Jovem	104	Larva de Cemitério Grande (Solitária)	92
Morcego-Vampiro* (Var. Morcego)	103	Leopardo (Solitário)	95
Mosquito Gigante (Solitário)	106	Lobo Bestial	98
Pangolin (Solitário)	108	Mastim (Grupo de 3, Var. Cão)	36
Pégaso (Solitário; Var. Cavalo)	42	Morcego Dragão Adulto	104
Piranha*	109	Ortros (Solitário)	107
Pirilampo* (Solitário)	110	Puma	116
Polvo Comum (Solitário)	112	Quero-Quero (Par)	117
Pônei	114	Tubarão Ribeirinho (Solitário)	127
Quero-Quero (Solitário)	117	Urso Negro (Solitário)	128
Ratazana* (Solitária)	118		
Rato* (Solitário)	118		
Rena (Var. Gamo)	74		
Rato Alado (Var. Rato)	118		
Salamandra (Solitária, Var. Axolote)	24		
Serpente (Solitária)	121		
Siba (Solitária)	124		
Varano (Solitário)	130		
Vespa Imperial*	134		
Víbora (Solitária; Var. Serpente)	135		
Yaguaró (Solitário) (Var. Varano)	130		
Zangão de Mago (Solitário)	142		

AMEAÇA 1		AMEAÇA 2	
Ariete (Grupo de 3)	23	Alce (Solitário)	19
Besouro Guilhotina Filhote (Solitária)	30	Anhanguirá (Solitária)	20
Cão (Grupo de 3)	36	Bisão (Solitário)	32
		Chita (Par)	44
		Cobra (Grande)	46
		Escorpião Gigante (Solitário)	64
		Ethon Adulto (Solitário)	66
		Formiga-Anzol (Grupo de 3)	72
		Formiga-Anzol Rainha	72
		Garm (Solitário)	75
		Grifo Adulto	80
		Larva de Cemitério Gigante (Solitária)	92
		Leão (Solitário)	94
		Leopardo (Par)	95
		Mantícora (Adulto)	100

Polvo Mímico (Solitário)	112	Rena (Bando de 5; Var. Gamo)	74
Polvo Vampíro (Solitário)	112	Rinoceronte (Solitário)	120
Pronuspinax	115	Verme Gigante (Solitário)	132
Puma (Par)	116		
Quero-Quero (Grupo de 4)	117		
Serpopardo (Solitário)	122		
Urso Pardo (Solitário)	128		
Warg	136		
Yaazhi Jovem (Solitário)	138		
Ypotril (Solitário)	140		

AMEAÇA 3

Anhanguirá (Par)	20	Aranha Gigante	21
Aranha Gigante Adulta (Par)	21	(Bando Adulta 1, Filhote 3)	
Aranha Gigante Anciã (Solitária)	21	Cobra (Colossal)	46
Besouro Guilhotina Adulto (Solitária)	30	Crustáceo Gigante (Solitário)	52
Camarão-Balista	52	Elefante Ofidiano (Solitário)	60
(Solitário; Var. Crustáceo Gigante)		Escorpião Gigante (Par)	64
Capivara (Grupo de 5)	37	Grifo (Par de Adultos)	80
Carcharom (Solitário)	38	Hiena (Bando de 5)	84
Crocodilo (Solitário)	51	Javali (Bando de 3)	86
Decápode (Solitário)	54	Kongamato (Bando de 5)	90
Dentes-de-Sabre (Solitário)	56	Lobo Bestial (Grupo de 5)	98
Gamo (Grupo de 5)	74	Manticora (Par de Adultos)	100
Grifo Viúvo (Solitário)	80	Roca (Solitário; Var. Ethon)	66
Hipoalectrion (Bando de 5)	114	Tigre (Solitário)	126
Hipogrifo (Par de Aultos e 1 filhote)	85	Urso das Cavernas (Solitário)	129
Javali (Par)	86	Warg (Par)	138
Krakanara (Solitário)	89		
Libélula-Pinça (Solitária)	97		
Lobo (Grupo de 5)	98		
Manticora Real (Solitária)	100		
Morcego Dragão	104		
(Par de Adultos e 1 Filhote)			
Pônei (Bando de 5)	114		

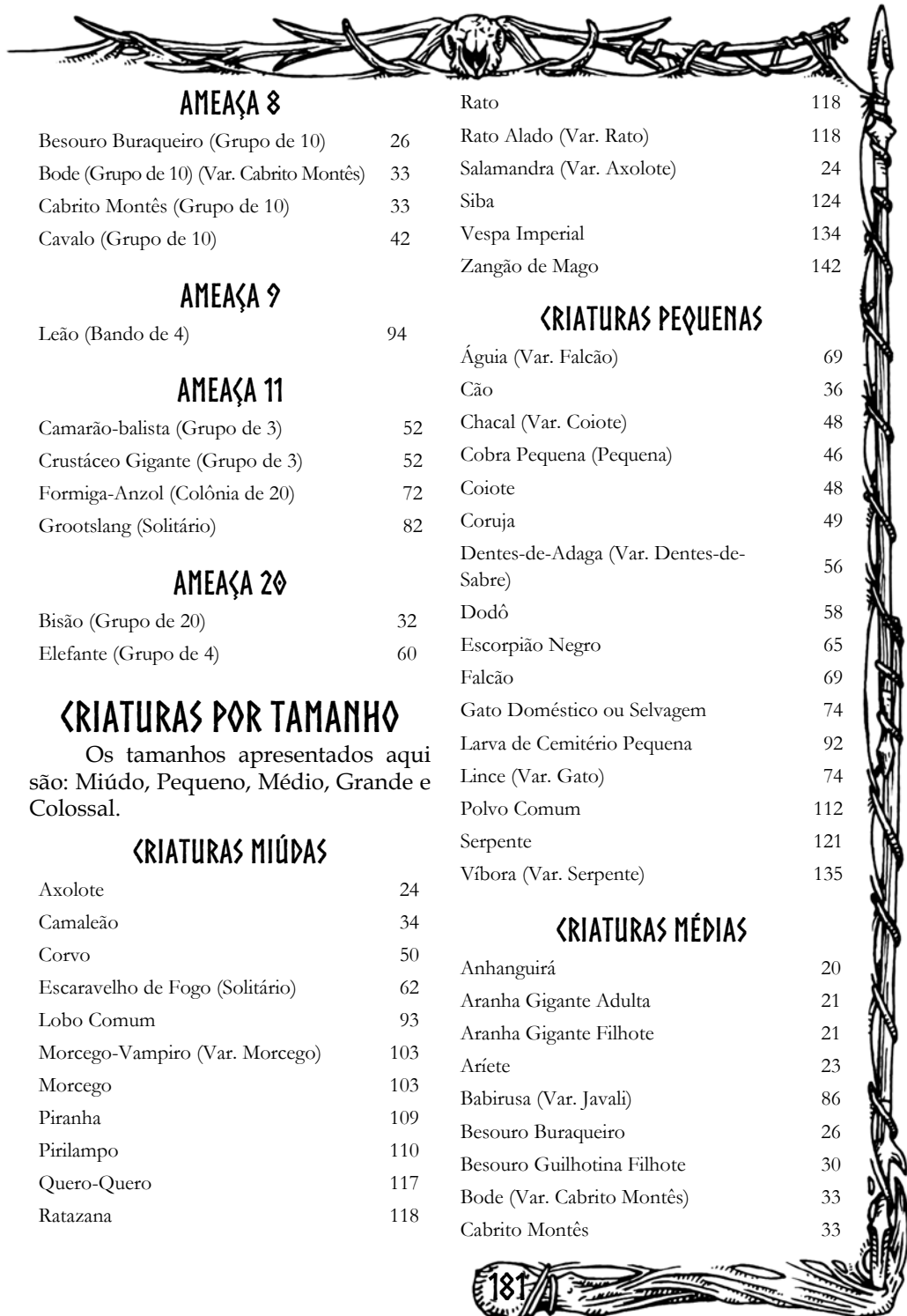
AMEAÇA 4

AMEAÇA 5

AMEAÇA 6

AMEAÇA 7

Elefante Cassiope (Solitário)	60
Manticora	100
(Par de Adultos e um Filhote)	
Mesanec (Grupo de 6)	102
Pronuspinax (Par)	115



AMEAÇA 8

Besouro Buraqueiro (Grupo de 10)	26
Bode (Grupo de 10) (Var. Cabrito Montês)	33
Cabrito Montês (Grupo de 10)	33
Cavalo (Grupo de 10)	42

AMEAÇA 9

Leão (Bando de 4)	94
-------------------	----

AMEAÇA 11

Camarão-balista (Grupo de 3)	52
Crustáceo Gigante (Grupo de 3)	52
Formiga-Anzol (Colônia de 20)	72
Grootslang (Solitário)	82

AMEAÇA 20

Bisão (Grupo de 20)	32
Elefante (Grupo de 4)	60

<RIATURAS POR TAMANHO

Os tamanhos apresentados aqui são: Miúdo, Pequeno, Médio, Grande e Colossal.

<RIATURAS MIÚDAS

Axolote	24
Camaleão	34
Corvo	50
Escaravelho de Fogo (Solitário)	62
Lobo Comum	93
Morcego-Vampiro (Var. Morcego)	103
Morcego	103
Piranha	109
Pirilampo	110
Quero-Quero	117
Ratazana	118

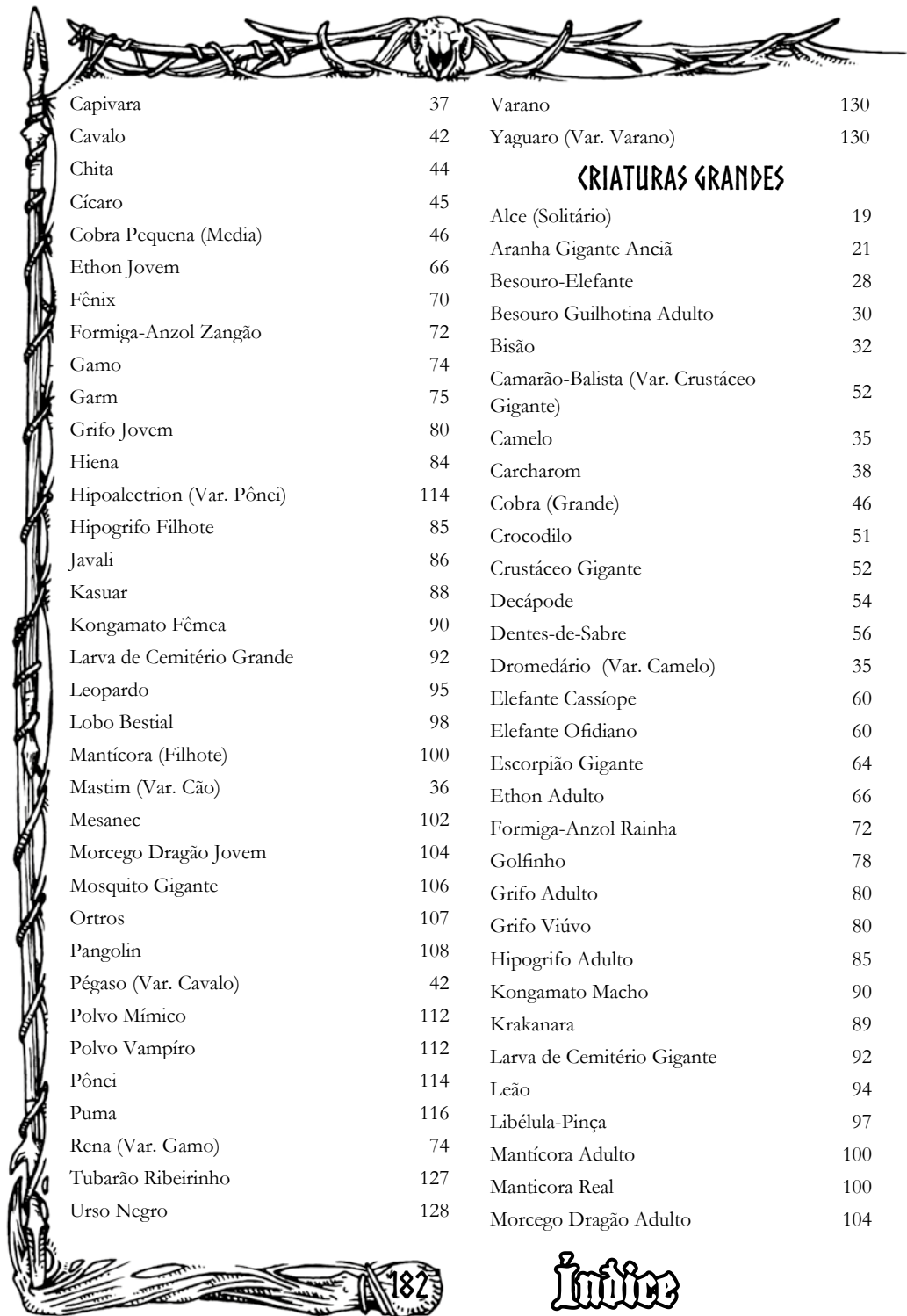
Rato	118
Rato Alado (Var. Rato)	118
Salamandra (Var. Axolote)	24
Siba	124
Vespa Imperial	134
Zangão de Mago	142

<RIATURAS PEQUENAS

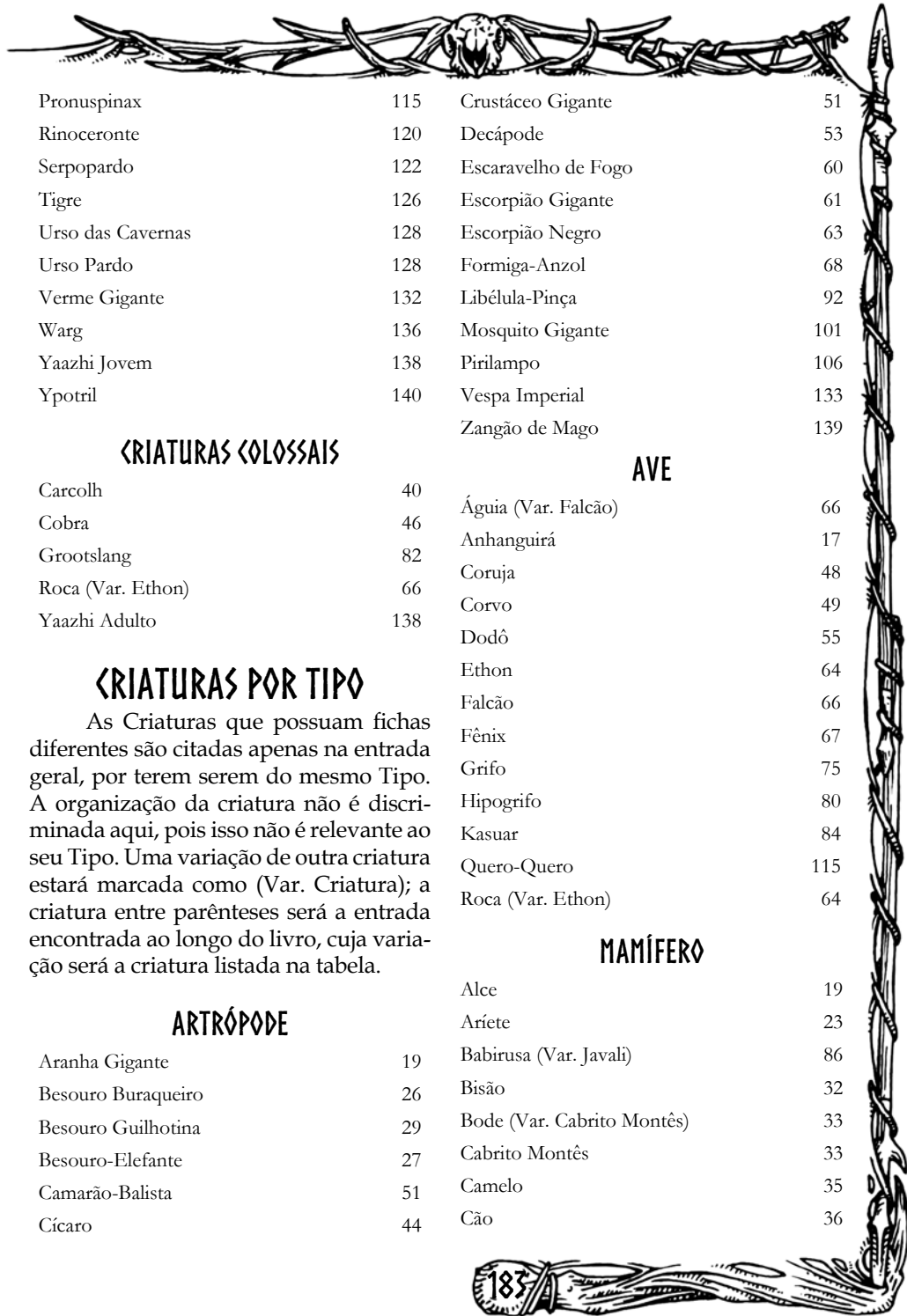
Águia (Var. Falcão)	69
Cão	36
Chacal (Var. Coiote)	48
Cobra Pequena (Pequena)	46
Coiote	48
Coruja	49
Dentes-de-Adaga (Var. Dentes-de-Sabre)	56
Dodô	58
Escorpião Negro	65
Falcão	69
Gato Doméstico ou Selvagem	74
Larva de Cemitério Pequena	92
Lince (Var. Gato)	74
Polvo Comum	112
Serpente	121
Víbora (Var. Serpente)	135

<RIATURAS MÉDIAS

Anhanguirá	20
Aranha Gigante Adulta	21
Aranha Gigante Filhote	21
Áriete	23
Babirusa (Var. Javali)	86
Besouro Buraqueiro	26
Besouro Guilhotina Filhote	30
Bode (Var. Cabrito Montês)	33
Cabrito Montês	33



Capivara	37	Varano	130
Cavalo	42	Yaguaro (Var. Varano)	130
Chita	44		
Cícaro	45	CRIATURAS GRANDES	
Cobra Pequena (Media)	46	Alce (Solitário)	19
Ethon Jovem	66	Aranha Gigante Anciã	21
Fênix	70	Besouro-Elefante	28
Formiga-Anzol Zangão	72	Besouro Guilhotina Adulto	30
Gamo	74	Bisão	32
Garm	75	Camarão-Balista (Var. Crustáceo Gigante)	52
Grifo Jovem	80	Camelo	35
Hiena	84	Carcharom	38
Hipoalectrion (Var. Pônei)	114	Cobra (Grande)	46
Hipogrifo Filhote	85	Crocodilo	51
Javali	86	Crustáceo Gigante	52
Kasuar	88	Decápode	54
Kongamato Fêmea	90	Dentes-de-Sabre	56
Larva de Cemitério Grande	92	Dromedário (Var. Camelo)	35
Leopardo	95	Elefante Cassiope	60
Lobo Bestial	98	Elefante Ofidiano	60
Manticora (Filhote)	100	Escorpião Gigante	64
Mastim (Var. Cão)	36	Ethon Adulto	66
Mesanec	102	Formiga-Anzol Rainha	72
Morcego Dragão Jovem	104	Golfinho	78
Mosquito Gigante	106	Grifo Adulto	80
Ortros	107	Grifo Viúvo	80
Pangolin	108	Hipogrifo Adulto	85
Pégaso (Var. Cavalo)	42	Kongamato Macho	90
Polvo Mímico	112	Krakanara	89
Polvo Vampíro	112	Larva de Cemitério Gigante	92
Pônei	114	Leão	94
Puma	116	Libélula-Pinça	97
Rena (Var. Gamo)	74	Manticora Adulto	100
Tubarão Ribeirinho	127	Manticora Real	100
Urso Negro	128	Morcego Dragão Adulto	104



Pronuspinax	115	Crustáceo Gigante	51
Rinoceronte	120	Decápode	53
Serpopardo	122	Escaravelho de Fogo	60
Tigre	126	Escorpião Gigante	61
Urso das Cavernas	128	Escorpião Negro	63
Urso Pardo	128	Formiga-Anzol	68
Verme Gigante	132	Libélula-Pinça	92
Warg	136	Mosquito Gigante	101
Yaazhi Jovem	138	Pirilampo	106
Ypotril	140	Vespa Imperial	133
		Zangão de Mago	139

CRIATURAS COLOSSAIS

Carcolh	40
Cobra	46
Grootslang	82
Roca (Var. Ethon)	66
Yaazhi Adulto	138

CRIATURAS POR TIPO

As Criaturas que possuam fichas diferentes são citadas apenas na entrada geral, por terem serem do mesmo Tipo. A organização da criatura não é discriminada aqui, pois isso não é relevante ao seu Tipo. Uma variação de outra criatura estará marcada como (Var. Criatura); a criatura entre parênteses será a entrada encontrada ao longo do livro, cuja variação será a criatura listada na tabela.

ARTRÓPODE

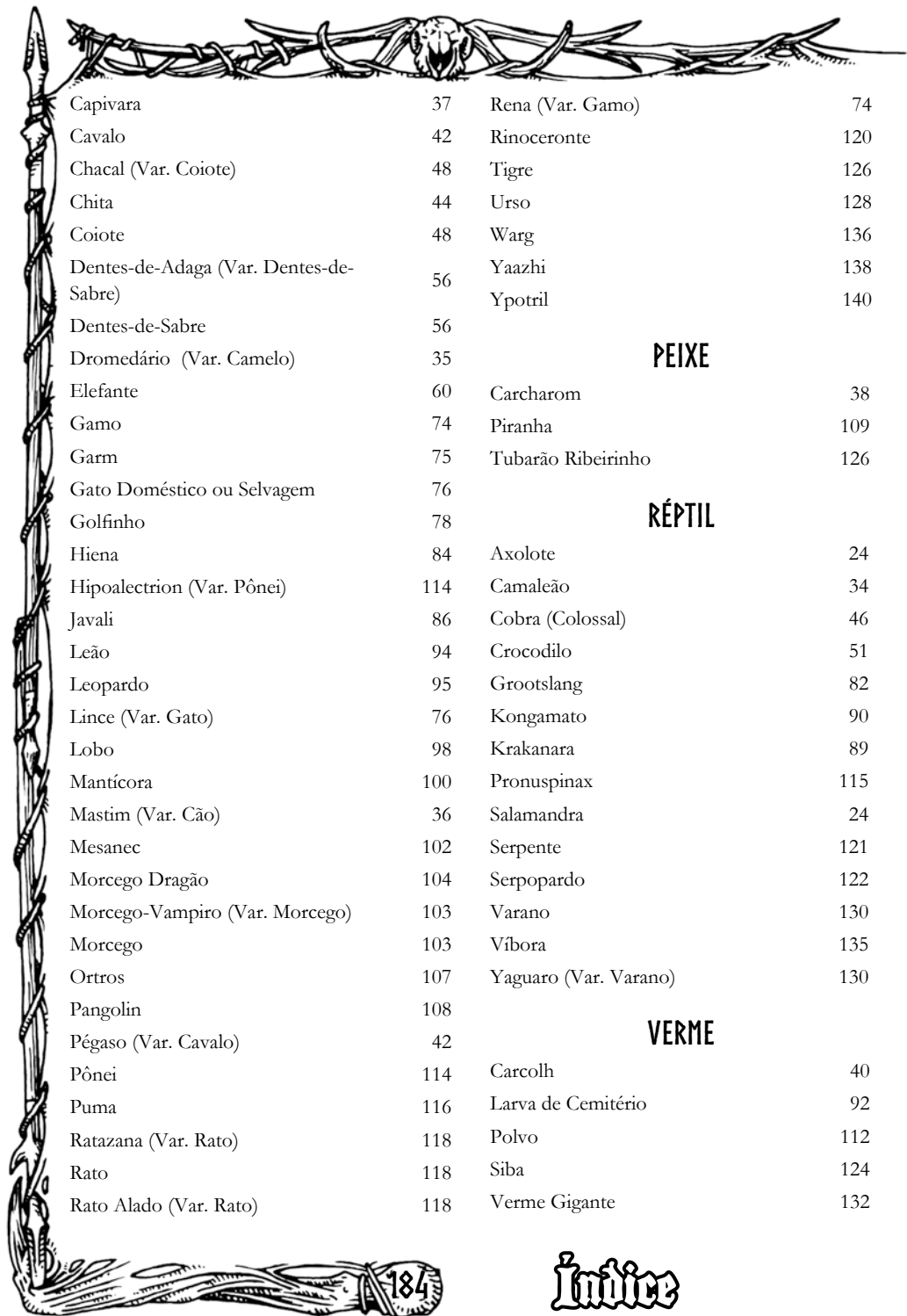
Aranha Gigante	19
Besouro Buraqueiro	26
Besouro Guilhotina	29
Besouro-Elefante	27
Camarão-Balista	51
Cícaro	44

AVE

Águia (Var. Falcão)	66
Anhanguirá	17
Coruja	48
Corvo	49
Dodô	55
Ethon	64
Falcão	66
Fênix	67
Grifo	75
Hipogrifo	80
Kasuar	84
Quero-Quero	115
Roca (Var. Ethon)	64

MAMÍFERO

Alce	19
Áriete	23
Babirusa (Var. Javali)	86
Bisão	32
Bode (Var. Cabrito Montês)	33
Cabrito Montês	33
Camelo	35
Cão	36



Capivara	37	Rena (Var. Gamo)	74
Cavalo	42	Rinoceronte	120
Chacal (Var. Coiote)	48	Tigre	126
Chita	44	Urso	128
Coiote	48	Warg	136
Dentes-de-Adaga (Var. Dentes-de-Sabre)	56	Yaazhi	138
Dentes-de-Sabre	56	Ypotril	140
Dromedário (Var. Camelo)	35		
Elefante	60	PEIXE	
Gamo	74	Carcharom	38
Garm	75	Piranha	109
Gato Doméstico ou Selvagem	76	Tubarão Ribeirinho	126
Golfinho	78		
Hiena	84	RÉPTIL	
Hipoalectrion (Var. Pônei)	114	Axolote	24
Javali	86	Camaleão	34
Leão	94	Cobra (Colossal)	46
Leopardo	95	Crocodilo	51
Lince (Var. Gato)	76	Grootslang	82
Lobo	98	Kongamato	90
Manticora	100	Krakanara	89
Mastim (Var. Cão)	36	Pronuspinax	115
Mesanec	102	Salamandra	24
Morcego Dragão	104	Serpente	121
Morcego-Vampiro (Var. Morcego)	103	Serpopardo	122
Morcego	103	Varano	130
Ortros	107	Víbora	135
Pangolin	108	Yaguaro (Var. Varano)	130
Pégaso (Var. Cavalo)	42		
Pônei	114	VERME	
Puma	116	Carcolh	40
Ratazana (Var. Rato)	118	Larva de Cemitério	92
Rato	118	Polvo	112
Rato Alado (Var. Rato)	118	Siba	124
		Verme Gigante	132



ÍNDICE ALFABÉTICO

Águia (Var. Falcão)	69	Dente-de-Sabre	56
Alce	19	Dodô	59
Anhanguirá	20	Dromedário (Var. Camelo)	35
Aranha Gigante	21	Elefante	61
Aríete	23	Escaravelho de Fogo	62
Axolote	24	Escorpião Gigante	64
Babirusa (Var. Javali)	87	Escorpião Negro	65
Besouro Buraqueiro	26	Ethon	67
Besouro-Elefante	28	Exala-Miri	68
Besouro Guilhotina	30	Falcão	69
Bisão	32	Fênix	70
Bode (Var. Cabrito Montês)	33	Formiga-Anzol	73
Cabrito Montês	33	Gamo	74
Camaleão	34	Gato	76
Camarão-Balista (Var. Crustáceo Gigante)	52	Golfinho	78
Camelo	35	Grifo	80
Cão	36	Grootslang	82
Capivara	37	Hiena	84
Caracal (Var. Gato)	76	Hipogrifo	85
Carcharon	39	Javali	87
Carcolh	40	Kasuar	88
Cavalo	42	Krakanara	89
Chacal (Var. Coiote)	48	Kongamato	90
Chita	44	Larva de Cemitério	92
Cícaro	45	Leão	94
Cobra	46	Leopardo	95
Coiote	48	Lesma Gigante	96
Coruja	49	Libélula-Pinça	97
Corvo	50	Lince (Var. Gato)	76
Crocodilo	51	Lobo	98
Crustáceo Gigante	52	Lobo Bestial (Var. Lobo)	98
Decápode	54	Manticora	100
Dente-de-Adaga (Var. Dente-de-Sabre)	56	Manticora Real (Var. Manticora)	101

Mastim (Var. Cão)	36	Rena (Var. Gamo)	75
Mesanec	102	Rinoceronte	120
Morcego	103	Roca (Var. Ethon)	67
Morcego-Dragão	104	Salamandra (Var. Axolote)	25
Morcego-Vampiro (Var. Morcego)	103	Serpente	121
Mosquiro Gigante	106	Serpopardo	122
Orca (Var. Golfinho)	79	Siba	124
Ortos	107	Tigre	126
Pangolin	108	Tubarão Ribeirinho	127
Pégaso (Var. Cavalo)	42	Urso das Cavernas	129
Piranha	109	Urso Negro	129
Pirilampo	110	Urso Pardo	129
Polvo Comum	112	Varano	130
Polvo Mímico	113	Verme Gigante	132
Polvo Vampiro	113	Vespa Imperial	134
Pônei	114	Víbora	135
Pronuspinax	115	Warg	136
Puma	116	Yaazhi	138
Quero-Quero	117	Yaguaro (Var. Varano)	131
Rato	118	Ypotril	140
Ratazana	119	Zangão de Mago	142
Rato Alado	119		

“O número de metadílios feridos para a pesquisa das informações deste codex é irrelevante”

– Brando Telbar

O Codex Monstrorum é o primeiro livro da série de codex que iremos lançar para o Mighty Blade. Nele você encontrará mais de cem criaturas bestiais para usar em suas campanhas e aventuras de Mighty Blade. Muitos dos animais apresentados aqui servem como Companheiros Animais e Montarias Especiais, além de poderem ser adestrados e treinados. Por falar nisso, colocamos nesse livro regras aprimoradas para adestramento, além de uma revisão completa de todas as habilidades que envolvem animais e ficaram ultrapassadas pelas novas regras apresentadas nesse livro. Então peguem suas orbes de contenção, porque temos de pegar todos eles!

978-65-00-50071-4

