

Monstrum Codex



Tiago Junges

Monstrum Codex

1ª Edição

Versão: 3.0

Autor: Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)
Edição: Tiago Junges (coisinhaverde@gmail.com)
Desenho de Capa: Domênico Niemayer Gay (do.grafite@gmail.com)
Cor da Capa: Leandro Peixoto (gafanhaeh@gmail.com)
Design de Capa: Aline Rebelo (aline.rebelo@gmail.com)
Revisão: Gustavo Alves Serafim (serafa@gmail.com)
Design e Diagramação: Luciano Abel (luciano.abel@gmail.com)
Ilustrações: Augusto Barros (augustot.leite@gmail.com)
- Ilustrações das páginas 43 e 81
Julia Arostegi (julia.arostegi@gmail.com)
- Ilustrações das páginas 39, 53, 55, 58, 67, 69, 77, 87 e 89
Domênico Niemayer Gay (do.grafite@gmail.com)
- Demais ilustrações do livro

Agradeço a meus pais e minha esposa
Aline por sempre me apoiarem e acreditarem nesse projeto.

Agradeço aos meus amigos Luciano Abel, Gustavo Alves Serafim, Aline M. Rebelo e Domênico Niemayer Gay pela ajuda no desenvolvimento do livro.

Agradeço Kaique de Oliveira, André Luis Sonnemaker Silva, Yon Lima, Stephan Johann e Raul Bezerra por ajudarem sempre com o sistema. Seja com materiais, ajuda no fórum do site ou tudo que fizeram para que o sistema pudesse sempre melhorar.

Agradeço a todos do fórum do site e fãs do sistema: UtarefsoN, Takeru, erikfn, Gurgel, malagueta, ShaoKan666, MadClown, SrDock, alyssonrpg, Fantasma, jaobalista, levithanvl, Sweet Liar, BlueFenix, Warden, Warrior Guêrard, TheBlackInk, Gelatto, Baltazar, Asuka, Spinix, Torganus, lukagabriel, RyokaZ, valberto, allangron, Martini, Kilapo_MB, vagnerd, Arquimago, pramon71, Owl Guardian, Zenon, ShinTiago, HanEric, Duttones e todos os 6.072 usuários registrados.

Agradeço também aos meus amigos que ajudaram a testar e jogar o sistema, Bruno Henrique Junges, Augusto “Joey” Vargas, Eduardo “Coveiro” Cadore, Thomas Trento, Henrique Appelt, Gustavo Serafim, Thiago “HC” Carvalho, Daniel Centeno e Homer J. Simpson.

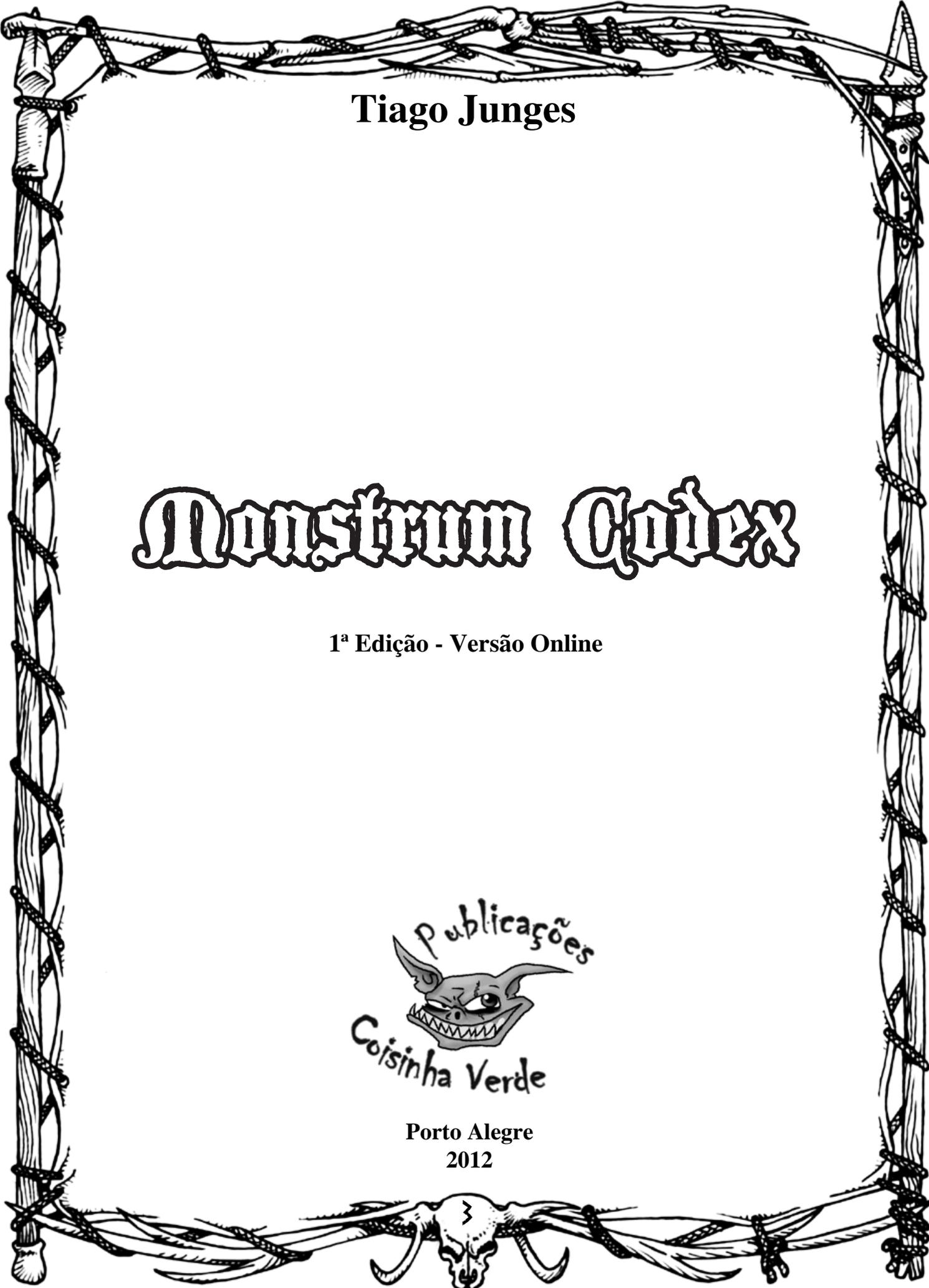
E agradeço a todos aqueles que continuam jogando e apoiando o RPG nacional.

Agradeço a todos pelo apoio, divulgação e *testplays* do sistema! Este sistema foi criado para vocês se divertirem, e espero que tenha dado certo!

Que rolem os dados!!!

www.mightyblade.com
www.coisinhaverde.com/mightyblade

Porto Alegre
2012



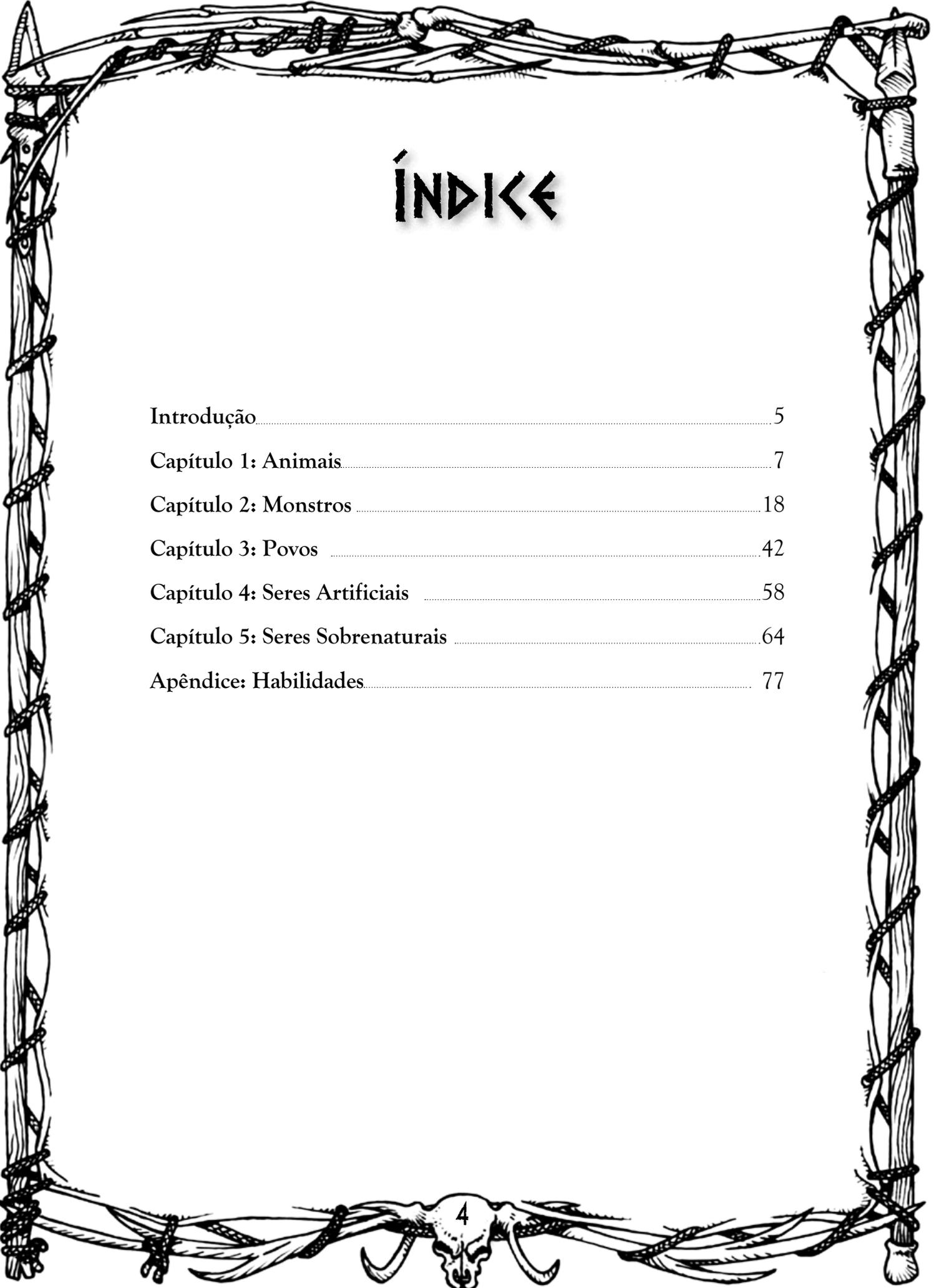
Tiago Junges

Monstrum Codex

1ª Edição - Versão Online



Porto Alegre
2012

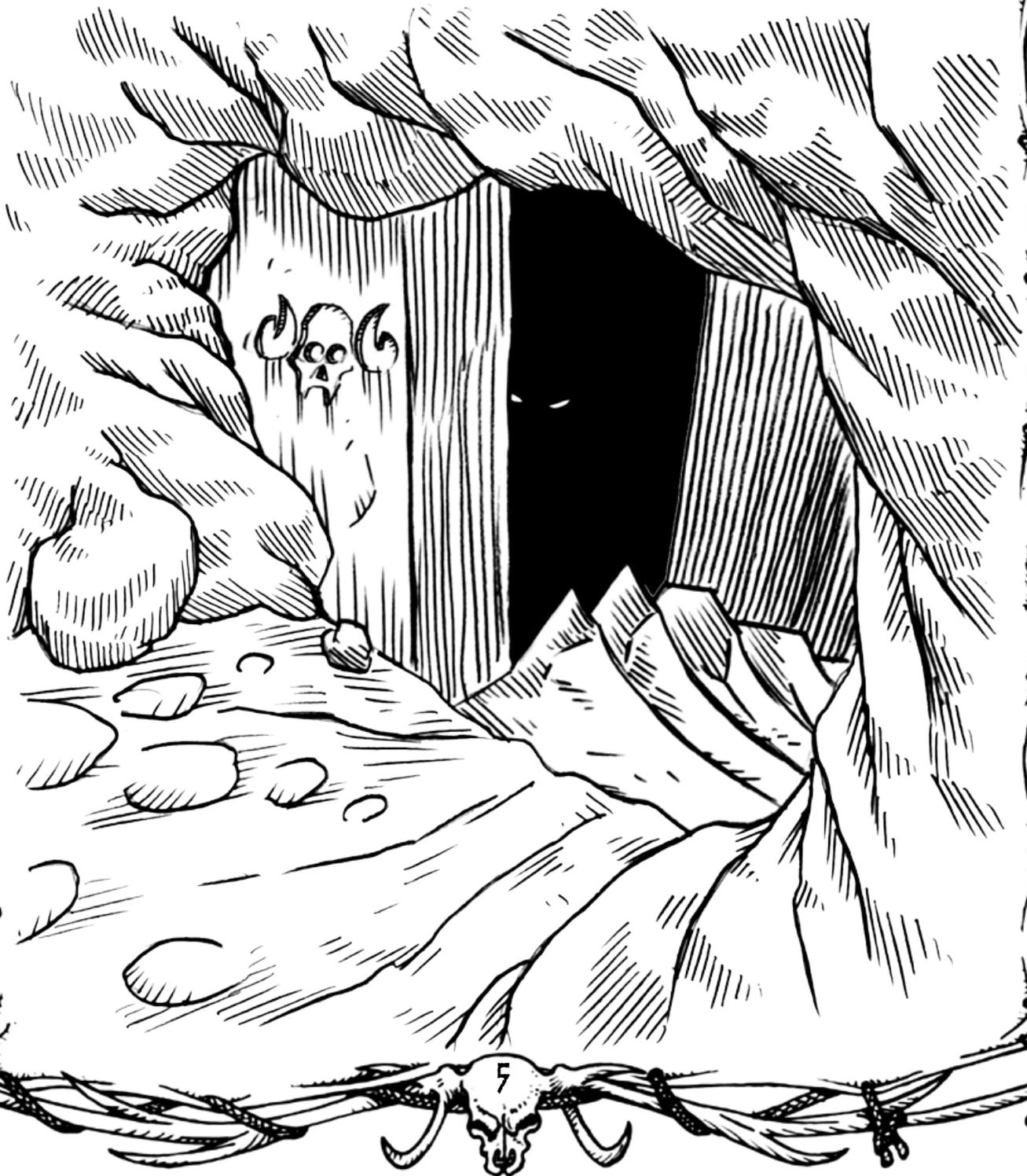


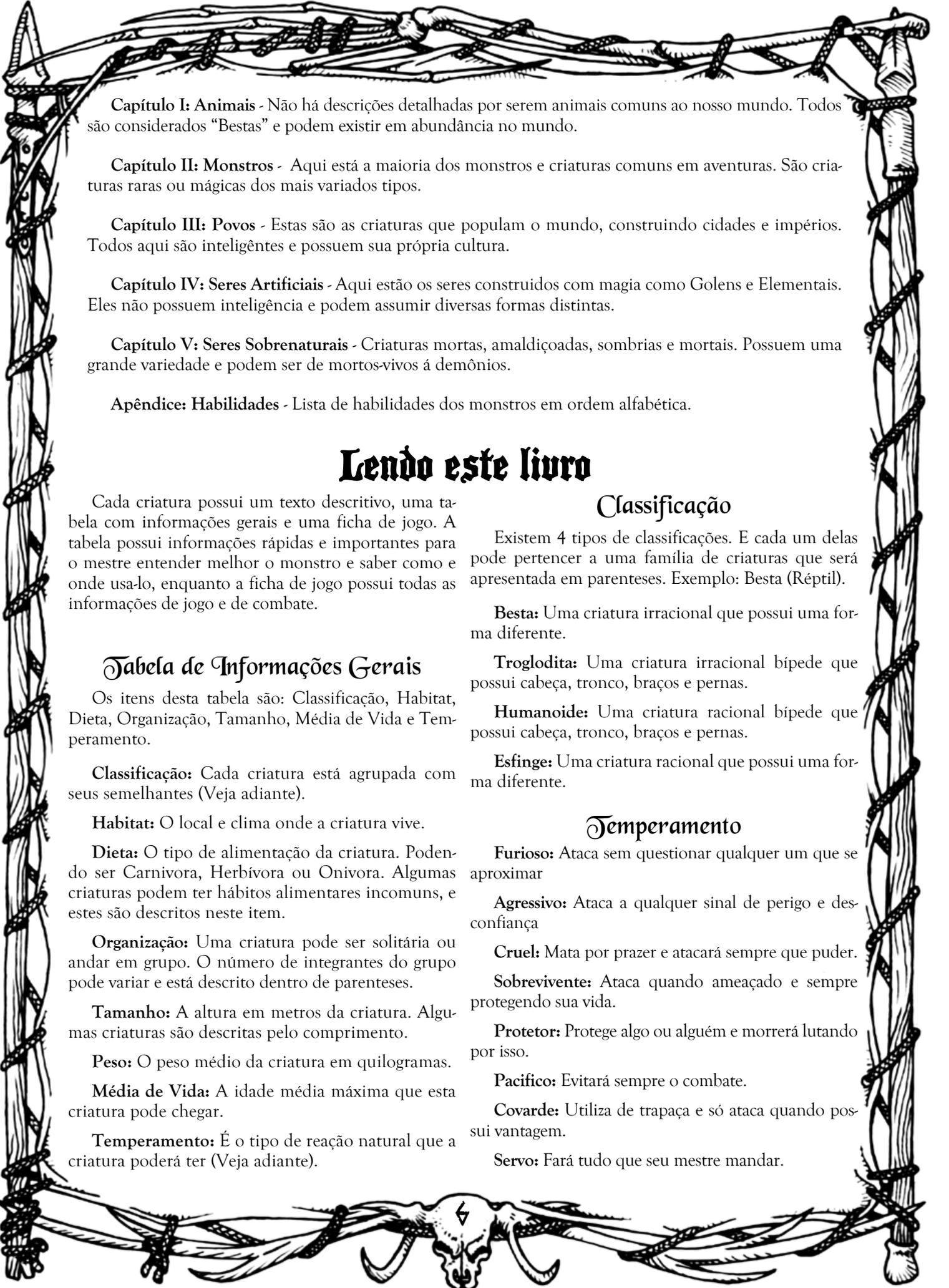
ÍNDICE

Introdução.....	5
Capítulo 1: Animais.....	7
Capítulo 2: Monstros.....	18
Capítulo 3: Povos.....	42
Capítulo 4: Seres Artificiais.....	58
Capítulo 5: Seres Sobrenaturais.....	64
Apêndice: Habilidades.....	77

INTRODUÇÃO

Bem vindo aventureiro! Este é o Monstrum Codex, um suplemento para o sistema Mighty Blade RPG. Nele você encontrará diversas criaturas e monstros para o mestre colocar nas suas aventuras. Você precisará do manual básico do Mighty Blade para usar este livro. O Monstrum Codex está dividido em 5 capítulos, cada um agrupando um tipo de criatura para facilitar a criação de suas aventuras





Capítulo I: Animais - Não há descrições detalhadas por serem animais comuns ao nosso mundo. Todos são considerados “Bestas” e podem existir em abundância no mundo.

Capítulo II: Monstros - Aqui está a maioria dos monstros e criaturas comuns em aventuras. São criaturas raras ou mágicas dos mais variados tipos.

Capítulo III: Povos - Estas são as criaturas que populam o mundo, construindo cidades e impérios. Todos aqui são inteligentes e possuem sua própria cultura.

Capítulo IV: Seres Artificiais - Aqui estão os seres construídos com magia como Golens e Elementais. Eles não possuem inteligência e podem assumir diversas formas distintas.

Capítulo V: Seres Sobrenaturais - Criaturas mortas, amaldiçoadas, sombrias e mortais. Possuem uma grande variedade e podem ser de mortos-vivos á demônios.

Apêndice: Habilidades - Lista de habilidades dos monstros em ordem alfabética.

Lendo este livro

Cada criatura possui um texto descritivo, uma tabela com informações gerais e uma ficha de jogo. A tabela possui informações rápidas e importantes para o mestre entender melhor o monstro e saber como e onde usá-lo, enquanto a ficha de jogo possui todas as informações de jogo e de combate.

Tabela de Informações Gerais

Os itens desta tabela são: Classificação, Habitat, Dieta, Organização, Tamanho, Média de Vida e Temperamento.

Classificação: Cada criatura está agrupada com seus semelhantes (Veja adiante).

Habitat: O local e clima onde a criatura vive.

Dieta: O tipo de alimentação da criatura. Podendo ser Carnívora, Herbívora ou Onívora. Algumas criaturas podem ter hábitos alimentares incomuns, e estes são descritos neste item.

Organização: Uma criatura pode ser solitária ou andar em grupo. O número de integrantes do grupo pode variar e está descrito dentro de parenteses.

Tamanho: A altura em metros da criatura. Algumas criaturas são descritas pelo comprimento.

Peso: O peso médio da criatura em quilogramas.

Média de Vida: A idade média máxima que esta criatura pode chegar.

Temperamento: É o tipo de reação natural que a criatura poderá ter (Veja adiante).

Classificação

Existem 4 tipos de classificações. E cada um delas pode pertencer a uma família de criaturas que será apresentada em parenteses. Exemplo: Besta (Réptil).

Besta: Uma criatura irracional que possui uma forma diferente.

Troglodita: Uma criatura irracional bípede que possui cabeça, tronco, braços e pernas.

Humanoide: Uma criatura racional bípede que possui cabeça, tronco, braços e pernas.

Esfinge: Uma criatura racional que possui uma forma diferente.

Temperamento

Furioso: Ataca sem questionar qualquer um que se aproximar

Agressivo: Ataca a qualquer sinal de perigo e desconfiança

Cruel: Mata por prazer e atacará sempre que puder.

Sobrevivente: Ataca quando ameaçado e sempre protegendo sua vida.

Protetor: Protege algo ou alguém e morrerá lutando por isso.

Pacífico: Evitará sempre o combate.

Covarde: Utiliza de trapaça e só ataca quando possui vantagem.

Servo: Fará tudo que seu mestre mandar.

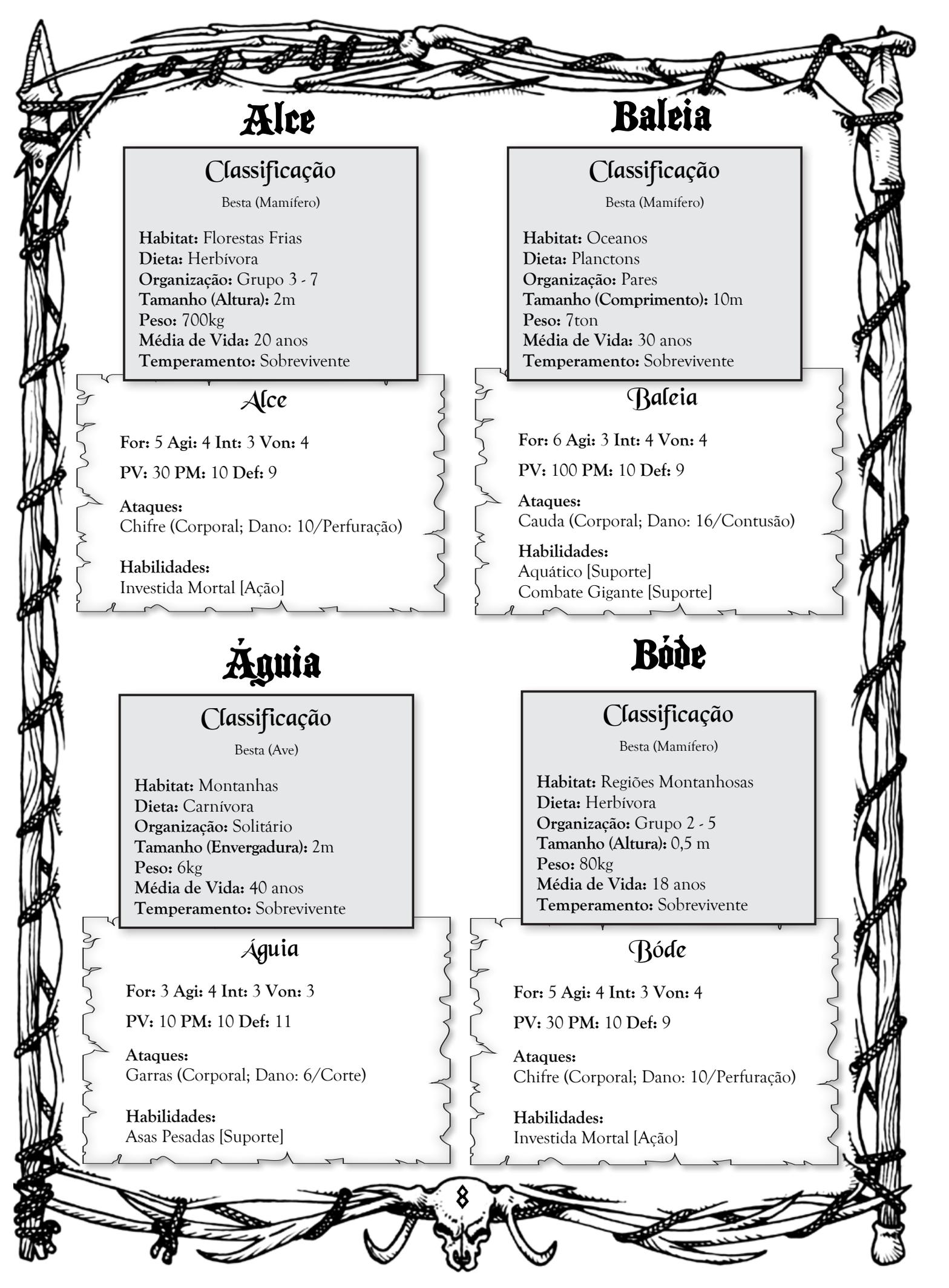
CAPÍTULO - 1

ANIMAIS



riadas por Lathellanis, a deusa da natureza, estas criaturas se espalham em todos os cantos do mundo. Use este capítulo para popular seu mundo com as mais comuns criaturas da terra. Sempre que alguma regra citar animais, a criatura em questão precisa estar neste capítulo. Temos aqui os animais mais comuns e mais usados em uma campanha. Caso precise de um animal que não está aqui, adapte com algum semelhante.





Alce

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Florestas Frias
Dieta: Herbívora
Organização: Grupo 3 - 7
Tamanho (Altura): 2m
Peso: 700kg
Média de Vida: 20 anos
Temperamento: Sobrevivente

Alce

For: 5 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 10 **Def:** 9

Ataques:
Chifre (Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:
Investida Mortal [Ação]

Baleia

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Oceanos
Dieta: Planctons
Organização: Pares
Tamanho (Comprimento): 10m
Peso: 7ton
Média de Vida: 30 anos
Temperamento: Sobrevivente

Baleia

For: 6 **Agi:** 3 **Int:** 4 **Von:** 4

PV: 100 **PM:** 10 **Def:** 9

Ataques:
Cauda (Corporal; Dano: 16/Contusão)

Habilidades:
Aquático [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]

Águia

Classificação

Besta (Ave)

Habitat: Montanhas
Dieta: Carnívora
Organização: Solitário
Tamanho (Envergadura): 2m
Peso: 6kg
Média de Vida: 40 anos
Temperamento: Sobrevivente

Águia

For: 3 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 3

PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 11

Ataques:
Garras (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:
Asas Pesadas [Suporte]

Bóde

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Regiões Montanhosas
Dieta: Herbívora
Organização: Grupo 2 - 5
Tamanho (Altura): 0,5 m
Peso: 80kg
Média de Vida: 18 anos
Temperamento: Sobrevivente

Bóde

For: 5 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 10 **Def:** 9

Ataques:
Chifre (Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:
Investida Mortal [Ação]

Burro

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Qualquer
Dieta: Herbívora
Organização: Grupo 2 - 3
Tamanho (Altura): 1 m
Peso: 250kg
Média de Vida: 40 anos
Temperamento: Pacífico

Burro

For: 5 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 2

PV: 20 **PM:** 10 **Def:** 9

Ataques:
Coice (Corporal; Dano: 8/Contusão)

Habilidades:
Montaria [Suporte]

Cavalo

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Planícies
Dieta: Herbívora
Organização: Grupo 5 - 16
Tamanho (Altura): 1,60 m
Peso: 325kg
Média de Vida: 30 anos
Temperamento: Sobrevivente

Cavalo

For: 5 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 2

PV: 20 **PM:** 10 **Def:** 8

Ataques:
Coice (Corporal; Dano: 10/Contusão)

Habilidades:
Montaria [Suporte]

Camelo

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Desertos
Dieta: Herbívora
Organização: Grupo 3 - 6
Tamanho (Altura): 1,80 m
Peso: 500kg
Média de Vida: 50 anos
Temperamento: Pacífico

Camelo

For: 6 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 10 **Def:** 8

Ataques:
Coice (Corporal; Dano: 6/Contusão)

Habilidades:
Montaria [Suporte]
Resistência do Deserto [Suporte]

Cavalo de Guerra

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Planícies
Dieta: Herbívora
Organização: Grupo 5 - 16
Tamanho (Altura): 1,85 m
Peso: 420kg
Média de Vida: 30 anos
Temperamento: Sobrevivente

Cavalo de Guerra

For: 5 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 10 **Def:** 9

Ataques:
Coice (Corporal; Dano: 10/Contusão)

Habilidades:
Montaria [Suporte]

Cão Pequeno

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Qualquer
Dieta: Carnívora
Organização: Qualquer
Tamanho (Altura): 0,5m
Peso: 30kg
Média de Vida: 16 anos
Temperamento: Sobrevivente

Cão Pequeno

For: 2 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 1
PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 9

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 4/Perfuração)

Habilidades:
Faro

Coruja

Classificação

Besta (Ave)

Habitat: Florestas
Dieta: Carnívora
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): 0,90 m
Peso: 4,5kg
Média de Vida: 17 anos
Temperamento: Sobrevivente

Coruja

For: 3 **Agi:** 3 **Int:** 4 **Von:** 3
PV: 10 **PM:** 20 **Def:** 10

Ataques:
Garras (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:
Asas Pesadas [Suporte]

Cão Grande

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Qualquer
Dieta: Carnívora
Organização: Qualquer
Tamanho (Altura): 1m
Peso: 80kg
Média de Vida: 16 anos
Temperamento: Sobrevivente

Cão Grande

For: 4 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 2
PV: 20 **PM:** 10 **Def:** 9

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:
Faro [Suporte]

Corvo

Classificação

Besta (Ave)

Habitat: Florestas
Dieta: Onívora
Organização: Solitário ou Grupo 5 - 12
Tamanho (Altura): 25 cm
Peso: 300g
Média de Vida: 12 anos
Temperamento: Sobrevivente

Corvo

For: 2 **Agi:** 3 **Int:** 4 **Von:** 3
PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 12

Ataques:
Bicada (Corporal; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:
Asas Pesadas [Suporte]

Crocodilo

Classificação

Besta (Réptil)

Habitat: Pântanos e Rios
Dieta: Carnívora
Organização: Solitário
Tamanho (Comprimento): 2m
Peso: 120kg
Média de Vida: 80 anos
Temperamento: Agressivo

Crocodilo

For: 6 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 20 **PM:** 30 **Def:** 13

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 12/Perfuração)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]

Esquilo

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Florestas
Dieta: Onívora
Organização: Grupo 2 - 3
Tamanho (Altura): 8 cm
Peso: 10kg
Média de Vida: 6 anos
Temperamento: Pacífico

Esquilo

For: 1 **Agi:** 5 **Int:** 2 **Von:** 4

PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 12

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 2/Perfuração)

Habilidades:
Furtividade [Suporte]

Elefante

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Selvas e Savanas
Dieta: Herbívora
Organização: Grupo 3 - 7
Tamanho (Altura): 4 m
Peso: 10ton
Média de Vida: 70 anos
Temperamento: Sobrevivente

Elefante

For: 10 **Agi:** 2 **Int:** 4 **Von:** 3

PV: 100 **PM:** 30 **Def:** 10

Ataques:
Presas (Corporal; Dano: 10/Contusão)
Patada (Corporal; Dano: 20/Contusão)

Habilidades:
Montaria [Suporte]

Gato

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Qualquer
Dieta: Onívora
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): 15 cm
Peso: 6kg
Média de Vida: 16 anos
Temperamento: Sobrevivente

Gato

For: 2 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 10 **PM:** 20 **Def:** 10

Ataques:
Garras (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:
Furtividade [Suporte]

Gorila

Classificação

Troglodita (Mamífero)

Habitat: Selvas

Dieta: Herbívora

Organização: Grupo 6 - 18

Tamanho (Altura): 2m

Peso: 160kg

Média de Vida: 40 anos

Temperamento: Agressivo

Gorila

For: 6 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 5

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 12/Contusão)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Hiena

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Planícies

Dieta: Carnívora

Organização: Grupo 2 - 3

Tamanho (Altura): 0,80 m

Peso: 70kg

Média de Vida: 25 anos

Temperamento: Sobrevivente

Hiena

For: 4 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 2

PV: 20 **PM:** 30 **Def:** 9

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Furtividade [Suporte]

Guepardo

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Selvas e Savanas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 0,75 m

Peso: 60kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Agressivo

Guepardo

For: 4 **Agi:** 7 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 8/Perfuração)

Garras (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Corrida [Suporte]

Javali

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Selvas e Florestas

Dieta: Onívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 1 m

Peso: 85kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Sobrevivente

Javali

For: 4 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 10

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Investida Mortal [Ação]

Leão

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Savanas
Dieta: Carnívoras
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): 2,30 m
Peso: 200kg
Média de Vida: 20 anos
Temperamento: Agressivo

Leão

For: 7 **Agi:** 5 **Int:** 4 **Von:** 5

PV: 40 **PM:** 40 **Def:** 12

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 12/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 14/Perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Lobo Bestial

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Floresta
Dieta: Carnívora
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): 1,50 m
Peso: 220kg
Média de Vida: 30 anos
Temperamento: Agressivo

Lobo Bestial

For: 7 **Agi:** 5 **Int:** 4 **Von:** 4

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 15/Perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]
Faro [Suporte]

Lobo

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Florestas
Dieta: Carnívora
Organização: Grupo 4 - 6
Tamanho (Altura): 1 m
Peso: 75kg
Média de Vida: 13 anos
Temperamento: Sobrevivente

Lobo

For: 4 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 3

PV: 20 **PM:** 10 **Def:** 9

Ataques:

Mordida
(Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:

Faro [Suporte]

Macaco

Classificação

Troglodita (Mamífero)

Habitat: Selvas
Dieta: Onívora
Organização: Grupo 5 - 12
Tamanho (Altura): 1 m
Peso: 85kg
Média de Vida: 60 anos
Temperamento: Sobrevivente

Macaco

For: 2 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 3

PV: 10 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 4/Contusão)

Habilidades:

Escalador [Suporte]

Mamute

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Regiões Frias
Dieta: Herbívora
Organização: Grupo 3 - 7
Tamanho (Altura): 5,50 m
Peso: 12ton
Média de Vida: 70 anos
Temperamento: Sobrevivente

Mamute

For: 12 **Agi:** 2 **Int:** 4 **Von:** 3
PV: 120 **PM:** 30 **Def:** 10

Ataques:
Presas (Corporal; Dano: 12/Contusão)
Patada (Corporal; Dano: 24/Contusão)

Habilidades:
Montaria [Suporte]
Colosso [Suporte]

Pônei

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Planícies
Dieta: Herbívoro
Organização: Grupo 3 - 6
Tamanho (Altura): 1,50 m
Peso: 120kg
Média de Vida: 30 anos
Temperamento: Pacífico

Pônei

For: 4 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 1
PV: 20 **PM:** 10 **Def:** 8

Ataques:
Coice (Corporal; Dano: 8/Contusão)

Habilidades:
Montaria [Suporte]

Morcego

Classificação

Besta (Mamífero Alado)

Habitat: Florestas e Selvas
Dieta: Hematófago
Organização: Solitário
Tamanho (Envergadura): 1 m
Peso: 60g
Média de Vida: 16 anos
Temperamento: Sobrevivente

Morcego

For: 1 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 3
PV: 5 **PM:** 5 **Def:** 11

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 2/Perfuração)

Habilidades:
Asas Pesadas [Suporte]

Raposa

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Florestas e Planícies
Dieta: Carnívora
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): 0,50 m
Peso: 6kg
Média de Vida: 10 anos
Temperamento: Sobrevivente

Raposa

For: 2 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 3
PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 10

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:
Furtividade [Suporte]

Rato

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Qualquer
Dieta: Onívora
Organização: Grupo 20 - 100
Tamanho (Comprimento): 10 cm
Peso: 8g
Média de Vida: 3 anos
Temperamento: Sobrevivente

Rato

For: 1 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 2

PV: 5 **PM:** 5 **Def:** 12

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 2/Perfuração)

Habilidades:
Furtividade [Suporte]

Rinoceronte

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Selvas e Savanas
Dieta: Herbívoro
Organização: Grupo 3 - 6
Tamanho (Altura): 3 m
Peso: 1,7ton
Média de Vida: 50 anos
Temperamento: Sobrevivente

Rinoceronte

For: 8 **Agi:** 2 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 60 **PM:** 30 **Def:** 15

Ataques:
Chifre (Corporal; Dano: 16/Perfuração)

Habilidades:
Investida Mortal [Ação]
Montaria [Suporte]

Ratazana

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Qualquer (Esgotos)
Dieta: Onívora
Organização: Grupo 10 - 45
Tamanho (Comprimento): 25 cm
Peso: 500g
Média de Vida: 6 anos
Temperamento: Sobrevivente

Ratazana

For: 2 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 10

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:
Furtividade [Suporte]

Serpente

Classificação

Besta (Réptil)

Habitat: Florestas e Planícies
Dieta: Carnívora
Organização: Solitário
Tamanho (Comprimento): 1 m
Peso: 125g
Média de Vida: 20 anos
Temperamento: Sobrevivente

Serpente

For: 2 **Agi:** 4 **Int:** 4 **Von:** 4

PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 9

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:
Furtividade [Suporte]

Serpente Venenosa

Classificação

Besta (Réptil)

Habitat: Florestas e Planícies

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Comprimento): 1,20 m

Peso: 2kg

Média de Vida: 35 anos

Temperamento: Agressivo

Serpente Venenosa

For: 2 **Agi:** 5 **Int:** 4 **Von:** 5

PV: 10 **PM:** 20 **Def:** 9

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Veneno [Suporte]

Furtividade [Suporte]

Tigre

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Selvas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Comprimento): 2 m

Peso: 300kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Agressivo

Tigre

For: 7 **Agi:** 5 **Int:** 4 **Von:** 4

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 12/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 14/Perfuração)

Habilidades:

Agarrar [Ação]

Furtividade [Suporte]

Sucuri (Anaconda)

Classificação

Besta (Réptil)

Habitat: Florestas e Planícies

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Comprimento): 18 m

Peso: 170kg

Média de Vida: 50 anos

Temperamento: Sobrevivente

Sucuri (Anaconda)

For: 5 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 10 **Def:** 10

Ataques:

Abraço (Corporal; Dano: 10/Contusão)

Habilidades:

Agarrar [Ação]

Tigre Dente de Sabre

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Selvas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Comprimento): 3 m

Peso: 473kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Agressivo

Tigre Dente de Sabre

For: 8 **Agi:** 5 **Int:** 4 **Von:** 4

PV: 50 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 14/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 22/Perfuração)

Habilidades:

Agarrar [Ação]

Furtividade [Suporte]

Touro

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Planícies
Dieta: Herbívora
Organização: Grupo 5 - 20
Tamanho (Altura): 1,70 cm
Peso: 800kg
Média de Vida: 13 anos
Temperamento: Sobrevivente

Touro

For: 7 **Agi:** 2 **Int:** 2 **Von:** 4

PV: 50 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:
Chifres (Corporal; Dano: 14/Perfuração)

Habilidades:
Investida Mortal [Ação]

Tubarão Branco

Classificação

Besta (Peixe)

Habitat: Oceanos
Dieta: Carnívora
Organização: Solitário
Tamanho (Comprimento): 6 m
Peso: 2ton
Média de Vida: 30 anos
Temperamento: Agressivo

Tubarão Branco

For: 8 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 5

PV: 100 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 25/Perfuração)

Habilidades:
Aquático [Suporte]
Faro [Suporte]
Golpe Devastador [Suporte]

Tubarão

Classificação

Besta (Peixe)

Habitat: Oceanos
Dieta: Carnívora
Organização: Solitário
Tamanho (Comprimento): 2 m
Peso: 100kg
Média de Vida: 25 anos
Temperamento: Sobrevivente

Tubarão

For: 6 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 5

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 18/Perfuração)

Habilidades:
Aquático [Suporte]
Faro [Suporte]

Urso

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Florestas e Montanhas
Dieta: Pantas e Peixes
Organização: Solitário
Tamanho (Comprimento): 3 m
Peso: 310kg
Média de Vida: 30 anos
Temperamento: Sobrevivente

Urso

For: 6 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 50 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:
Garras (Corporal; Dano: 6/Corte)
Abraço (Corporal; Dano: 12/Contusão)

Habilidades:
Agarrar [Ação]

CAPÍTULO - 2

MONSTROS

Mas lendas eles vieram, e muitas histórias eles trarão. É classificado como “monstro” toda criatura fantástica. Desde limos rastejantes até dragões cuspidores de fogo. Cada uma possui uma origem distinta e pode, ou não, ter ligação com outra. Os goblins foram inseridos aqui muito a contragosto, houveram protestos e marchas reivindicando os direitos dos goblins de serem um povo. Infelizmente essas manifestações acabaram em caóticas pilhagens às cidades próximas, e tiveram de ser dispersadas. Então, eles foram inseridos nesse capítulo mesmo. Tomamos medidas de segurança para eles não fugirem, mas nunca se sabe, fique de olho neles...



Aranha Gigante

As aranhas gigantes são semelhantes às aranhas comuns, mas podem medir até 1,5m de altura.

As aranhas gigantes vivem em cavernas e locais grandes e vazios. Alimentam-se de praticamente qualquer coisa viva que caia em sua teia. Podem ter até 200 crias de uma vez, mas com o tempo este número vai se reduzindo sobrando em média 3 aranhas, que se não encontrarem um local para ficar, lutarão umas com as outras até a morte para decidir quem ficará com o covil. Podem ficar até 1 ano sem se alimentar, e mantém suas vítimas vivas em suas teias o máximo que conseguir para se alimentar mais tarde.

Aranhas gigantes gostam de armar emboscadas. Sua estratégia inclui prender os oponentes mais saborosos em sua teia, e matar os outros que se aproximam. Aranhas gigantes fêmeas com filhotes grandes costumam cercar as suas vítimas.

Classificação

Besta (Aracnídeo)

Habitat: Cavernas escuras

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário ou Par

Tamanho (Altura): 1,5m

Peso: 80kg

Média de Vida: 300 anos

Temperamento: Agressivo

Aranha Gigante (Filhote)

For: 4 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 2

PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 11

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:

Visão Noturna [Suporte]

Aranha Gigante (Adulta)

For: 5 **Agi:** 4 **Int:** 4 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:

Teia [Ação]

Visão Noturna [Suporte]

Aranha Gigante (Matriarca)

For: 7 **Agi:** 4 **Int:** 4 **Von:** 4

PV: 50 **PM:** 50 **Def:** 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Teia [Ação]

Visão Noturna [Suporte]

Venenosa [Suporte]

Basilisco

Os basiliscos são estranhos répteis de oito patas, pele marrom ou cinza e olhos esverdeados capazes de transformar uma pessoa em pedra.

Costumam viver em cavernas, mas podem ser encontrados em praticamente qualquer lugar do mundo. São extremamente raros e podem viver por centenas de anos. São seres solitários e só se reúnem para acasalar. Lendas contam que foram gerados a partir de um ovo de lagarto chocado por um galo, mas ninguém sabe ao certo sua origem.

Alimenta-se de carne petrificada de animais que cruzam seu caminho. Seu organismo é capaz de absorver os nutrientes petrificados. Costumam pegar ratos, aves ou outros pequenos animais, mas tem um gosto especial por animais maiores.

Os basiliscos não costumam correr nem perseguir suas vítimas, pois são muito preguiçosos e confiam em seu olhar petrificante. Procuram ficar distante de suas vítimas sempre contando que se tornarão pedra. Atacará com mordida todo aquele que estiver a distância corporal.

Classificação

Besta (Réptil)

Habitat: Qualquer
(normalmente cavernas)

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Comprimento): 4m

Peso: 850kg

Média de Vida: 250 anos

Temperamento: Agressivo

Canidrako

For: 5 **Agi:** 6 **Int:** 3 **Von:** 5

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 8/Perf. + 4/fogo)

Habilidades:

Sopro de Fogo 1 [Ação]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Basifisco

For: 4 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 2

PV: 100 **PM:** 80 **Def:** 14

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 10/Perf.)

Habilidades:

Olhar Petrificante [Ação]

Canidrako das Neves

For: 5 **Agi:** 6 **Int:** 4 **Von:** 5

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 8/Perf. + 4/frio)

Habilidades:

Sopro Gélido 1 [Ação]

Imunidade a Frio [Suporte]

Canidrako

Os canidrakos são descendentes dos dragões. São quadrúpedes e possuem um par de asas atrofiadas. Podem ter qualquer cor de escamas, mas normalmente são vermelhas (ou brancas nos Canidrakos das Neves).

Vivem em cavernas e locais quentes e se alimentam de outras criaturas. Reproduzem-se iguais a dragões e podem por até três ovos por gestação. Lendas dizem que se originaram a partir de fetos mal formados de dragões. Mas esta hipótese não é bem aceita entre os estudiosos.

Organizam-se em grandes bandos para caçar e se reproduzir. Alguns são treinados por dragões ou outras criaturas para proteger ou guardar locais. Quando atacam tentam sempre abater os menores e mais fracos primeiro. Quando em bando, um deles usa sopro de fogo enquanto os outros atacam diretamente.

Classificação

Besta (Dracônico)

Habitat: Cavernas Quentes
(ou Geladas)

Dieta: Carnívora

Organização: Grupo (2-4)

Tamanho (Comprimento): 1,6m

Peso: 110kg

Média de Vida: 500 anos

Temperamento: Agressivo

Ciclope

O ciclope é um humanoide gigante com um olho só no meio de sua testa. Assim como o ogro e o ettin, o ciclope é um descendente dos gigantes. Não possui nenhum pêlo em seu corpo e sua voz é grave e rouca, porém muito forte.

Ciclopes são em geral solitários e nômades. Alguns preferem andar com um clã aonde o líder é normalmente o mais velho, mas estes são raros. Preferem sempre locais isolados das civilizações e outras raças. Não usam o fogo por ser algo complicado e por preferir sua comida crua.

Os ciclopes são Onívoros, mas possuem um gosto especial por carne de ovelhas. Vivem cerca de 300 anos, mas raramente se lembram de coisas antigas. Não se importam com outras raças, apenas tenta manter distância.

O ciclope quando distante ataca arremessando pedras quando as encontra, mas ataca ferozmente com sua clava quando o oponente está próximo. Tenta manter criaturas menores que ele próximas do chão, sempre usando seu ataque.

Ciclope das Montanhas

For: 7 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 100 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Clava Gigante

(Corporal; Dano: 20/Cont.)

Arremesso de Pedra

(Distância; Dano: 12/Cont.)

Habilidades:

Mantendo no Chão [Reação]

Combate Gigante [Suporte]

Tesouros:

Clava Gigante

Classificação

Humanoide (Gigante)

Habitat: Desertos e Regiões Montanhosas

Dieta: Onívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 3,5m

Peso: 470kg

Média de Vida: 300 anos

Temperamento: Agressivo

Dragão das Trevas

Os dragões das trevas, também conhecidos como Dragões das Sombras, são poderosas e grandes criaturas reptilianas com quatro patas e um par de asas. Possuem escamas por todo o corpo e de coloração escura. São mais magros e esguios que os outros dragões. Alguns estudiosos acreditam que estes dragões são uma espécie de dragões do gelo.

Os dragões das trevas são lendários e muito pouco se sabe deles. Vivem em locais escuros e perdidos. Eles possuem poderes especiais de se transformar em sombras, e é assim que se acredita que eles se alimentam. Atacam suas vítimas a noite enquanto dormem. Alguns sequestram famílias inteiras e as mantêm em suas cavernas torturando-as e as fazendo de escravas.

É impossível identificar o sexo de um dragão. A única característica é que a fêmea costuma se refugiar com seus ovos até que se choquem. Assim que seus filhotes nascem, ela os abandona. Estes filhotes então crescem se alimentando de outros animais que a mãe possivelmente deixou vivendo nas cavernas. Quando atingem a juventude (após 50 anos) eles lutam para decidir quem vai ficar com o covil, e o mais forte devora seus irmãos.

Os dragões são classificados por idade, onde o Jovem tem entre 50 a 200 anos, o Adulto tem até 1000 anos, e o ancião tem até 3.000 anos.

Classificação

Esfinge (Dracônico)

Habitat: Cavernas e Montanhas Geladas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 3m, 6m e 10m

Peso: 1,8ton, 12ton e 58ton

Média de Vida: 3000 anos

Temperamento: Cruel

Dragão das Trevas Jovem

For: 7 Agi: 6 Int: 6 Von: 6

PV: 120 PM: 120 Def: 14

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 20/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 20/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 18/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fumaça 1 [Ação]
Corpo Intangível [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Dragão das Trevas Adulto

For: 9 Agi: 8 Int: 9 Von: 8

PV: 200 PM: 200 Def: 17

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 30/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 30/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 20/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fumaça 2 [Ação]
Corpo Intangível [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Dragão das Trevas Ancião

For: 12 Agi: 11 Int: 12 Von: 11

PV: 500 PM: 500 Def: 20

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 50/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 50/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 30/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fumaça 3 [Ação]
Engolir [Ação]
Corpo Intangível [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Colosso [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Dragão do Fogo

Os dragões do fogo, também conhecidos como Pirodrakos, são poderosas e grandes criaturas reptilianas com quatro patas e um par de asas. Possuem escamas por todo o corpo e de coloração bem variada. Os mais comuns são os verdes e os vermelhos, mas já foram vistos dragões do fogo de cores pretas e até alguns totalmente dourados. Esta variedade se deve ao fato que dragões do fogo adquirem características do ambiente que os cerca. Dragões que vivem em cavernas escuras e úmidas, ou pântanos normalmente assumem a cor preta. Dragões que vivem em vulcões ou cavernas quentes assumem a cor vermelha. Dragões que vivem escondidos em grandes florestas escuras ou cavernas cobertas com plantas e limo podem assumir a cor verde. Tudo depende de quantos anos este dragão ficou dormindo nestes ambientes.

Dragões são arrogantes e desejam sempre dominar mais territórios. Seu covil normalmente é em cavernas grandes e escuras, masmorras perdidas e cavernas em vulcões ativos. Gostam de se alimentar de humanos e criatura de mesmo tamanho. Dragões do Fogo são inteligentes e muitos deles escravizam raças mais fracas para construir fortalezas e masmorras para eles. Em extrema raras ocasiões, dragões do fogo podem se juntar com outros de sua raça para dominar uma determinada região.

É impossível identificar o sexo de um dragão. A única característica é que a fêmea costuma se refugiar com seus ovos até que se choquem. Assim que seus filhotes nascem, ela os abandona. Estes filhotes então crescem se alimentando de outros animais que a mãe possivelmente deixou vivendo nas cavernas. Quando atingem a juventude (após 50 anos) eles lutam para decidir quem vai ficar com o covil, e o mais forte devora seus irmão.

Os dragões são classificados por idade, onde o Jovem tem entre 50 a 200 anos, o Adulto tem até 1500 anos, e o ancião tem até 4.000 anos.

Classificação

Esfinge (Dracônico)

Habitat: Cavernas e Montanhas Quentes

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 4m, 8m e 12m

Peso: 1,6ton, 10ton e 55ton

Média de Vida: 4000 anos

Temperamento: Cruel

Dragão do Fogo Jovem

For: 8 Agi: 6 Int: 5 Von: 6

PV: 120 PM: 120 Def: 15

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 20/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 20/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 18/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fogo 1 [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Dragão do Fogo Adulto

For: 10 Agi: 8 Int: 8 Von: 8

PV: 200 PM: 200 Def: 18

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 30/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 30/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 20/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fogo 2 [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Dragão do Fogo Ancião

For: 13 Agi: 11 Int: 11 Von: 11

PV: 500 PM: 500 Def: 20

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 50/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 50/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 30/Cont.)

Habilidades:

Sopro de Fogo 3 [Ação]
Engolir [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Colosso [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Dragão do Gelo

Os dragões do gelo, também conhecidos como Criodrakos ou Dragões do Frio, são poderosas e grandes criaturas reptilianas com quatro patas e um par de asas. Possuem escamas por todo o corpo e de coloração branca ou prateada. A histórias de dragões do gelo com coloração azul, mas nenhum conhecido.

Os dragões do gelo são difíceis de encontrar e normalmente vivem em regiões glaciais. São excelentes nadadores e se alimentam normalmente de peixes e mamíferos das zonas polares. Apesar disso, preferem o sabor de humanos e semelhantes. Alguns inclusive saem dos polos e regiões frias para atacar vilas de humanos para ter uma boa refeição.

Alguns dragões do gelo fazem seu lar em altas montanhas cobertas de neve para ficarem mais perto das civilizações. Diferente dos dragões do fogo, os dragões do gelo são mais pacientes e não possuem grande ganância por poder. Apesar disso também são cruéis e se divertem com humanos que tentam enfrentá-los. Alguns destes dragões são grandes estudiosos e podem ter grandes bibliotecas de livros roubados de humanos (especialmente de magia).

É impossível identificar o sexo de um dragão. A única característica é que a fêmea costuma se refugiar com seus ovos até que se choquem. Assim que seus filhotes nascem, ela os abandona. Estes filhotes então crescem se alimentando de outros animais que a mãe possivelmente deixou vivendo nas cavernas. Quando atingem a juventude (após 50 anos) eles lutam para decidir quem vai ficar com o covil, e o mais forte devora seus irmão.

Os dragões são classificados por idade, aonde o Jovem tem entre 50 a 400 anos, o Adulto tem até 2000 anos, e o ancião tem até 5.000 anos.

Classificação

Esfinge (Dracônico)

Habitat: Cavernas e Montanhas Geladas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 3m, 6m e 10m

Peso: 2ton, 15ton e 60ton

Média de Vida: 5000 anos

Temperamento: Cruel

Dragão do Gelo Jovem

For: 7 **Agi:** 6 **Int:** 6 **Von:** 6

PV: 120 **PM:** 120 **Def:** 14

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 20/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 20/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 18/Cont.)

Habilidades:

Sopro Gélido 1 [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Dragão do Gelo Adulto

For: 9 **Agi:** 8 **Int:** 9 **Von:** 8

PV: 200 **PM:** 200 **Def:** 17

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 30/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 30/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 20/Cont.)

Habilidades:

Sopro Gélido 2 [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Dragão do Gelo Ancião

For: 12 **Agi:** 11 **Int:** 12 **Von:** 11

PV: 500 **PM:** 500 **Def:** 20

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 50/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 50/Perf.)
Cauda (Corporal; Dano: 30/Cont.)

Habilidades:

Sopro Gélido 3 [Ação]
Engolir [Ação]
Reflexo Dracônico [Reação]
Colosso [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Duplicante

O duplicante é uma criatura humanoide de pele branca e olhos vazios que pode mudar sua forma e assumir a imagem de qualquer humanoide de mesmo tamanho. Pode inclusive imitar roupas e equipamentos junto ao corpo. Se o duplicante se desvencilhar de um objeto criado por sua metamorfose, este some imediatamente.

Também chamados de doppelganger ou metamorfos, os duplicantes são misteriosos e ninguém sabe ao certo de onde vieram. Alguns dizem que eles vêm de portais dimensionais, mas a maioria acredita que eles já estavam aqui e se escondem entre nós sem que saibamos há milênios.

Alguns duplicantes trabalham como espões para poderosas organizações secretas. São assassinos silenciosos e persuasivos, ideais para trabalhos sujos de criminosos e reis inescrupulosos.

Evitam ao máximo um combate, mas se descobertos, lutarão para se defender e tentar fugir quando possível. Sua estratégia é se transformar em um dos atacantes e confundir o grupo a ponto deles atacarem seus próprios aliados. Se a qualquer momento surgir uma oportunidade de fugir, eles irão.

Duplicante

For: 3 **Agi:** 5 **Int:** 4 **Von:** 2

PV: 30 **PM:** 60 **Def:** 10

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 6/Perf.)

Habilidades:

Metamorfose [Ação]
Furtividade [Suporte]
Falhas da Armadura [Suporte]

Classificação

Humanoide (Desconhecido)

Habitat: Qualquer

Dieta: Onívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 1,8m

Peso: 60kg

Média de Vida: 100 anos

Temperamento: Sobrevivente

Escorpião Gigante

Os escorpiões gigantes são iguais a escorpiões comuns, mas medem até dois metros de altura e sua coloração pode variar entre vermelho, marrom, amarelo, preto e dourado. Alguns podem apresentar manchas.

Os escorpiões gigantes vivem em grandes cavernas, desertos áridos e montanhas rochosas. Podem ser encontrados sozinhos ou acompanhados de seu par. Fazem um covil em um local seguro e de difícil acesso. Podem ter até dez filhotes de uma vez, e a fêmea ataca ferozmente qualquer um que invadir seu covil. Não há como distinguir uma fêmea de um macho.

Sua arma especial é o ferrão que pode paralisar a vítima. Os escorpiões gigantes costumam usar esta arma no segundo ou terceiro turno, atacando quem o causou mais dano. Ele ataca com suas poderosas garras.

Seu veneno pode ser extraído e usado em armas e flechas. O efeito será menor (paralisando a vítima por apenas um turno), e pode perder a potência em até 48h se não for conservado corretamente.

Escorpião Gigante

For: 7 **Agi:** 5 **Int:** 2 **Von:** 4

PV: 50 **PM:** 40 **Def:** 11

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 20/Corte)
Ferrão (Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:

Ferrão Paralisante [Suporte]
Visão Noturna [Suporte]

Classificação

Besta (Aracnídeo)

Habitat: Cavernas, Montanhas e Desertos

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário ou Par

Tamanho (Altura): 1m

Tamanho (Comprimento): 5m

Peso: 115kg

Média de Vida: 230 anos

Temperamento: Sobrevivente

Ettin

Ettin é uma espécie de gigante com 4 metros de altura e duas cabeças. Seu lado direito do corpo é sempre mais musculoso e desenvolvido, assim como a cabeça direita é sempre a dominante e a mais astuciosa.

Eles não são muito inteligentes, possuem um raciocínio lento e falam uma língua própria monossilábica. Costumam viver em cavernas escuras e sujas em lugares rochosos, e frequentemente saem pra caçar comida dando preferência a animais grandes. Eles costumam viver solitários, porém pode juntar-se em grupos de no máximo três. Conflitos dentro de grupos de Ettins (principalmente por comida e liderança) são comuns.

Ettins se jogarão em cima do oponente com toda a força que possuem, raramente obedecerão alguma tática de grupo. Dizem que lutar contra Ettins é extremamente difícil, pois ambas as cabeças pensam separadas, e ambos os braços são proficientes e podem atacar cada um deles um inimigo separado, tornando a luta contra um Ettin quase como lutar contra dois grandes oponentes.

Ettin

For: 7 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 2

PV: 100 **PM:** 30 **Def:** 10

Ataques:

Mangual Gigante (Corporal; Dano: 20/Cont.)
Mangual Gigante (Corporal; Dano: 20/Cont.)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]
Combate em Dobro [Suporte]
Combate Gigante [Suporte]
Vulnerável a Eletricidade [Suporte]

Tesouros:

2 Manguais Gigante

Classificação

Humanoide (Gigante)

Habitat: Cavernas e Montanhas

Dieta: Onívora

Organização: Solitário ou Grupo (2-3)

Tamanho (Altura): 4m

Peso: 800kg

Média de Vida: 300 anos

Temperamento: Sobrevivente

Gárgula

Gárgulas são criaturas semelhantes a demônios feitos de pedra. Apesar disto, eles são criaturas vivas com pele extremamente grossa e semelhante à pedra. Precisa vencer um teste de Inteligência (dificuldade 16) para notar que não é pedra. Apesar de terem a pele fria, dentro possuem órgãos normais.

Gárgulas vivem em ruínas e locais abandonados. São capazes de ficar imóveis por dias, sendo impossível descobrir que não são estátuas. Eles usam esta capacidade para capturar criaturas desprevenidas e se esconderem de criaturas mais poderosas. Se alimentam de criaturas rastejantes e mamíferos de pequeno porte. Tem o hábito de se arriscar e caçar grandes predadores dos ecossistemas onde vivem. Alguns vão para locais habitados por humanos e elfos. Gostam de comer as vísceras de suas vítimas primeiro.

Os machos vivem a procura de uma fêmeas, e depois que acham não a abandonam. Podem conseguir mais de uma fêmeas, que o aceita incondicionalmente. Uma fêmeas que não aceita o macho irá ter que lutar com ele até a morte. Se o macho morre, as fêmeas poderão fugir. Não há como distinguir um macho de uma fêmeas.

Gárgola

For: 4 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 2

PV: 50 **PM:** 40 **Def:** 14(10*)

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 14/Corte)

Habilidades:

Enrijecer [Ação]

Asas Pesadas [Suporte]

Vulnerabilidade a Contusão [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Classificação

Troglodita (Réptil)

Habitat: Cavernas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário ou Par

Tamanho (Altura): 1,8m

Peso: 145kg

Média de Vida: 400 anos

Temperamento: Cruel

Gnoll

Gnolls são humanoides fedorentos, desonestos e trapaceiros que se assemelham às hienas. Se comunicam como humanos, porém com uma mistura de latidos.

Vivem em grupos (tribos) nômades e vivem invadindo pequenas cidades e assaltando viajantes em estradas. Não são muito organizados, e como são trapaceiros, nunca confiam uns aos outros. Normalmente estipulam um líder por influência e só o seguem, pois sabem que em grupo é mais seguro e vantajoso em roubos e ataques. Como são nômades, preferem andar em estradas, planícies e florestas.

São covardes e costumam atacar apenas quando tem certeza que podem vencer. Normalmente fazendo emboscadas e colocando armadilhas no caminho. Preferem sempre atacar um único oponente por vez, sendo os mais letais os primeiros.

Classificação

Humanoide (meta-humano)

Habitat: Qualquer

Dieta: Onívora

Organização: Grupo (3-6)

Tamanho (Altura): 2m

Peso: 100kg

Média de Vida: 65 anos

Temperamento: Covarde

Gnoll Sanguinário

For: 5 **Agi:** 6 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 10/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Sede de Sangue [Ação]

Ataque em Grupo [Suporte]

Tesouros:

Gibão de Peles

Gnoll Guerreiro

For: 4 **Agi:** 5 **Int:** 2 **Von:** 2

PV: 20 **PM:** 20 **Def:** 12

Ataques:

Lança (Corporal; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Ataque em Grupo [Suporte]

Tesouros:

Lança
Escudo Pequeno
Armadura de Couro

Gnoll Caçador

For: 4 **Agi:** 5 **Int:** 2 **Von:** 2

PV: 20 **PM:** 20 **Def:** 11

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 4/Perfuração)
Arco de Caça (Distância; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Flecha Aleijadora [Ação]

Tesouros:

Adaga
Arco de Caça
Armadura de Couro

Lider Gnoll

For: 6 **Agi:** 6 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 50 **PM:** 30 **Def:** 14

Ataques:

Mangual Pesada (Corporal; Dano: 12/Contusão)

Habilidades:

Grito de Guerra [Ação]
Sede de Sangue [Ação]
Ataque em Grupo [Suporte]

Tesouros:

Mangual Pesada
Escudo Grande
Armadura de Ossos

Goblin

Os goblins são pequenas criaturas humanoides que medem em média 1 metro de altura, tem orelhas pontudas e sua coloração pode ser da mais variada (podendo ser vermelho, azul, laranja, amarelo ou, o mais comum, verde).

Goblins vivem em pequenas tribos em cavernas, ruínas e florestas. Nem sempre tem um líder, mas quando tem normalmente é por ter poder sobre os outros. Alguns destes líderes são goblins xamãs ou membros de outra raça. Alguns goblin se misturam em cidades humanas e se tornam párias da sociedade. Apesar de serem desprezados pelos humanos, estes goblins acabam fazendo sua vida no submundo, como mercadores ilegais, ladrões e agiotas.

Por seus corpos serem muito frágeis, goblins costumam viver em grandes grupos para sobreviverem aos perigos do mundo. Reproduzem-se com muita rapidez, pois o tempo de gestação é de 1 mês. Devido a evolução da espécie, possuem uma leve sensibilidade a luz e ficam tontos de ficarem expostos ao sol por mais de 4 horas.

Goblins são medrosos por natureza e tentam sempre mentir e enganar a todos. São extremamente egoístas e individualistas. Não possuem honra nenhuma e não lutam se não houver uma boa razão.

Em combate, os goblins tentam atacar juntos, uma mesma vítima. Normalmente escolhem a vítima mais fraca ou a que esteja mais perto de uma saída (caso queiram fugir). Todo o goblin que se ferir ou que ficar sozinho lutando, deverá fazer um teste de Vontade (Dif.10). Se falhar, irá fugir de medo da batalha.

Classificação

Humanoide (Goblinoide)

Habitat: Cavernas e Florestas

Dieta: Onívora

Organização: Grupo (4-10)

Tamanho (Altura): 1m

Peso: 20kg

Média de Vida: 20 anos

Temperamento: Covarde

Goblin Comum

For: 2 Agi: 4 Int: 3 Von: 2

PV: 10 PM: 10 Def: 9

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 6/Corte)

Adaga (Distância; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:

Ataque em Grupo [Suporte]

Tamanho Pequeno [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Tesouros:

Adaga

Goblin Mercador

For: 2 Agi: 4 Int: 4 Von: 2

PV: 20 PM: 10 Def: 9

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:

Tamanho Pequeno [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Tesouros:

Adaga

Goblin Arqueiro

For: 2 Agi: 5 Int: 3 Von: 2

PV: 20 PM: 10 Def: 10

Ataques:

Arco Simples (Distância; Dano: 6/Perf.)

Habilidades:

Ataque em Grupo [Suporte]

Tamanho Pequeno [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Tesouros:

Arco Simples

Aljava (10 flechas)

Goblin Xamã

For: 2 Agi: 4 Int: 4 Von: 2

PV: 10 PM: 40 Def: 10

Ataques:

Cajado (Corporal; Dano: 6/Contusão)

Habilidades:

Tiro de Energia [Ação]

Enfurecer Goblin [Ação]

Ataque em Grupo [Suporte]

Tamanho Pequeno [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Tesouros:

Cajado

Armadura de Ossos

Goblin Soldado

For: 3 Agi: 4 Int: 3 Von: 2

PV: 20 PM: 10 Def: 10

Ataques:

Espada Curta (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Ataque Giratório [Ação]

Ataque em Grupo [Suporte]

Tamanho Pequeno [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Tesouros:

Espada Curta

Armadura de Couro

Lider Goblin

For: 3 Agi: 5 Int: 3 Von: 3

PV: 20 PM: 30 Def: 12

Ataques:

Sabre (Corporal; Dano: 10/Corte)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Tamanho Pequeno [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Tesouros:

Sabre

Armadura de Couro

Gigante

Os gigantes são seres humanoides que medem mais de 10 metros de altura. Sua altura e características físicas podem variar dos mais diferentes tipos. Raramente encontrará dois gigantes semelhantes.

São semelhantes a humanos, mas devido ao seu estado imortal e por não possuírem uma sociedade, são normalmente primitivos e selvagens. São antipáticos e não gostam de companhia.

Foram criados quando o mundo foi formado, e vivem aqui desde então. Não são capazes de se reproduzir e nunca foi visto um gigante do sexo feminino (provavelmente nem existam).

São fortes o suficiente para não considerarem a derrota uma opção. Não costumam lutar a menos que sejam provocados. Se preocupam em nocautear suas vítimas e acabar com o combate.

Classificação

Humanoide (Gigante)

Habitat: Qualquer

Dieta: Onívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 12m ou mais

Peso: 40tons ou mais

Média de Vida: Imortal

Temperamento: Sobrevivente

Brommern, O Gigante

For: 13 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 520 **PM:** 200 **Def:** 17

Ataques:

Pisada (Corporal; Dano: 26/Cont.)

Clava de Árvore (Corporal; Dano: 29/Cont.)

Habilidades:

Golpe Devastador 2 [Ação]

Colosso [Suporte]

Força de Combate 2 [Suporte]

Combate Gigante [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Grifo

Grifos são metade águia, metade leão. A cabeça, a parte superior do dorso, as asas e a pata dianteira são de uma águia com uma bela plumagem. A parte de traz do dorso, as patas traseiras e a cauda são de leão com uma penugem normalmente parda. As asas do grifo são enormes e possuem uma envergadura de 7,5m ou mais.

Grifos vivem em colinas próximas as planícies, onde pode ser encontrada com mais facilidade sua presa preferida: cavalos. Vivem em sociedade de vários casais e se comunicam entre si através de um guincho semelhante à de uma águia. Grifos podem também ser domesticados desde que sejam capturados ainda novos (3 anos ou menos). Dessa forma, o grifo cria uma intimidade muito grande com seu treinador, e o defende com a própria vida se for necessário.

Existe também uma variação do grifo encontrada em regiões distantes chamada hipogrifo. Ele é igual ao grifo mas possui partes de cavalo ao invés de leão, e seu comportamento menos arisco. Podem ser um pouco menores que os grifos.

Os grifos caçam em grupos em colinas ou florestas. Se avistarem um cavalo (com alguém montado ou não) o grifo começa a planejar o ataque. Se algum cavaleiro ousar defender seu cavalo ou animal semelhante também receberá a fúria do grifo, que atacará em mergulhos mortais estendendo suas garras para frente.

Grifo

For: 6 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 50 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 12/Corte)

Habilidades:

Montaria [Suporte]

Asas Pesadas [Suporte]

Classificação

Besta (Ave)

Habitat: Colinas e Planícies

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário ou Bando (2-4)

Tamanho (Altura): 2,2m

Peso: 250kg

Média de Vida: 80 anos

Temperamento: Sobrevivente

Harpia

Harpas possuem o corpo humanoide com patas de abutre e asas no lugar dos braços. Além de cheirar muito mal, estas criaturas possuem uma voz aguda e desafinada.

Alimentam-se de humanos ou semi-humanos (halflings e outras criaturas pequenas são seus favoritos). Costumam atacar em grupo para facilitar a caça, mas muitas vezes caçam sozinhos para não precisar dividir. Não existem harpias machos, e elas se reproduzem colocando um ovo por ano. Filhotes que não conseguem caçar nos primeiros anos acabam sendo devorados pela mãe.

As Harpias vivem em grupos em cavernas ou ruínas abandonadas. Gostam de levar suas vítimas para se alimentarem protegidas. Em seu covil costumam jogar os restos de comida em um canto e não dão importância para tesouros.

Em combate, uma harpia tentará sempre paralisar com seu lamento aterrorizante os combatentes mais pesados (ou os que têm menor Vontade). Depois irá atacar os conjuradores com suas garras. As harpias evitam atacar quando estão em desvantagem.

Classificação

Humanoide (meta-humano)

Habitat: Cavernas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário ou Grupo (2-3)

Tamanho (Altura): 1,6m

Peso: 45kg

Média de Vida: 60 anos

Temperamento: Sobrevivente

Harpia

For: 4 **Agi:** 6 **Int:** 4 **Von:** 4

PV: 40 **PM:** 60 **Def:** 11

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 12/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas [Suporte]

Lamento da Harpia [Ação]

Hidra

A Hidra é um réptil gigante parecido com dragões. Pode medir até 6m de altura. Não possui asas e tem 5 cabeças. Vivem isoladas em cavernas perdidas e são excelentes guardiões. Alguns veneram dragões pela sua perfeição. Mas não é raro encontrar hidras revoltadas e ambiciosas em busca de território.

Além da Hidra comum, existe a terrível Hidra de Lerna. Uma hidra capaz de regenerar suas cabeças. Não é possível diferenciar uma hidra de lerna de uma hidra comum. A única diferença é que quando uma de suas cabeças é cortada, nascem duas no local.

Hidras de lerna são mais perigosas e raras de se encontrar. O sangue da hidra de lerna possui o mesmo efeito de uma poção de vida, mas somente nos primeiros minutos após a sua morte (antes de coagular).

Hidra Comum

For: 6 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 7

PV: 100 **PM:** 30 **Def:** 13

Ataques:

Mordida* (Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]

Múltiplas Cabeças [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Hidra de Lerna

For: 6 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 7

PV: 200 **PM:** 30 **Def:** 13

Ataques:

Mordida* (Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]

Regenerar Cabeças [Reação]

Múltiplas Cabeças [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

*Um ataque por cabeça.

Classificação

Esfinge (Draconico)

Habitat: Cavernas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 6m

Peso: 12tons

Média de Vida: 800 anos

Temperamento: Cruel



Kookan

Os Kookan são criaturas humanoides com pele e rosto de jacaré. Alguns são levemente mais humanos que outros, podendo ter ou não rabo. Sua pele grossa atrapalha um pouco sua locomoção e por isso possuem rachaduras em suas articulações. Alguns raros podem possuir traços mais humanos no rosto, e até mesmo cabelos.

Os Kookan são os filhos das Yagas. São estranhos e únicos devido à maldição de sua mãe, que normalmente os rejeita (matando ou abandonando). Vivem em pântanos ou em locais isolados. Alguns raríssimos vivem com suas mães (normalmente como lacaios).

Os Kookan não podem ter filhos e seu sexo não é definido. Graças à maldição de sua mãe, se alimentam apenas de crianças.

Em geral são bem agressivos e passionais, e raramente falam. Mas alguns podem ser inteligentes e capazes de um maior contato. Como não fazem parte de uma raça, são solitários. Atacam primeiro e se preocupam depois.

Seu primeiro ataque sempre é com mordida. Podem atacar qualquer um e não tem muita estratégia. Após neutralizar uma vítima (ela parar de se mexer) ele irá atacar a próxima. Sempre que puder irá fazer seu ataque máximo.

Algumas yagas, antes de abandonar um kookan joga mais uma maldição sobre ele. Aquele que matar um Kookan ficará com a pele igual a de um Kookan (defesa +2, mas não poderá usar armaduras). Seu rosto ficará todo deformado e irreconhecível. Esta maldição é permanente, sendo quebrada apenas se matar a Yaga responsável pela maldição.

Classificação

Humanoide (Réptil)

Habitat: Pântanos e Selvas
Dieta: Carnívora (apenas Crianças)
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): 2,3m
Peso: 200kg
Média de Vida: 150 anos
Temperamento: Agressivo

Kookan

For: 7 Agi: 2 Int: 2 Von: 2

PV: 120 PM: 120 Def: 14

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 18/Perf.)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Limo Rastejante

O limo rastejante é uma forma gelatinosa de limo capaz de se locomover e agir apenas mudando sua forma. Cria tentáculos para facilitar a movimentação e também para atacar. Utiliza todo material orgânico que ingere para fazer olhos. Seu tamanho é variável e difícil de medir.

Vivem em masmorras e cavernas, onde perambulam a procura de material orgânico. Alguns raros são encontrados em florestas densas e úmidas. Necessitam de umidade, frio e pouca luz.

Se conseguir ver qualquer criatura viva, ele tenta atacar. Ele ataca até deixar a vítima atordoada ou morta para depois comer. Se um adversário difícil estiver próximo, o limo rastejante tentará absorvê-lo para dentro de si.

Classificação

Besta (Planta)

Habitat: Cavernas Úmidas
Dieta: Matéria Orgânica
Organização: Qualquer
Tamanho (Altura): Variável
Peso: Variável
Média de Vida: Desconhecido
Temperamento: Sobrevivente

Timo Rastejante

For: 4 **Agi:** 6 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 40 **PM:** 40 **Def:** 11

Ataques:

Tentáculo (Corporal; Dano: 8/Contusão)
Bola de Limo (Distância; Dano: 8/Contusão)

Habilidades:

Absorver [Ação]
Regeneração [Reação]
Visão Noturna [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]
Imunidade a Contusão [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]

Timo Rastejante (Gigante)

For: 7 **Agi:** 6 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 80 **PM:** 40 **Def:** 11

Ataques:

Tentáculo (Corporal; Dano: 11/Contusão)
Bola de Limo
(Distância; Dano: 11/Contusão)

Habilidades:

Absorver [Ação]
Regeneração [Reação]
Visão Noturna [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]
Imunidade a Contusão [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]

-humana) pode ser até mesmo de um nobre ou de um simples camponês. Nesta forma ele não possui nenhuma característica do lobisomem e é praticamente impossível saber se ele é um.

Toda criatura racional que tiver seu sangue exposto ao sangue ou saliva de um lobisomem, terá contraído a maldição da "licantropia" e se tornará um lobisomem na primeira lua cheia após a mordida (provavelmente, um mês depois). Não há cura ou meios de ignorar os efeitos da transformação, que agirá do anoitecer até o amanhecer em cada dia de lua cheia.

Se o amaldiçoado tiver Vontade 4 ou mais, ele terá consciência enquanto estiver na forma de lobisomem, mas não será capaz de comandá-lo. Caso contrário, o amaldiçoado acordará no outro dia sem saber o que aconteceu.

Na forma de lobisomem, ele atacará qualquer um que aparecer no seu caminho, mas no geral, tentará matar pessoas que o amaldiçoado mais ama, ou que são mais próximos a ele.

Lobisomem

For: 6 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 4

PV: 60 **PM:** 50 **Def:** 12

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 16/Corte)
Mordida (Corporal; Dano: 12/Perf.)

Habilidades:

Chamar Lobos [Ação]
Forma Alternativa [Ação]
Regeneração Instantânea [Reação]
Llicantropia [Suporte]
Visão Noturna [Suporte]

Lobisomem

O lobisomem é um ser amaldiçoado. De dia é um homem, mas quando vê a lua cheia se transforma em uma criatura metade homem metade lobo. Nesta forma ele pode ter até 2 metros, garras, presas afiadas e musculatura bem definida.

As duas formas (homem e lobisomem) possuem personalidades diferentes e podem ter consciência (ou não) da sua outra personalidade. A forma humana (ou meta

Classificação

Humanoide (Amaldiçoado)

Habitat: Qualquer
Dieta: Carnívora
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): 2,4m
Peso: 225kg
Média de Vida: 80 anos
Temperamento: Cruel

Maphin Garr

O Maphin Garr, ou apenas Garr, é uma grande e forte criatura humanoide com mais de 2 metros de altura coberta por pelos avermelhados. No lugar de sua cabeça há apenas um olho, e no meio de sua barriga se localiza sua grande e dentada bocarra. Suas mãos possuem garras afiadas e seu odor é insuportável. Se visto ao longe pode parecer um urso, mas quem conhece sua história não terá dúvidas quando sentir seu horrível cheiro. Já foram encontrados Garrs com pés virados para trás, mas não se sabe se eram apenas deficientes.

São solitários e vivem em selvas e matas fechadas. Costumam caçar a noite e preferem animais de grande porte. Depois de muito caçar e se alimentar, o Garr procura uma caverna profunda ou um local bem isolado e entra em hibernação. Eles podem hibernar por séculos e qualquer um que o acordar será dilacerado com sua fúria. Não se sabe ao certo quanto tempo um Garr pode viver. O mais velho conhecido viveu 500 anos, mas há lendas que falam de um mesmo Garr que vive a mais de um milênio. Não há qualquer indício da existência de uma fêmea ou da maneira que copulam.

Alguns pesquisadores acreditam que eles são uma espécie de criatura mágica criada por algum feiticeiro em tempos remotos. Uma espécie de quimera utilizando ursos e algum demônio. Mas os sacerdotes acreditam mais na idéia do Garr ser uma das criaturas criadas pelos Lordes Demônios antes dos deuses os expulsarem para o inferno.

Dentro do seu grande olho há um líquido com propriedades mágicas estranhas, muito visadas pelos alquimistas que podem fazer várias poções com ele. Sua pelagem avermelhada pode ser usada para fazer um gibão resistente ao fogo. O único problema é que precisará ser muito bem limpa, pois o cheiro desagradável costuma impregnar no pelo. Os dentes do Garr são muito afiados e podem ser usados como faca caso necessário.

O Maphin Garr ataca sem piedade. Não gosta de deixar ninguém vivo na sua presença. Atacará aqueles que estiverem mais perto até matar para depois atacar o próximo. Não há uma tática de combate, e não fugirá aconteça o que acontecer.

Classificação

Troglodita (Mamífero)

Habitat: Selvas ou Cavernas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 2,5m

Peso: 300kg

Média de Vida: Desconhecido

Temperamento: Furioso

Maphin Garr

For: 10 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 4

PV: 120 **PM:** 30 **Def:** 13

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 20/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 30/Perfuração)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]

Aura Fétida [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Resistencia a Fogo [Suporte]

Manticora

São grandes criaturas que medem 2m nos ombros e 5m de comprimento. Assemelham-se a leões, mas possuem grandes asas e uma cauda comprida coberta por espinhos que se regeneram rapidamente. Sua coloração varia de castanho, dourado, marrom e preto, enquanto suas asas sempre acompanham em um tom mais claro e pálido.

Quando filhotes suas asas são pequenas não permitindo-lhes voar, o que força as mães a permanecerem por perto para proteje-las. Em regiões especialmente quentes, é possível encontrar as Manticoras reais, uma espécie rara e muito mais perigosa. Estas se diferenciam por uma coloração mais avermelhada nas costas e no dorso das asas.

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Regiões de clima quente

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário ou Par

Tamanho (Altura): 2m

Peso: 530kg

Média de Vida: 160 anos

Temperamento: Agressivo

Vivem em qualquer local, mas preferem regiões mais quentes. Possuem um grande território aonde caça sua presa favorita: humanos, elfos, e humanoides similares. Cavalos, bois e ovelhas também estão no seu cardápio, mas a tenra e macia carne de humanos e elfos é sempre a preferência. São solitários mas ao encontrar uma fêmea, passa a viver o resto da vida com ela. Podem ter até três filhotes, mas devoram todos aqueles que nascem com alguma deficiência ou anomalia, o que normalmente acontece seguido. Também se assemelham aos leões em vários outros aspectos, e essa similaridade faz com que estudiosos acreditem se tratar de uma evolução mágica dos leões.

Gostam de fazer covil em pequenas grutas no alto de montanhas, ou algum local de difícil acesso. Não gostam de dividir território com outros animais, e muito menos outra Manticora. Normalmente entram em conflito com o concorrente, a menos que seja um dragão, a única criatura capaz de fazer uma Manticora fugir.

Em batalha, fica voando atirando os espinhos da cauda, para enfraquecer os adversários que atacam a distância. Quando desce ao chão, ataca com suas garras e mordidas. Não gosta de deixar nenhuma vítima escapar (especialmente se for um meta-humano), e irá atrás dela mesmo se fugir.

A pele da Manticora é muito valorizada, se tirada com cuidado e habilidade pode render até 100 moedas de ouro. O alto valor se deve não só a beleza, mas ao risco de obtê-las!

Manticora Filhote

For: 4 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 20 **PM:** 30 **Def:** 10

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 8/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 10/Perfuração)

Espinhos (Distância; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Chuva de Espinhos [Ação]

Vulnerabilidade a Eletricidade [Suporte]

Manticora Adulta

For: 6 **Agi:** 6 **Int:** 3 **Von:** 6

PV: 40 **PM:** 40 **Def:** 12

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 10/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 12/Perfuração)

Espinhos (Distância; Dano: 10/Perfuração)

Habilidades:

Chuva de Espinhos [Ação]

Asas Pesadas [Suporte]

Vulnerabilidade a Eletricidade [Suporte]

Morcego-Dragão

Também chamados de "Morcego-Lobo", são monstros gigantes que vivem em grandes grutas e cavernas escuras. Seu corpo lembra de um morcego gigante, porém, possui longos membros, um rabo e um pescoço comprido. Podem medir até 3 metros de altura e 12 metros de envergadura.

Os morcegos-dragão vivem em grandes grutas e cavernas escuras. Seu comportamento e ecologia se assemelham com os morcegos vampiros comuns, mudando apenas a sua dieta. Morcegos-dragão se alimentam de grandes mamíferos, normalmente bovinos e equinos.

Alguns estudiosos se dividem em suas opiniões sobre a origem deste animal. Alguns acreditam que esta criatura foi gerada a partir de morcegos vampiros que se alimentavam apenas de dragões. Outros acreditam que eles são um tipo de mutação devido a licantropia.

Atacam com voos rasantes e quando encontra uma vítima enfraquecida, o macho tenta beber seu sangue antes que morra (gostam de sangue quente).

Classificação

Besta (Mamífero)

Habitat: Cavernas

Dieta: Carnívora

Organização: Bando (2-3)

Tamanho (Comprimento): 3m

Peso: 220kg

Média de Vida: 120 anos

Temperamento: Sobrevivente

Morcego-Dragão Fêmea

For: 6 **Agi:** 8 **Int:** 4 **Von:** 5

PV: 50 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 12/ perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Ataque Rasante [Ação]

Asas Pesadas [Suporte]

Combate Gigante [Suporte]

Morcego-Dragão Macho

For: 6 **Agi:** 8 **Int:** 2 **Von:** 5

PV: 60 **PM:** 40 **Def:** 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 12/ perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Ataque Rasante [Ação]

Beber Sangue [Reação]

Asas Pesadas [Suporte]

Combate Gigante [Suporte]

Morcego-Dragão Filhote

For: 4 **Agi:** 6 **Int:** 1 **Von:** 2

PV: 20 **PM:** 10 **Def:** 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 8/ perfuração)

Habilidades:

Ataque Rasante [Ação]

Asas Pesadas [Suporte]

Combate Gigante [Suporte]

Ogro

O ogro é um humanoide gigante feio e fedorento. Assim como o ciclope e o ettin, o ogro é um descendente dos gigantes. Possui 3m de altura e é horrivelmente feio e fedorento.

Ogros vivem em tribos nômades e sobrevivem roubando caravanas e pilhando vilarejos. São encontrados em praticamente todas regiões do mundo e são em geral extremamente desorganizados.

Eles se adaptam bem a qualquer ambiente e podem ser um tormento para qualquer região, vales, colinas, regiões geladas e desertos. Embora não sejam comuns ou numerosos, podem ser encontrados com certa facilidade.

Ogros vivem em média 300 anos, mas seu cérebro não é capaz de recordar mais que 10 anos. Em geral são selvagens e se alimentam de carne em geral. Irritam-se facilmente e brigas internas nos grupos não são tão raras.

Classificação

Humanoide (Gigante)

Habitat: Qualquer
Dieta: Onívora
Organização: Solitário ou Par
Tamanho (Altura): 3m
Peso: 380kg
Média de Vida: 300 anos
Temperamento: Agressivo

Ogro

For: 7 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 3
PV: 60 **PM:** 30 **Def:** 10

Ataques:
Clava Gigante (Corporal; Dano: 20/Contusão)

Habilidades:
Combate Gigante [Suporte]

Tesouros:
Clava Gigante

Planta Assassina

As plantas assassinas são parecidas com plantas comuns, mas possuem uma bocarra capaz de morder qualquer um que passe perto. Quando imóvel, só é possível identificar uma planta assassina vencendo um teste de Inteligência (Dif.14).

A planta assassina se alimenta de qualquer tipo de criatura que estiver a seu alcance. Algumas plantas assassinas podem prender as pernas de vítimas que pasarem por perto, enquanto outras possuem veneno.

Classificação

Besta (Planta)

Habitat: Florestas e Selvas
Dieta: Carnívora
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): 2m
Peso: 30kg
Média de Vida: 650 anos
Temperamento: Sobrevivente

Planta Assassina Agarradora

For: 5 **Agi:** 2 **Int:** ~ **Von:** ~
PV: 20 **PM:** 30 **Def:** 6

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 20/Perfuração)

Habilidades:
Raízes Agarradoras [Ação]
Imóvel [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]

Planta Assassina Venenosa

For: 4 **Agi:** 3 **Int:** ~ **Von:** ~
PV: 20 **PM:** 20 **Def:** 5

Ataques:
Mordida (Corporal; Dano: 20/Perfuração)

Habilidades:
Venenosa [Suporte]
Imóvel [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]

Quimera

As quimeras são poderosas criaturas conjuradas através de magias poderosas e difíceis. São criaturas horrendas que misturam características dos animais envolvidos na fusão.

A maioria destas criaturas possui uma vida curta e morrem rápido, pois seu organismo não se moldou perfeitamente com o de cada criatura na mistura, mas aqueles que se combinam, vive a eternidade. É o caso da Quimera de Lycia, uma quimera constituída de três cabeças, uma de leão (central), outra de cabra e outra de dragão. Com patas traseiras de cabra, patas dianteiras de leão e asas e cauda de dragão. Existem varias destas criaturas em diversas partes do mundo e são as mais perigosas das quimeras.

Outra quimera conhecida é a Gorgimera, uma quimera com duas cabeças, sendo uma delas de touro e a outra de crocodilo. Seu corpo é de touro e seu rabo é composto de três cobras. Esta terrível quimera é perigosa por possui um bafo petrificante.

Quimera

For: 7 **Agi:** 6 **Int:** 4 **Von:** 5

PV: 200 **PM:** 120 **Def:** 12

Ataques:

Mordida Dragão

(Corporal; Dano: 20/Perfuração)

Mordida Leão

(Corporal; Dano: 22/Perfuração)

Chifres Bode

(Corporal; Dano: 18/Perfuração)

Cauda (Corporal; Dano: 16/Contusão)

Habilidades:

Investida Mortal [Ação]

Sopro de Fogo 1 [Ação]

Combate Triplo [Suporte]

Asas Pesadas [Suporte]

Classificação

Besta (Quimérica)

Habitat: Qualquer

Dieta: Onívoro

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): Variável

Peso: Variável

Média de Vida: Variável

Temperamento: Agressivo

Sasgo

O Sasgo é uma nojenta criatura descendente dos goblins. Possui coloração esverdeada e oleosa, grandes olhos brancos e vazios e apenas uma perna que o sustenta. Seu pé é largo e forte. Sua forma estranha é completada com uma boca larga e coberta por dentes de metal. Possui uma voz fina e desafinada como os goblins, mas uma distinta risada irritante.

Os Sasgos são solitários e a maioria vive nas periferias das civilizações aonde o ferro e o aço são materiais usuais. Eles se alimentam de pequenos roedores e de ferrugem. Devido a seu tamanho pequeno e frágil, vivem se escondendo das pessoas e rouba objetos de metais para comer. Gostam também de pregar peças, estragar colheitas e roubar roupas.

Possuem uma saliva ácida que oxida qualquer metal que entrar em contato com ela. Seus ossos são inoxidáveis e podem valer bastante no mercado negro.

Reproduzem-se assexualmente. Quando chegam a uma determinada idade, o Sasgo vomita uma massa semelhante a um ovo de casca mole. Após alguns dias, um pequeno sasgo devora a casca e já sai pelo mundo (nesta idade costumam se alimentar de insetos).

Gostam de armadilhas e de maneiras mais sujas de lutar. Em combate, o Sasgo utiliza sua saliva para neutralizar aqueles que possuem armas e armaduras de metal. O Sasgo é capaz de cuspir até 8 metros de distância, e apesar de possuir apenas uma perna, pode correr mais rápido que um humano normal. Quando sem alternativas, o Sasgo tentará fugir ou se esconder.

Sasgo

For: 3 **Agi:** 6 **Int:** 4 **Von:** 2

PV: 20 **PM:** 10 **Def:** 14

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 10/Perf.)

Cuspe (Distância; Dano: 0 + Enferrujar Metais*)

Habilidades:

Enferrujar Metais [Reação]

Sangue Corrosivo [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Tamanho Pequeno [Suporte]

Classificação

Humanoide (Goblinóide)

Habitat: Qualquer

Dieta: Carnívora
(e ferrugem)

Organização: Solitário
ou Par

Tamanho (Altura): 1m

Peso: 95kg

Média de Vida: 50 anos

Temperamento:
Sobrevivente

Sátiro

Criaturas meio-humanas meio-caprinos são os ladinos das florestas. Têm torso, cabeça e braços humanos (com chifres na cabeça), e as patas traseiras de um bode. Seus cabelos e coloração podem variar de castanho até ruivo.

Fazer travessuras, tocar melodias, perseguir ninfas da floresta e outras formas de prazer é só no que pensam. Não aceitam quem os ofende, mas receberão de braços abertos aqueles que trouxerem comida e bebida (especialmente vinho).

Não existem fêmeas desta espécie. Eles se reproduzem com humanas que muitas vezes são aprisionadas por eles. Não é comum encontrar grupos de sátiros, mas muitos destes quando se encontram fazem festas.

Sátiros são ladrões por natureza. Gostam de pregar peças e roubar pertences por simples prazer. Vivem em florestas e costumam ter bom convívio com centauros.

Normalmente preferem pegar seus oponentes de surpresa. Um sátiro podem possuir uma flauta que a utilizam para tocar sua Canção Dançante e roubar todos os pertences do grupo.

Sátiro

For: 3 **Agi:** 6 **Int:** 4 **Von:** 3

PV: 40 **PM:** 40 **Def:** 11

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:

Canção Dançante [Ação]

Furtividade [Suporte]

Classificação

Humanoide (meta-humano)

Habitat: Florestas

Dieta: Onívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 1,7m

Peso: 75kg

Média de Vida: 80 anos

Temperamento: Sobrevivente

Serpente Marinha

Estas poderosas criaturas, normalmente chamadas de Dragões Aquáticos, são descendentes distantes dos dragões. Vivem nas regiões mais profundas dos oceanos, mas podem ser encontradas vagando em qualquer mar.

Em geral, são parecidas com dragões mas não possuem patas ou asas, apesar de algumas possuem pequenas nadadeiras. Suas características podem variar muito. Algumas podem possuir chifres, outras possuem nadadeiras e outras podem ser tão iguais a uma serpente comum (com exceção do tamanho, óbvio). Suas escamas também são muito variadas e o mais comum é encontrar serpentes marítimas com um colorido forte e metálico.

Alimentam-se de diversos animais aquáticos, preferindo sempre baleias e outros mamíferos marinhos. Costumam atacar embarcações apenas por diversão, e não para se alimentar. Se um humano lhe perturbar, tentará devorá-lo de uma vez e o impedir que lhe cause mais dano.

Classificação

Besta (Dracônico)

Habitat: Oceano

Dieta: Onívora

Organização: Solitário

Tamanho (Comprimento): 50m a 300m

Peso: 2ton a 40ton

Média de Vida: 2000 anos

Temperamento: Agressivo

Serpente Marinha Comum

For: 10 **Agi:** 7 **Int:** 3 **Von:** 8

PV: 300 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 30/Perfuração)

Cauda (Corporal; Dano: 30/Contusão)

Habilidades:

Engolir [Ação]

Colosso [Suporte]

Combate Gigante [Suporte]

Troll

Trolls são criaturas humanoides gigantes que possuem pele de cor esverdeada ou amarronzada coberta de berrugas e muco. Por serem parentes das plantas, seus ossos são cartilagosos e seu sangue verde escuro (ou preto, no caso dos Trolls das Cavernas).

Existem trolls em diversas regiões do mundo. Em geral, eles são solitários e detestam contato com outros seres. Alguns são escravos e quando nesta situação, não se incomodam com outros seres.

Trolls vivem mais de 100 anos e se alimentam de pequenos animais. Trolls do pântano costumam se alimentar de algas quando não encontram alimento.

Não importa o tamanho ou poder do oponente, os trolls costumam atacar não importa o que. Usam clavas, socos ou garras para atacar.

Troll Comum

For: 6 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 50 **PM:** 50 **Def:** 10

Ataques:

Garra (Corporal; Dano: 14/Corte)

Habilidades:

Regeneração [Reação]

Combate Gigante [Suporte]

Classificação

Humanoide (Planta)

Habitat: Cavernas e Pântanos

Dieta: Onívora

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 2,8m

Peso: 230kg

Média de Vida: 120 anos

Temperamento: Agressivo ou Servo

Verme Gigante

Os vermes gigantes vivem em cavernas ou locais lamacentos. Sobrevivem comendo plantas, algas ou qualquer outro material orgânico, mas a maioria prefere carniça de animais e humanos. Atacam qualquer um que pareça ameaçador. Assim que matar, deixará o corpo da criatura no chão por dias até que se decomponha, para então devorar.

Estes vermes costumam injetar pequenas larvas em algumas criaturas. Estas criaturas ele tenta deixar vivas e prefere que elas se afastem o máximo possível de onde está. Estas larvas ficam adormecidas no corpo do hospedeiro e não farão absolutamente nada com ele. É também extremamente difícil saber se alguém carrega as larvas. Assim que o hospedeiro morre, esta larva começa a devorar a carniça do hospedeiro, e quando tiver grande suficiente sairá para achar mais carniça. Elas sabem cavar e se a vítima estiver enterrada, em um cemitério por exemplo, poderão cavar até a cova ao lado, ou para a superfície.

Verme Gigante

For: 6 **Agi:** 3 **Int:** 4 **Von:** 4

PV: 100 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 12/Perfuração)

Habilidades:

Cavar [Ação]

Larvas de Verme [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Combate Gigante [Suporte]

Classificação

Besta (Insetoíde)

Habitat: Pântanos e Cavernas

Dieta: Onívora (Carnívoros)

Organização: Solitário

Tamanho (Comprimento): 5m

Peso: 2ton

Média de Vida: 220 anos

Temperamento: Sobrevivente

Wyvern

Wyverns são criaturas semelhantes a dragões, porém mais fracos e não possuem a mesma inteligência ou patas dianteiras. Podem medir até 5m de comprimento e 2,5m de altura. Suas escamas são mais grossas e têm uma coloração ainda mais variada que a dos dragões. As colorações mais comuns é o verde e o marrom. O rugido do wyvern é agudo e pode alcançar grandes distâncias.

Costumam morar em lugares altos e vazios, como ruínas de velhas torres de vigia. Reproduzem-se como dragões e podem por 2 ovos por gestação. Não é possível distinguir a fêmea, a não ser por seu comportamento. A fêmea mata e depois leva o corpo de suas vítimas para seus filhotes, enquanto o macho mata e deixa os corpos. Alimentam-se de animais que habitam as redondezas de seu covil. Sua principal presa são pequenos mamíferos, por serem mais fáceis de caçar, mas as vezes (e muitas destas para se defender) atacam humanos. Uma variação bastante rara é o Wyvern do fogo, que além de ser mais forte, também sopra fogo como um dragão.

Alguns povos tentam domesticar Wyverns, e com muita dificuldade conseguem. Além de difíceis e agressivos, eles consomem muita carne e acabam custando muito dinheiro para mantê-los.

Wyvern

For: 6 **Agi:** 6 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 60 **PM:** 30 **Def:** 13

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 6/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:

Ataque Rasante [Ação]

Asas Pesadas [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Classificação

Besta (Dracônico)

Habitat: Montanhas Altas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário ou Grupo (2-3)

Tamanho(Altura): 2,5m

Tamanho(Comprimento): 5m

Peso: 500kg

Média de Vida: 200 anos

Temperamento: Agressivo

Yeti

Os Yetis são terríveis bestas que medem entre 2 a 3m de altura. Se assemelham a um grande primata com garras e dentes afiados. Possuem uma coloração muito branca que é facilmente confundida com a neve.

São extremamente solitários e podem viver por séculos. Costumam atacar qualquer criatura viva, e os leva para suas cavernas aonde mantém seu alimento refrigerado. Não identificam se a sua vítima está morta e podem levar para congelar criaturas vivas, que logo morrem pelo frio.

Atacam qualquer criatura assim que as vê. Costuma se esconder nas neves e atacar suas vítimas desprevenidas. Pode também provocar avalanches com seu rugido, para depois pegar as vítimas em baixo da neve.

Classificação

Troglodita (Mamífero)

Habitat: Montanhas Geladas

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário

Tamanho(Altura): 2,5m

Peso: 360kg

Média de Vida: 300 anos

Temperamento: Agressivo

Yeti

For: 6 **Agi:** 4 **Int:** 4 **Von:** 5

PV: 60 **PM:** 60 **Def:** 13

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 10/Perf. + 6/frio).

Garras (Corporal; Dano: 16/Corte).

Arremesso de Pedras

(Distância; Dano: 20/Contusão)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Combate Gigante [Suporte]

Sentidos Apurados [Suporte]

Camuflagem [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Ygdrus

Ygdrus são semelhantes a enormes árvores que se movem e falam (embora raramente gostem de fazê-los). Existem em vários tipos semelhantes às diversas espécies de árvores. Podem medir até 7m de altura.

Os ygdrus vivem nas florestas, embora existam rumores de ygdrus de plantas aquáticas. Geralmente tem a forma da espécie de árvore em maior número no local onde vive. Costumam viver em sociedade com os outros ygdrus e as árvores ao redor. Raramente se movem, apenas para fixar suas raízes em algum outro lugar onde há mais água, mas sempre respeitando as outras árvores. Eles dificilmente falam mas em raríssimas exceções se comunicam com raças selvagens ou ligadas a natureza (como elfos, fadas, centauros, sátiro, etc).

Os Ygdrus odeiam combate, e fazem de tudo para evitá-lo. A única coisa que pode fazer um deles ficar hostil é quando há uma grande ameaça ao ambiente em que eles vivem.

Classificação

Humanoide (Planta)

Habitat: Selvas e Florestas

Dieta: Fotossíntese

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 7m

Peso: 9ton

Média de Vida: 2000 anos

Temperamento: Pacífico

Ygdrus

For: 12 **Agi:** 2 **Int:** 5 **Von:** 2

PV: 240 **PM:** 200 **Def:** 15

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 30/Cont.)

Habilidades:

Despertar Árvores [Ação]

Combate Gigante [Suporte]

Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

Resistencia a Perfuração [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

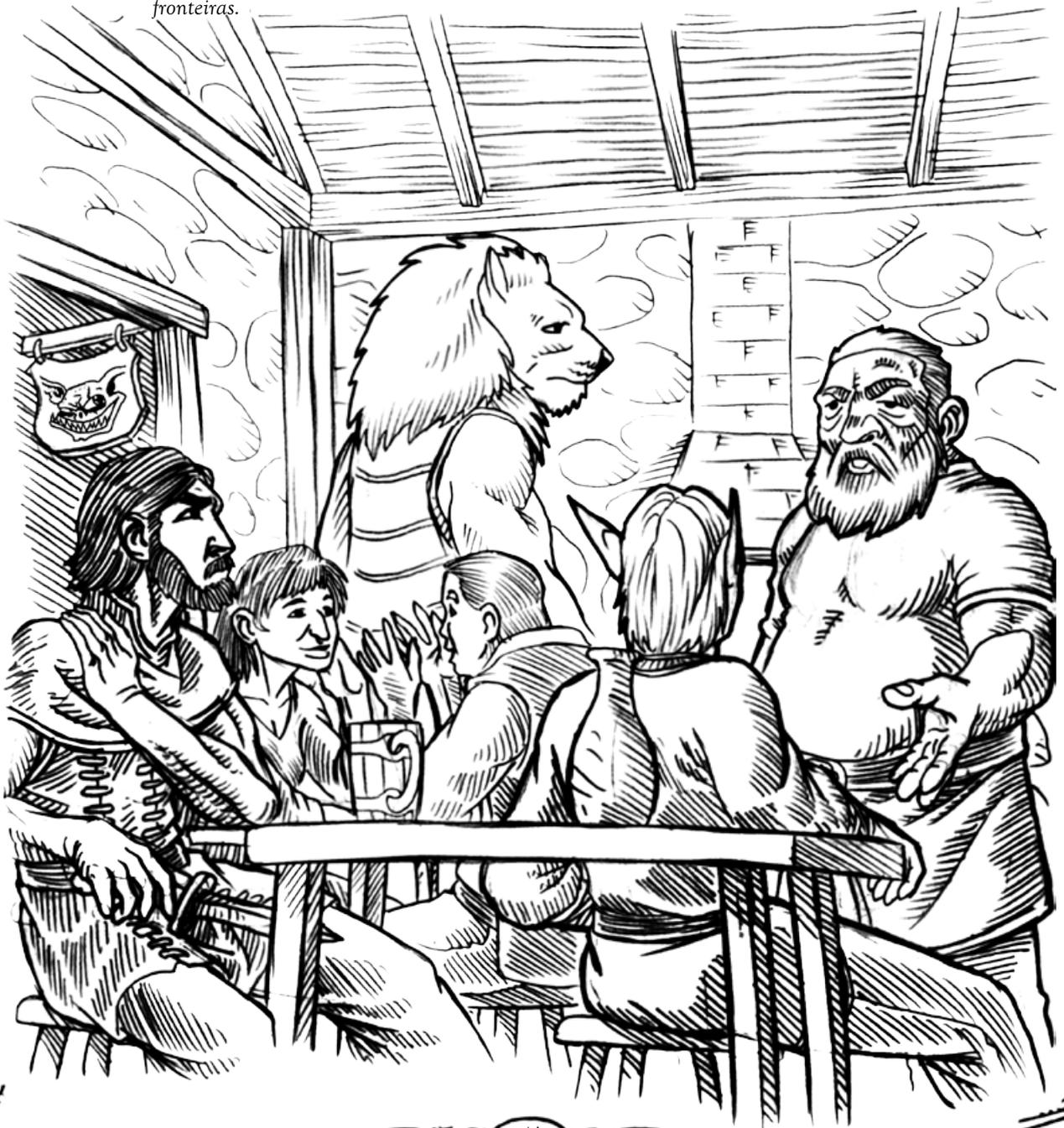
Corpo Amórfico [Suporte]



CAPÍTULO - 3

POVOS

Aqueles que erguem civilizações e prosperam. Este capítulo abrange todas as raças que constituem povos. Não há uma separação óbvia, mas em geral estas são as criaturas que possuem nações e culturas distintas. Populam cidades e reinos do mundo de jogo. Delimitam territórios e muitos deles batalham por suas fronteiras.



Anão

Os anões são seres humanoides de baixa estatura. Possuem pesadas barbas que podem ser ruivas, negras ou castanhas. São fortes, mas desajeitados para coisas que precisam muita destreza. Em alguns raros mundos, as anãs podem ter barba.

Suas cidades são entalhadas nas rochas das montanhas, aonde vivem em cidadelas sólidas e bem protegidas. Por sua empatia com os humanos, possuem muitos negócios entre seus reinos.

Por viverem em cavernas e locais desabitados nas montanhas, os goblins seguidamente se deparam com anões. Outro inimigo ancestral dos anões são os orcs. Em outra era, anões e orcs travavam batalhas épicas por seus territórios. Hoje em dia os orcs se estabeleceram nos pântanos ou planícies e os anões nas montanhas, mas sua rivalidade ainda é forte.

Os anões são honrados e lutadores. Força e coragem são considerados as maiores virtudes para todo seu povo. Suas barbas grandes e enfeitadas são os sinais de sua honra. A guerra esta no sangue dos anões, que sempre lutam até a morte. Suas vitórias são comemoradas com muita cerveja e cantorias de guerra.

Suas cidades são bem construídas e possuem uma incrível arquitetura. Normalmente com grandes canais de água vindos de vertentes das pedras. Por serem feitas dentro das montanhas, estas grandes cidadelas são muito bem protegidas. O líder de uma comunidade de anões normalmente é o guerreiro mais respeitável, experiente e que liderou grandes batalhas.

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Montanhas e complexos subterrâneos

Dieta: Onívora

Organização: Grupo (2-5)

Tamanho (Altura): 1,4m

Peso: 80kg

Média de Vida: 150 anos

Temperamento: Protetor

Anão Sacerdote

For: 4 **Agi:** 2 **Int:** 4 **Von:** 6

PV: 30 **PM:** 50 **Def:** 10

Ataques:

Martelo Leve (Corporal; Dano: 8/Cont.)

Habilidades:

Trovão [Ação]

Curar Ferimentos [Ação]

Vigor da Montanha [Suporte]

Tesouros:

Martelo Leve

Túnica Pesada

Anão Guerreiro

For: 5 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Machado de Batalha
(Corporal; Dano: 10/Corte)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Vigor da Montanha [Suporte]

Tesouros:

Machado de Batalha

Armadura Simples

Lorde Anão

For: 6 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 5

PV: 40 **PM:** 40 **Def:** 13

Ataques:

Machado de Batalha (Corporal;
Dano: 12/Cor-
te)

Habilidades:

Grito de Guerra [Ação]

Golpe Devastador [Ação]

Vigor da Montanha [Suporte]

Tesouros:

Machado Pesado

Armadura de Batalha

Centauro

Os centauros são criaturas metade humana metade cavalo. São fortes e seus pêlos podem variar de cor, entre o preto a marrom, ou do cinza ao branco. Isso inclui o cabelo.

São protetores de suas florestas e não gostam de dividi-las com mais nenhuma outra raça inteligente (com exceção de algumas tribos que veneram os Entes). Vivem em grupos e não costumam ficar em um mesmo local da floresta. Alguns raros grupos de centauros podem ser encontrados em grandes campos.

São Herbívoros e costumam repudiar seres inteligentes Onívoros que comem carne. Podem viver até os 120 anos mas seu crescimento é lento. São monógamos, mas sem uma conexão muito forte com o parceiro.

Vivem para proteger a natureza e farão de tudo para isso. Não confiam em outras raças e estão sempre desconfiados mesmo que as intenções sejam óbvias. Os elfos são os únicos que podem chegar a ter um mínimo de afinidade, mas apenas quando o veem como um verdadeiro protetor da natureza, especialmente com elfos druidas.

Não há nada que pode parar um centauro quando está protegendo sua floresta. Costumam avançar em grupos lançando suas lanças antes e atropelando logo em seguida. Alguns arqueiros podem ficar na retaguarda dando auxílio no combate, e avançando assim que tiver alguma baixa.

Classificação

Esfinge (Meta-Humano)

Habitat: Selvas e Florestas

Dieta: Onívora

Organização: Grupo (2-6)

Tamanho (Altura): 2,2m

Peso: 480kg

Média de Vida: 100 anos

Temperamento: Protetor

Centauro Guardião

For: 6 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 10

Ataques:

Lança (Corporal; Dano: 8/Perf.)

Lança (Distância; Dano: 8/Perf.)

Coice (Corporal; Dano: 11/Cont.)

Habilidades:

Corpo Equino [Suporte]

Tesouros:

Lança

Centauro Patrulheiro

For: 5 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 40 **Def:** 9

Ataques:

Coice (Corporal; Dano: 11/Cont.)

Arco de Guerra (Distância; Dano: 10/Perf.)

Habilidades:

Rastrear [Ação]

Flechas Rápidas [Ação]

Furtividade [Suporte]

Corpo Equino [Suporte]

Tesouros:

Arco de Guerra

Flechas (10)

Centauro Líder

For: 5 **Agi:** 3 **Int:** 4 **Von:** 3

PV: 40 **PM:** 40 **Def:** 10

Ataques:

Coice (Corporal; Dano: 11/Cont.)

Habilidades:

Lança do Destino [Ação]

Abençoar Aliados [Ação]

Corpo Equino [Suporte]

Tesouros:

Símbolo Sagrado

Elfo

Os elfos são seres humanoides parecidos com os humanos, porém mais altos e esbeltos. Possuem traços angelicais e orelhas pontudas. Possuem a pele e cabelos claros.

Elfos vivem em florestas e suas cidades são construídas em cima das árvores. Veneram a natureza e sua deusa Lathellanis, a grande matriarca. As mulheres normalmente possuem os postos mais importantes da sociedade, apesar de não ser estranho encontrar homens druidas governando as cidades.

Elfos tendem a viver mais que humanos, podendo chegar até 600 anos. Após atingir a idade adulta não envelhecem fisicamente. Não possuem pêlos no corpo, com exceção da cabeça e sobrancelhas. Podem se reproduzir com humanos, gerando assim um híbrido que terá características humanas ou élficas.

Devido a sua cultura, elfos são cautelosos e práticos. Sua afinidade com a natureza os torna caridosos e protetores. Elfos que vivem em sociedades humanas tentem a ser menos parecidos com seus irmãos das florestas.

Os elfos evitam ao máximo um confronto direto. Costumam analisar o local do combate e usá-lo a seu benefício. Na floresta, preferem ficar escondidos em cima das árvores e emboscar seus oponentes. Não costumam atacar sem ter certeza de que se trata de um inimigo.

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Florestas e Planícies

Dieta: Onívora

Organização: Grupo (3-6)

Tamanho (Altura): 1,8m

Peso: 55kg

Média de Vida: 400 anos

Temperamento: Sobrevivente

Elfo Patrulheiro

For: 2 **Agi:** 5 **Int:** 4 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Arco de Caça (Distância; Dano: 8/Perf.)

Habilidades:

Flechas Rápidas [Ação]

Furtividade [Suporte]

Sentidos Apurados [Suporte]

Tesouros:

Arco de Caça

Aljava (20 flechas)

Armadura de Couro

Elfo Espadachim

For: 3 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Rapiera (Corporal; Dano: 10/Perf.)

Habilidades:

Ataque Giratório [Ação]

Agilidade de Combate [Suporte]

Acrobacia [Suporte]

Sentidos Apurados [Suporte]

Tesouros:

Rapiera

Armadura de Couro

Elfo Druida

For: 2 **Agi:** 4 **Int:** 5 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 40 **Def:** 10

Ataques:

Cajado (Corporal; Dano: 6/Cont.)

Habilidades:

Forma Animal [Ação]

Cura Natural [Ação]

Plantas Agarradoras [Ação]

Sentidos Apurados [Suporte]

Tesouros:

Cajado

Túnica Pesada

Faen

O Faen é uma espécie de fada. Medem em média 1 metro de altura, possuem asas leves e um par de antenas. Podem ter a mais variada coloração de seus cabelos, e sua pele normalmente é clara e rosada. Alguns raros faen nascem com a pele e cabelos verdes. Estes faen são chamados de "Isnuu" (ou "nascidos nas folhas").

Os Faen vivem em pequenas comunidades nos interior de grandes florestas. Como são extremamente pacíficos, não possuem hierarquia e todos são livres para fazer o que querem. São apreciadores da magia e alguns nascem com este dom (os Isnuu). Sua ligação com a natureza é poderosa e costumam usá-la para proteger suas comunidades. Usam o crescimento das plantas para formar casa e outras estruturas. Suas cidades são sempre isoladas por magia ou camufladas com plantas. O líder de uma comunidade faen normalmente é o que mais domina a magia, mas não exerce nenhuma autoridade, pois o povo é sempre muito pacífico.

Podem viver até 200 anos e costumam ter gêmeos. O irmão gêmeo de um faen é sempre sagrado para ele. Alguns deles possuem um contato tão poderoso que podem morrer se o outro morrer. Quando separados podem sentir e saber o que está acontecendo com o outro.

Os Faen em geral não atacam diretamente a menos que estejam defendendo. Se for este o caso, eles farão de tudo. O motivo mais forte é quando estão defendendo sua floresta ou seu irmão gêmeo. Os conjuradores ou os que nasceram com o dom, se utilizam de toda magia que puder.

Classificação

Humanoide (Fada)

Habitat: Selvas e Florestas

Dieta: Herbívora

Organização: Grupo (3-6)

Tamanho (Altura): 1m

Peso: 15kg

Média de Vida: 200 anos

Temperamento: Pacífico

Faen Comum

For: 2 **Agi:** 5 **Int:** 5 **Von:** 3

PV: 20 **PM:** 50 **Def:** 11

Ataques:

Arco Comum (Distância; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:

Furtividade [Suporte]

Asas Rápidas [Suporte]

Tesouros:

Arco Comum

Faen (Isnuu)

For: 2 **Agi:** 4 **Int:** 5 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 80 **Def:** 10

Ataques:

Cajado (Corporal; Dano: 4/Contusão)

Habilidades:

Cura Natural [Ação]

Plantas Agarradoras [Ação]

Asas Rápidas [Suporte]

Tesouros:

Cajado

Poção de Mana

Líder Faen

For: 2 **Agi:** 5 **Int:** 6 **Von:** 4

PV: 20 **PM:** 60 **Def:** 11

Ataques:

Cajado (Corporal; Dano: 6/Contusão)

Habilidades:

Trovão [Ação]

Forma Animal [Ação]

Detectar Magia [Ação]

Asas Rápidas [Suporte]

Tesouros:

Cajado

Túnica Pesada

Fira

Os Firas são seres humanoides muito semelhantes aos humanos, porém possuem pele levemente escura, e cabelos vermelhos. São esguios e seus olhos são completamente brancos.

Os Firas possuem grandes impérios e cidades no deserto. São devotos do Deus Sol e acreditam que ele criou o mundo, e aos Firas ficou o compromisso de cuidar do mundo. Suas cidades possuem grandes pirâmides de degraus com um altar no topo. Nestas pirâmides eles fazem sacrifícios de animais ao Deus Sol. Todos vivem em volta destes cultos e os líderes religiosos são as maiores autoridades.

São acostumados ao calor e detestam o frio. Seus olhos são resistentes e não se afetam com a luz forte, nem mesmo com sujeira. Podem viver até os 120 anos, mas envelhecem tão rapidamente quando os humanos.

Devido a sua crença, acreditam serem superiores a todas outras raças. São arrogantes, mas de certa forma respeitam a todos, pois sentem que é sua obrigação cuidar das criações do Deus Sol.

Andarilho Fira

For: 4 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Cimitarra (Corporal; Dano: 11/Corte)

Katar (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Lâmina das Chamas [Ação]

Combate com Duas Armas 3 [Suporte]

Agilidade de Combate [Suporte]

Resistência a Fogo [Suporte]

Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

Tesouros:

Cimitarra

Katar

Armadura de Couro

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Desertos

Dieta: Onívora

Organização: Grupo (2-3)

Tamanho (Altura): 1,8m

Peso: 80kg

Média de Vida: 100 anos

Temperamento: Sobrevivente

Soldado Fira

For: 5 **Agi:** 6 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 13

Ataques:

Cimitarra (Corporal; Dano: 11/Corte)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Sentidos Apurados [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

Tesouros:

Cimitarra

Armadura Simples

Sacerdote Fira

For: 3 **Agi:** 4 **Int:** 4 **Von:** 6

PV: 40 **PM:** 120 **Def:** 10

Ataques:

Cajado (Corporal; Dano: 6/Contusão)

Habilidades:

Bola de Fogo [Ação]

Elemental do Fogo 2 [Ação]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

Tesouros:

Cajado

Túnica Pesada

Humano

Os humanos são, dos animais racionais, a espécie mais variada, abundante e diversificada na maioria dos mundos. Sendo a raça comum a todos nós e a mais diversificada socialmente, não há como ter uma descrição completa.

Humano Soldado

For: 4 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Espada Longa (Corporal; Dano: 10/Corte)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Tesouros:

Espada Longa
Armadura Simples
Escudo Pequeno

Humano Ladrão

For: 3 **Agi:** 4 **Int:** 4 **Von:** 3

PV: 20 **PM:** 30 **Def:** 9

Ataques:

Espada Curta (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Furtividade [Suporte]

Tesouros:

Espada Curta

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Qualquer

Dieta: Onívora

Organização: Qualquer

Tamanho (Altura): 1,7m

Peso: 85kg

Média de Vida: 80 anos

Temperamento: Sobrevivente

Guarda Real

For: 5 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 13

Ataques:

Alabarda (Corporal; Dano: 12/Corte)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Tesouros:

Alabarda
Armadura de Batalha

Velho Feiticeiro

For: 2 **Agi:** 3 **Int:** 6 **Von:** 5

PV: 20 **PM:** 60 **Def:** 11

Ataques:

Cajado (Corporal; Dano: 6/Contusão)

Habilidades:

Detectar Magia [Ação]

Telecinésia [Ação]

Quatro Elementos [Ação]

Tesouros:

Cajado
Tomo de Magia

Mercador Humano

For: 2 **Agi:** 3 **Int:** 5 **Von:** 4

PV: 20 **PM:** 30 **Def:** 8

Ataques:

Besta de Mão (Distância; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Barganha [Suporte]

Tesouros:

Besta de Mão

Juban

Os Juban são humanoides meio-homem, meio-leão. Sua musculatura é desenvolvida e possuem um porte físico alto se comparado aos humanos. A cabeça é geralmente de leão, tigre ou outro grande felino, assim como os pelos que cobrem todo seu corpo e as garras grossas nas mãos. Devido ao seu físico pesado, sua mobilidade acaba não sendo muito grande, fazendo-os terem dificuldade em certas tarefas.

Jubans costumam se firmar em planícies, savanas ou outros locais de terreno plano. Alguns poucos também possuem cidades em baixas planícies. Valorizam a honra e a justiça acima de tudo. Acreditam que o deus leão Ahogr criou o mundo, e seus paladinos e sacerdotes são muito comuns nos impérios Juban. Os ensinamentos de sua religião os levam a proteger a família e honrar seus ancestrais.

Eles vivem até os 160 anos, e dão grande valor ao conhecimento dos seus anciões. Frequentemente, eles entram em conflitos com os minotauros, por terras, escravos e riquezas, tornando esta raça seu pior inimigo. São extremamente militares e hierárquicos, dando bastante valor aos líderes de guerra que se tornam os governantes das cidades e reinos.

São justos e honrados. Demonstram compaixão por todos que não tenham motivo para o contrário. Não costumam ter boas relações com os minotauros e orcs, mas os toleram se necessário. Têm grande afinidade com os humanos, que acreditam ser uma raça aliada enviada por Ahogr para ajudar na luta contra seus inimigos.

Tentam entender seu adversário antes de entrar em combate. Preferem um ataque tático e bem planejado que apenas força bruta. Mesmo sabendo que sua vitória é certa, não subestimam seus oponentes. Falhar em um combate ou missão importante pode ser tão vergonhoso para sua família que o mais honrado é tirar sua própria vida. Este ato é muito comum com soldados Jubans que seus antepassados foram grandes nomes do império.

Soldado Juban

For: 5 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Claymore (Corporal; Dano: 13/Corte)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Corpo Pesado [Suporte]

Tesouros:

Claymore

Armadura Simples

Juban Paladino

For: 6 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 6

PV: 50 **PM:** 40 **Def:** 14

Ataques:

Martelo Pesado

(Corporal; Dano: 15/Contusão)

Habilidades:

Justiça Final [Ação]

Aura Divina [Suporte]

Força de Combate [Suporte]

Corpo Pesado [Suporte]

Tesouros:

Martelo Pesado

Armadura de Batalha

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Planícies e Savanas

Dieta: Carnívora

Organização: Qualquer

Tamanho (Altura): 1,9m

Peso: 200kg

Média de Vida: 140 anos

Temperamento: Sobrevivente

Levent

Os Levent possuem traços finos no rosto. Costumam ser mais altos que os humanos, e possuem pele e olhos claros. Seus cabelos, normalmente longos e lisos, variam muito de cor. Possuem grandes asas nas costas, cuja plumagem pode ser marrom-clara, cinza ou branca.

Os Levent vivem em picos altos de regiões montanhosas. Suas cidades costumam ser feitas de torres de mármore branco sobre as montanhas. Eles são extremamente espiritualistas e estão constantemente meditando. Devido à dificuldade de se chegar às suas cidades, mantém poucas relações com outras raças. Gostam de usar roupas leves e não costumam guardar muita coisa.

Levent chegam a viver 500 anos. Conseguem estender bastante sua vida quando ficam em grande contato com os espíritos, e alguns têm uma obsessão em atingir a imortalidade. Por viverem nas montanhas, muitas vezes são obrigados a enfrentar dragões e harpias, criaturas que odeiam, e que já destruíram muitas de suas cidades.

São leais e bondosos. São capazes de se relacionar bem com qualquer ser que demonstre ser pacífico. Eles têm grande empatia pelos elfos e outras raças que possuem grande contato com os espíritos e a natureza.

Levent Mentor Espiritual

For: 3 **Agi:** 3 **Int:** 4 **Von:** 10

PV: 60 **PM:** 120 **Def:** 8

Ataques:
Nenhum

Habilidades:
Teleporte 3 [Ação]
Contato com Espíritos [Ação]
Mente Bloqueada [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Montanhas Altas

Dieta: Onívora

Organização: Solitário ou Grupo (2-3)

Tamanho (Altura): 1,7m

Peso: 75kg

Média de Vida: 300 anos

Temperamento: Pacífico

Andarilho Levent

For: 3 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 40 **Def:** 9

Ataques:
Espada Longa (Corporal; Dano: 10/Corte)

Habilidades:
Corte do Vento [Ação]
Mente Bloqueada [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]

Tesouros:
Espada Longa

Bardo Levent

For: 3 **Agi:** 4 **Int:** 4 **Von:** 5

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 9

Ataques:
Espada Longa (Corporal; Dano: 10/Corte)

Habilidades:
Canção Sonífera [Ação]
Canção do Triunfo [Ação]
Asas Pesadas [Suporte]

Tesouros:
Bandolin
Espada Longa

Mahok

Os Mahok são grandes seres humanoides com pele de pedra. São altos e medem em média 2m de altura. Sua pele é de pedra, mas seus órgãos são como os dos humanos. Não possuem qualquer tipo de pelo e têm 4 dedos em cada mão.

Vivem em cavernas e montanhas rochosas. A maioria vive em pequenas cidades cravadas nas rochas, enquanto outros seguem nômades através de cadeias de montanhas. Podem viver em quase qualquer lugar e não se incomodam com mudanças de temperatura. São extremamente cuidadosos com seus filhos, e sempre os tem por perto até atingirem a maioridade (aos 10 anos).

Podem viver até os 80 anos e não aparentam envelhecimento, apesar de seus órgãos se enfraquecerem com rapidez. Se desenvolvem rápido, atingem o tamanho máximo (em torno de 2 metros de altura) aos 12 anos. A diferença entre os sexos é mínima, apesar de todo Mahok achar óbvio.

São amigáveis e confiáveis. Irão proteger todos os amigos ou inocentes. Costumam se dar bem com quase qualquer raça, até mesmo as mais duvidosas. Demonstrarão ódio apenas se ameaçada sua família.

Mahok Nômade

For: 6 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 15

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 9/Contusão)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]
Força de Combate [Suporte]
Pele de Pedra [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Montanhas rochosas e subterrâneos

Dieta: Onívora

Organização: Qualquer

Tamanho (Altura): 2m

Peso: 400kg

Média de Vida: 70 anos

Temperamento: Protetor/Pacífico

Mahok Comum

For: 6 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 15

Ataques:

Martelo Pesado
(Corporal; Dano: 15/Contusão)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]
Força de Combate [Suporte]
Pele de Pedra [Suporte]

Tesouros:

Martelo Pesado

Mahok Guardião

For: 6 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 15

Ataques:

Martelo Pesado
(Corporal; Dano: 15/Contusão)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]
Força de Combate [Suporte]
Pele de Pedra [Suporte]

Tesouros:

Martelo Pesado

Minotauro

Os minotauros são grandes touros antropomórficos. Possuem cabeça e pernas de touro e tronco de humano. Tem músculos bem desenvolvidos e a maioria possui cicatrizes pelo corpo em decorrência das batalhas. Muitos usam argolas ou enfeites sobre o chifre, mostrando superioridade e status. Os minotauros em geral têm os pelos marrons, mas cores pardas, cinzentas e até negras são muito comuns.

Alguns vivem em tribos bárbaras em grandes planícies, alguns se fecham solitários em labirintos nas montanhas e guardam lá seus tesouros, e outros preferem viver entre outras raças.

Podem viver até 100 anos, mas crescem muito mais rápido. Não possuem fêmeas, e precisam copular com fêmeas humanas, elfas ou raças semelhantes. Eles sequestram estas mulheres e as mantêm em cativeiro até que seu filho nasça. Após isto ele mata a mulher. Todo filho de minotauro é um minotauro macho.

São brabos e detestam a todos. Por sua natureza sanguinária, é difícil que outros se aproximem. São pacientes se seu objetivo é maior que sua vontade de matar.

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Planícies ou Cavernas

Dieta: Onívora

Organização: Solitário ou Grupo (2-4)

Tamanho (Altura): 2m

Peso: 220kg

Média de Vida: 80 anos

Temperamento: Agressivo

Minotauro Guerreiro

For: 6 **Agi:** 5 **Int:** 2 **Von:** 4

PV: 40 **PM:** 40 **Def:** 13

Ataques:

Machado Pesado (Corporal; Dano: 15/Corte)

Chifres (Corporal; Dano: 12/Perfuração)

Habilidades:

Investida Mortal [Ação]

Golpe Devastador [Ação]

Força de Combate [Suporte]

Chifres Poderosos [Suporte]

Faro [Suporte]

Tesouros:

Machado Pesado

Armadura Simples

Minotauro Gladiador

For: 7 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 50 **PM:** 60 **Def:** 14

Ataques:

Mangual Grande (Corporal; Dano: 20/Contusão)

Chifres (Corporal; Dano: 16/Perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Força de Combate 2 [Suporte]

Resistência Selvagem [Suporte]

Chifres Poderosos [Suporte]

Tesouros:

Mangual Grande

Escudo Grande

Minotauro Eremita

For: 6 **Agi:** 3 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Maça Pesada (Corporal; Dano: 13/Contusão)

Chifres (Corporal; Dano: 9/Perfuração)

Habilidades:

Fúria de Batalha [Ação]

Golpe Devastador [Ação]

Chifres Poderosos [Suporte]

Faro [Suporte]

Tesouros:

Maça Pesada

Armadura de Couro

Naga

Os Naga são seres humanoides meio serpente. Possuem a parte inferior do corpo e a cabeça de cobra, mas com tronco e braços semelhante de humanos (porém, com escamas e garras). Suas escamas podem variar entre muitas cores dependendo da região que habitam, mas os mais comuns são os de escama verde.

O povo dos Naga é muito unido e leal. Suas sociedades se centralizam em seitas religiosas ou líderes megalomaniacos. Possuem um grande senso de coletividade e lutam até a morte.

Não possuem grande afeição com seus familiares e não diferenciam um filho de um outro membro de seu grupo (exceto se for um grupo de nagas inimigos).

Vivem em média 50 anos e põem até 4 ovos por gestação. As fêmeas são normalmente as sacerdotisas e muitas delas se sacrificam para seus deuses em rituais de sangue. Nestes rituais as suas cabeças são cortadas e, caso seu corpo seja puro, os deuses Naga fazem uma nova cabeça nascer. Está nova cabeça é mais humana e possui cobras na cabeça (como se fossem cabelos). Esta nova criatura é chamada de Górgona, e é idolatrada como um avatar de seus deuses. Górgonas são isoladas no centro de seus templos e não é permitida a presença de ninguém no aposento dela.

Detestam qualquer raça e nunca iriam se aliar a elas, seja qual for o caso. Matar é o melhor contato que um Naga irá ter com qualquer outra criatura. Nagas lutam até a morte. Quando estão com um líder (normalmente uma fêmea sacerdotisa ou um macho líder de guerra), seguem as ordens fielmente e poderão se sacrificar pela vitória.

Classificação

Esfinge (Meta-Humano)

Habitat: Selvas, Pântanos e Desertos

Dieta: Carnívora

Organização: Grupo (2-8)

Tamanho (Altura): 1,9m

Peso: 170kg

Média de Vida: 50 anos

Temperamento: Protetor/Cruel

Naga comum

For: 3 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 5

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 10

Ataques:

Sabre (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Agilidade de Combate [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Saúde Reptiliana [Suporte]

Tesouros:

Sabre

Naga Soldado

For: 4 **Agi:** 6 **Int:** 3 **Von:** 5

PV: 50 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Alabarda (Corporal; Dano: 10/ corte)

Habilidades:

Ataque Giratório [Ação]

Ataque em Grupo [Suporte]

Agilidade de Combate [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Saúde Reptiliana [Suporte]

Tesouros:

Alabarda

Armadura de Couro

Naga Líder de Guerra

For: 5 **Agi:** 7 **Int:** 4 **Von:** 6

PV: 50 **PM:** 30 **Def:** 13

Ataques:

Sabres (Corporal; Dano: 10/ corte)

Habilidades:

Grito de Guerra 2 [Ação]

Combate com Duas Armas 3 [Suporte]

Agilidade de Combate [Suporte]

Visão Noturna [Suporte]

Saúde Reptiliana [Suporte]

Tesouros:

2 Sabres

Armadura de Couro

Orc

Os orcs são humanoides feios e fortes com pele esverdeada e dois dentes caninos inferiores proeminentes.

Os orcs vivem em tribos guerreiras. Seu líder normalmente é um xamã ou herói de guerra. Muitas tribos se unem para constituírem um poder maior na região. Existem também tribos nômades em regiões desérticas e savanas. Existem tribos de orcs em diversas regiões, mas quase sempre afastados de regiões humanas ou semi-humanas.

Orcs podem viver até 120 anos, mas raramente chegam aos 60, pois estão sempre arriscando suas vidas em combates. São fortes e capazes de viverem em terrenos hostis.

Detestam a todos, e todos os detestam. Podem conviver pacificamente com qualquer raça inferior ou que não os julguem. Seus melhores contatos são com goblins e ogros, mas apenas quando estes vivem em territórios divididos entre as raças. Por dinheiro ou poder, podem suportar qualquer raça que seja.

Orcs defendem seu território com firmeza e raramente se rendem. São grandes guerreiros e podem organizar diversas estratégias para derrotar seus inimigos.

Orc Xamã

For: 4 **Agi:** 3 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 40 **Def:** 9

Ataques:

Cajado (Corporal; Dano: 6/Contusão)

Habilidades:

Energia Sombria [Ação]

Curar Ferimentos [Ação]

Tesouros:

Cajado

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Qualquer

Dieta: Onívora

Organização: Qualquer

Tamanho (Altura): 1,8m

Peso: 100kg

Média de Vida: 60 anos

Temperamento: Agressivo

Orc Soldado

For: 5 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Machado Pesado (Corporal; Dano: 12/Corte)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Tesouros:

Machado Pesado

Armadura de Couro

Orc Herói de Guerra

For: 6 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 4

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 14

Ataques:

Machado de Batalha
(Corporal; Dano: 13/Corte)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Tesouros:

Machado de Batalha

Escudo Pequeno

Armadura Simples

Orc Líder de Guerra

For: 6 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 13

Ataques:

Machado de Pesado
(Corporal; Dano: 12/Corte)

Habilidades:

Grito de Guerra [Ação]

Combate Tático [Suporte]

Tesouros:

Machado Pesado

Armadura Simples

Tailox

Os Tailox são seres humanoides com traços de raposas. Possuem pelugem variada, sendo as mais comuns: castanha, cobre e laranja, tendo partes brancas e pretas. Seu rosto é muito mais parecido com a de uma raposa e possuem cauda.

Vivem em pequenas tribos ou misturados a sociedades variadas. Suas regiões naturais são planícies ou colinas, porem muitas tribos se protegem em pequenos bosques de pinheiros aonde a caça é mais favorável. Preferem regiões mais frias, mas confortáveis. Aqueles que vivem entre humanos normalmente acabam entrando na criminalidade e por isso são mal vistos pela sociedade em geral.

Podem viver até os 90 anos. Gostam da boa vida e evitam trabalhos desnecessários. Quando solitários tendem a ser mais objetivos. São promíscuos e raramente tem um relacionamento estável (mas quando tem, é realmente duradouro).

Dão-se bem com quase qualquer criatura, e apesar da sua fama de trapaceiros, eles costumam ser leais aos seus amigos (apenas).

Em combate, sua estratégia envolve evitar ser ferido. Seja atacando a distância, ou dando golpes furtivos. Se rendem ou fogem se sentirem que não irão vencer o combate. Sua vida é mais importante que qualquer coisa, e irão fazer qualquer coisa para se manterem vivos.

Tailox Ladrão

For: 3 **Agi:** 5 **Int:** 4 **Von:** 2

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Adagas (Corporal; Dano: 6/Corte)

Arremesso de Adaga

(Distância; Dano: 6/Perf.)

Habilidades:

Agilidade de Combate [Suporte]

Sentidos Apurados [Suporte]

Tesouros:

6 Adagas

Armadura de Couro

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Bosques e Colinas

Dieta: Onívora

Organização: Qualquer

Tamanho (Altura): 1,6m

Peso: 55kg

Média de Vida: 65 anos

Temperamento: Sobrevivente

Tailox Patrulheiro

For: 3 **Agi:** 5 **Int:** 4 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Arco de Guerra (Corporal; Dano: 10/Perf.)

Habilidades:

Rastrear [Ação]

Sentidos Apurados [Suporte]

Tesouros:

Arco de Guerra

Gibão de Peles

Tailox Líder da Tribo

For: 4 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 2

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Lança (Corporal; Dano: 8/Perfuração)

Arco de Caça (Distância; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Rastrear [Ação]

Sentidos Apurados [Suporte]

Tesouros:

Lança

Arco de Caça

Gibão de Peles

Tritão

Tritões são seres humanóides aquáticos com metade do corpo de homem, e a outra metade de peixe. Possui uma pele flácida e um pouco escamosa verde-água, e em alguns indivíduos manchas amarelas ou brancas. Possuem guelras no pescoço como os peixes, e películas ligando os dedos das mãos. Seus olhos são negros e é difícil saber para onde o Tritão direciona sua visão.

A parte de baixo é como de um peixe, com escamas de cores vivas geralmente azuis ou verdes, os indivíduos de escamas douradas são raros, e considerados especiais pelo povo.

Tritões vivem em comunidades submersas de em média 50 integrantes. As moradias mais comuns são formações de rochas e corais, embora existam casos de comunidades de tritões morando dentro de plantas aquáticas gigantescas.

Nas comunidades de tritões, o mais velho se torna o líder, que decide onde serão os pontos de caça e quando o grupo vai migrar de local. Eles se alimentam da caça de peixe e de algumas poucas plantas aquáticas que gostam de saborear. Tritões também tem o costume de domesticar animais aquáticos, e mesmo os perigosos não parecem ser problema para eles.

Seu comportamento entre os da mesma raça é amigável e respeitoso, raramente ocorrendo brigas. Usam uma língua própria para se comunicarem, e o alfabeto rúnico para escrever (o que não costumam fazer muito). Já com intrusos e outras raças aquáticas, são cautelosos, embora não necessariamente hostis até que haja necessidade.

A cria de um tritão com um humano é chamada de sereia, um tritão com a parte superior exatamente humana. As sereias são sempre rejeitadas pelos tritões e acabam vivendo isoladas em rochedos distantes. Vivem lamentando sua miserável existência cantando melodias melancólicas.

Nunca atacam sozinhos, tritões preferem combater em grupos de 3 ou 4 integrantes. Eles perseguem os inimigos com sabres e tridentes afiados feitos de metais inoxidáveis e ossos de criaturas marinhas. Geralmente um integrante também carrega uma rede para prender os alvos e evitar a fuga. Os que domesticam animais marinhos, também podem usá-los em combate. Se algum oponente fugir para a superfície ou próximo a ela, a perseguição não continuará, mas os tritões farão o possível para que isso não aconteça.

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Água salgada

Dieta: Onívora

Organização: Grupo (4-8)

Tamanho (Comprimento): 2m

Peso: 80kg

Média de Vida: 50 anos

Temperamento: Sobrevivente

Tritão

For: 5 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Sabres (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Combate com Duas Armas 2 [Suporte]

Criatura Aquática [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Tesouros:

2 Sabres

Armadura de Ossos

Sereia

For: 3 **Agi:** 4 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 60 **Def:** 9

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:

Canto da Sereia [Ação]

Criatura Aquática [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Tesouros:

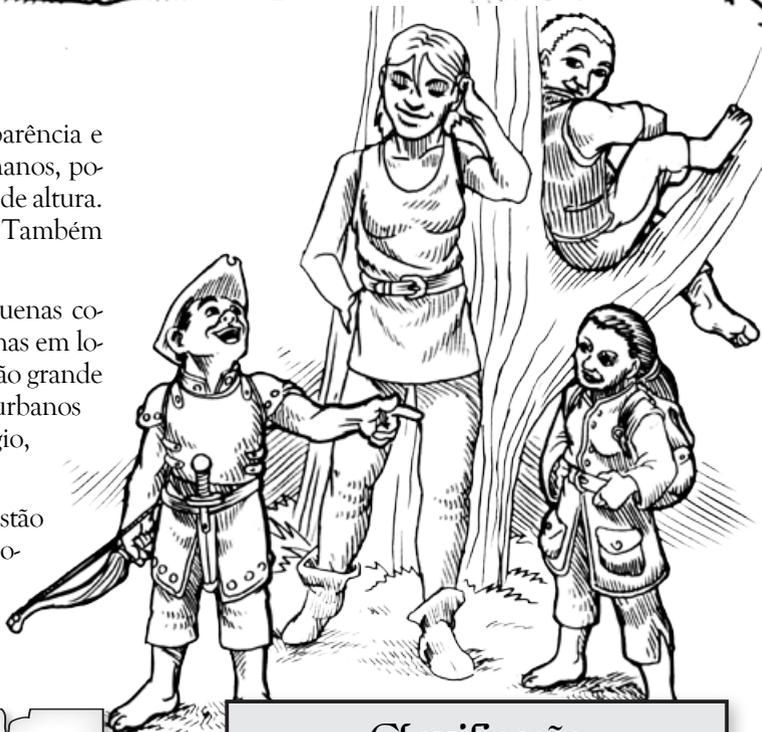
Adaga

Halfling

Halflings são humanoides e possuem aparência e traços físicos bem parecidos com o dos humanos, porém bem mais baixos. Medem em média 1m de altura. Seus cabelos variam de negro ao castanho. Também são conhecidos por 'Pequeninos'.

Grande parte dos halflings vive em pequenas comunidades em colinas ou em cidades humanas em locais sossegados. Geralmente se respeitam e dão grande valor a família. Os que vivem em centros urbanos costumam sobreviver de roubo e subterfúgio, mas não são todos.

São alegres e exímios piadistas. Quando estão embriagados ou empolgados, os halflings podem se tornar irritantes. Apesar disso, costumam ser cautelosos e espertos em relação a estranhos, tentando usar sua lábia para convencê-los do que querem.



Halfling Ladrão

For: 2 **Agi:** 5 **Int:** 4 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 10

Ataques:

Adagas (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:

Golpes Rápidos [Ação]

Armadilhas 2 [Ação]

Agilidade de Combate [Suporte]

Pequeno [Suporte]

Tesouros:

3 Adagas

Kit Arrombamento

Classificação

Humanoide (Meta-Humano)

Habitat: Colinas

Dieta: Onívora

Organização: Solitário ou Grupo (3-6)

Tamanho (Altura): 1m

Peso: 25kg

Média de Vida: 50 anos

Temperamento: Sobrevivente

Halfling Aventureiro

For: 3 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 3

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 6/Corte)

Arco Composto (Distância; Dano: 8/Perfuração)

Habilidades:

Tiro Certoiro [Ação]

Pequeno [Suporte]

Tesouros:

Adaga

Arco Composto (20 flechas)

Armadura Simples

Halfling Mercador

For: 2 **Agi:** 5 **Int:** 4 **Von:** 4

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Espada Curta (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Agilidade de Combate [Suporte]

Barganha [Suporte]

Pequeno [Suporte]

Tesouros:

Espada Curta

Armadura de Couro

Mochila de Viagem

50 moedas

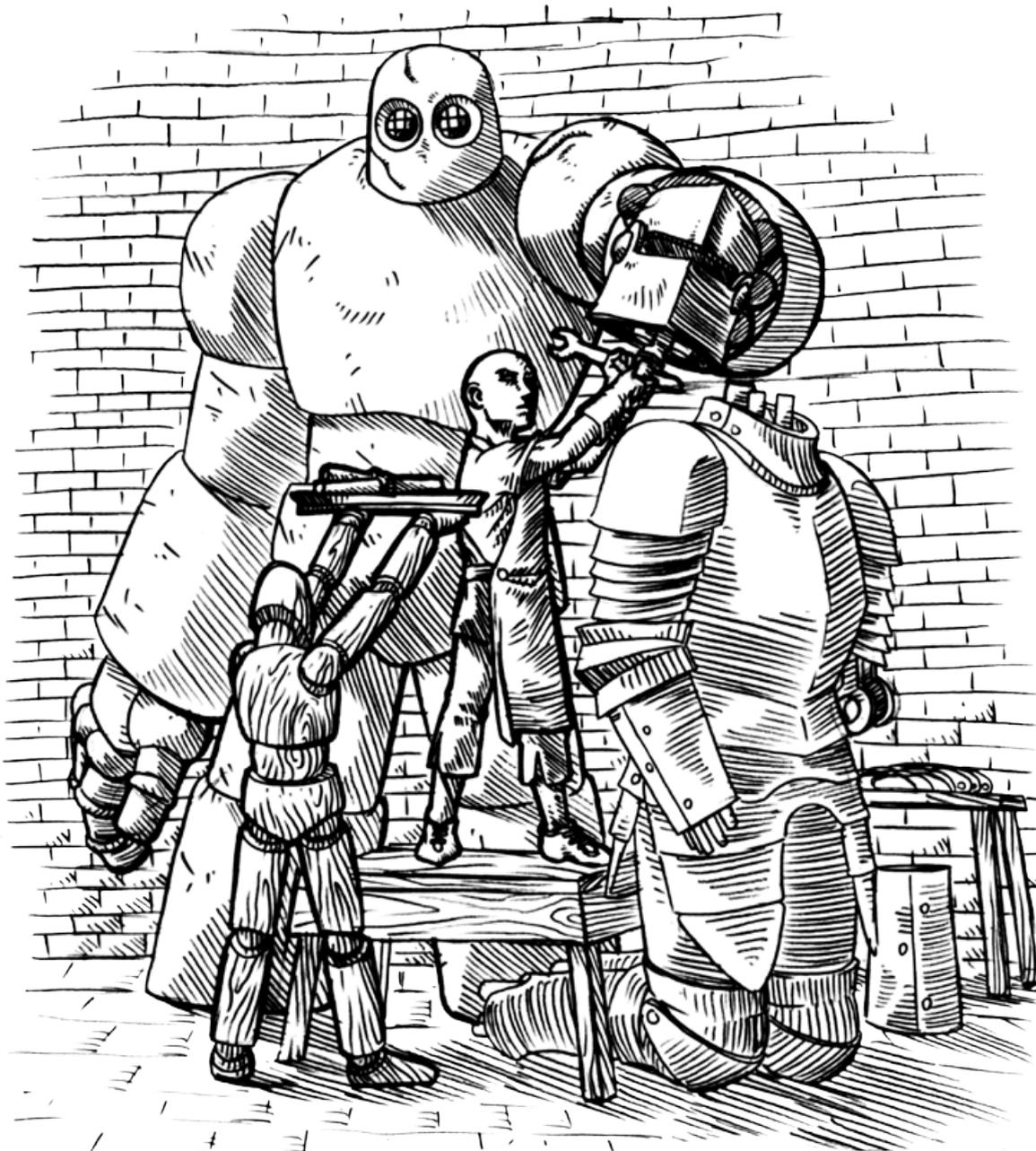
Tralhas para Vender

CAPÍTULO - 4

SERES ARTIFICIAIS



riaturas feitas através da magia. Este capítulo é reservado aos elementais e golens. Em geral, estas criaturas são guardiãs de templos perdidos e fortalezas de grandes feiticeiros. Estão listados apenas os golens mais comuns, outros golens podem ser facilmente adaptados a partir destes. Um golem de ossos pode ser o mesmo que um golem de madeira, por exemplo.



Elemental do Fogo

Os elementais são criaturas artificiais criadas por feiticeiros a partir de sua magia. São feitos completamente de um elemento e não possuem inteligência. Eles obedecem cegamente seus criadores sendo capazes de se destruírem se necessário.

Classificação

Troglodita (Elemental)

Habitat: Qualquer

Dieta: Nenhuma

Organização: Qualquer

Tamanho (Altura): 1m, 2m, 3m e 4m

Peso: Nenhum

Média de Vida: Variável

Temperamento: Servo

Elemental do Fogo (Pequeno)

For: 2 **Agi:** 3 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 11

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 6/Fogo)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

Elemental do Fogo (Médio)

For: 4 **Agi:** 5 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 10/Fogo)

Tiro de Fogo (Distância; Dano: 8/Fogo)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

Elemental do Fogo (Grande)

For: 7 **Agi:** 8 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 50 **PM:** 50 **Def:** 10

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 14/Fogo)

Tiro de Fogo (Distância; Dano: 12/Fogo)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

Elemental do Fogo (Gigante)

For: 10 **Agi:** 11 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 100 **PM:** 100 **Def:** 10

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 20/Fogo)

Tiro de Fogo (Distância; Dano: 15/Fogo)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

Elemental do Gelo

Os elementais são criaturas artificiais criadas por feiticeiros a partir de sua magia. São feitos completamente de um elemento e não possuem inteligência. Eles obedecem cegamente seus criadores sendo capazes de se destruírem se necessário.

Classificação

Troglodita (Elemental)

Habitat: Qualquer

Dieta: Nenhuma

Organização: Qualquer

Tamanho (Altura): 1m, 2m, 3m e 4m

Peso: 40kg, 120kg, 300kg e 560kg

Média de Vida: Variável

Temperamento: Servo

Elemental do Gelo (Pequeno)

For: 3 Agi: 2 Int: ~ Von: ~

PV: 10 PM: 10 Def: 12

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 6/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

Elemental do Gelo (Gigante)

For: 11 Agi: 9 Int: ~ Von: ~

PV: 100 PM: 100 Def: 14

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 12/Contusão
+ 8/Frio)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

Elemental do Gelo (Médio)

For: 5 Agi: 4 Int: ~ Von: ~

PV: 30 PM: 30 Def: 13

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 7/Contusão
+ 5/Frio)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

Golem de Ferro

Golens são criaturas sem vida criadas a partir de material inanimado. Podem possuir os mais variados tamanhos e formas. Apesar disso, a maioria é criada para ter a forma humanoide. Alguns golens são feitos em estátuas. Todo golem é feito de um mesmo material. Se for uma mistura, ela precisará ser homogênea.

Golens não tem vida e só farão o que seu criador mandar. A maioria tende a se destruir após um tempo, mas alguns (criador por poderosos sacerdotes) podem durar a eternidade. Alguns destes são colocados como guardiões de locais proibidos. Como não precisam comer, dormir ou respirar, são perfeitos para esta função.

Golens atacam com tudo e sem pensar. Obedecem minuciosamente as ordens de seu criador, mesmo que este já tenha morrido ou não está presente.

Elemental do Gelo (Grande)

For: 7 Agi: 8 Int: ~ Von: ~

PV: 50 PM: 50 Def: 10

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 10/Contusão
+ 6/Frio)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

Golem de Ferro (Pequeno)

For: 4 Agi: 3 Int: ~ Von: ~

PV: 20 PM: 20 Def: 13

Ataques:

Lâmina (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Resistência a Frio [Suporte]

Resistência a Fogo [Suporte]

Resistência a Corte [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Classificação

Troglodita (Elemental)

Habitat: Qualquer

Dieta: Nenhuma

Organização: Qualquer

Tamanho (Altura): 1m, 2m, 3m e 4m

Peso: 60kg, 180kg, 450kg e 800kg

Média de Vida: Variável

Temperamento: Servo

Golem de Ferro (Gigante)

For: 11 **Agi:** 11 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 120 **PM:** 120 **Def:** 15

Ataques:

Lâmina (Corporal; Dano: 30/Corte)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Resistência a Frio [Suporte]

Resistência a Fogo [Suporte]

Resistência a Corte [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Golem de Lama

Classificação

Troglodita (Elemental)

Habitat: Qualquer

Dieta: Nenhuma

Organização: Qualquer

Tamanho (Altura): 1m, 2m, 3m e 4m

Peso: 45kg, 135kg, 330kg e 620kg

Média de Vida: Variável

Temperamento: Servo

Golem de Ferro (Médio)

For: 6 **Agi:** 5 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 40 **PM:** 40 **Def:** 14

Ataques:

Lâmina (Corporal; Dano: 12/Corte)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Resistência a Frio [Suporte]

Resistência a Fogo [Suporte]

Resistência a Corte [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Golem de Lama (Pequeno)

For: 3 **Agi:** 5 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 20 **PM:** 20 **Def:** 10

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 6/Contusão)

Arremesso de Lama (Distância; Dano: 4/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Resistência a Corte [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Resistência a Contusão [Suporte]

Golem de Ferro (Grande)

For: 9 **Agi:** 7 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 80 **PM:** 80 **Def:** 14

Ataques:

Lâmina (Corporal; Dano: 20/Corte)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Resistência a Frio [Suporte]

Resistência a Fogo [Suporte]

Resistência a Corte [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Golem de Lama (Médio)

For: 5 **Agi:** 7 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 40 **PM:** 40 **Def:** 12

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 12/Contusão)

Arremesso de Lama (Distância; Dano: 8/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Resistência a Corte [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Resistência a Contusão [Suporte]

Golem de Lama (Grande)

For: 7 Agi: 9 Int: ~ Von: ~

PV: 80 PM: 80 Def: 14

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 18/Contusão)
Bola de Lama (Distância;
Dano: 12/Contusão)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Resistência a Contusão [Suporte]

Golem de Madeira (Pequeno)

For: 5 Agi: 5 Int: ~ Von: ~

PV: 20 PM: 20 Def: 11

Ataques:

Galhos (Corporal; Dano: 8/Corte)
Soco (Corporal; Dano: 8/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

Golem de Lama (Gigante)

For: 10 Agi: 12 Int: ~ Von: ~

PV: 120 PM: 120 Def: 15

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 26/Contusão)
Bola de Lama (Distância;
Dano: 20/Contusão)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]
Resistência a Contusão [Suporte]

Golem de Madeira (Médio)

For: 6 Agi: 6 Int: ~ Von: ~

PV: 40 PM: 40 Def: 12

Ataques:

Galhos (Corporal; Dano: 12/Corte)
Soco (Corporal; Dano: 12/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

Golem de Madeira

Classificação

Troglodita (Elemental)

Habitat: Qualquer

Dieta: Nenhuma

Organização: Qualquer

Tamanho (Altura): 1m, 2m, 3m e 4m

Peso: 25kg, 80kg, 200kg e 400kg

Média de Vida: Variável

Temperamento: Servo

Golem de Madeira (Grande)

For: 9 Agi: 9 Int: ~ Von: ~

PV: 80 PM: 80 Def: 14

Ataques:

Galhos (Corporal; Dano: 20/Corte)
Soco (Corporal; Dano: 20/Contusão)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

Golem de Madeira (Gigante)

For: 12 Agi: 12 Int: ~ Von: ~

PV: 120 PM: 120 Def: 15

Ataques:

Galhos (Corporal; Dano: 30/Corte)
Soco (Corporal; Dano: 30/Contusão)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Vulnerabilidade a Fogo [Suporte]

Golem de Pedra (Pequeno)

For: 4 Agi: 3 Int: ~ Von: ~

PV: 20 PM: 20 Def: 13

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 8/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Fogo [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]

Golem de Pedra

Classificação

Troglodita (Elemental)

Habitat: Qualquer

Dieta: Nenhuma

Organização: Qualquer

Tamanho (Altura): 1m, 2m, 3m e 4m

Peso: 80kg, 240kg, 600kg e 1,2ton

Média de Vida: Variável

Temperamento: Servo

Golem de Pedra (Médio)

For: 6 Agi: 5 Int: ~ Von: ~

PV: 40 PM: 40 Def: 14

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 12/Contusão)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Fogo [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]

Golem de Pedra (Gigante)

For: 11 Agi: 10 Int: ~ Von: ~

PV: 120 PM: 120 Def: 15

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 30/Contusão)
Pedra (Distância; Dano: 30/Contusão)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Fogo [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]

Golem de Pedra (Grande)

For: 9 Agi: 7 Int: ~ Von: ~

PV: 80 PM: 80 Def: 14

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 18/Contusão)
Pedra (Distância; Dano: 14/Contusão)

Habilidades:

Combate Gigante [Suporte]
Mente Vazia [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Resistência a Frio [Suporte]
Resistência a Fogo [Suporte]
Resistência a Corte [Suporte]
Resistência a Perfuração [Suporte]

CAPÍTULO - 5

SERES SOBRENATURAIS

Seres Sobrenatural: Criaturas odiadas pelos deuses, banidas nas trevas e esquecidas pelo tempo. Este capítulo reserva todas aquelas criaturas que não deviam estar andando pelo mundo dos vivos. Demônios vindos do inferno, espíritos perdidos e mortos que caminham. São trazidos por feiticeiros malignos e necromantes para causar destruição e sofrimento.



Abigor

Estes são os poderosos soldados dos exércitos infernais. São grandes demônios medindo em média 3,5m de altura e com poderosa força. Estão entre os mais comuns guarda costas dos Barões Infernais.

São totalmente fieis a seus lideres e lutarão até a morte por isso. Quando trazidos a outros mundos longe de seus mestres, os Abigor tendem a aderir uma postura destrutiva e caótica, atacando à todos que estão em seu caminho.

Classificação

Humanoide (Demônio)

Habitat: Inferno
Dieta: Nenhuma
Organização: Solitário ou Par
Tamanho (Altura): 3,5m
Peso: 750kg
Média de Vida: Imortal
Temperamento: Servo/Furioso

Abigor (Soldado)

For: 9 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 6

PV: 80 **PM:** 30 **Def:** 14

Ataques:
Soco (Corporal; Dano: 18/Contusão)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]
Combate Gigante [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Barão Infernal

São os demônios mais perversos e poderosos. São poucos e a maioria destes governam regiões do inferno. Por se tratarem de uma evolução dos demônios comuns, sua fisionomia é a mesma. Blazekin e Berliargos são os tipos mais propensos a se tornarem Barões Infernais.

Para se tornar um Barão Infernal, o demônio deve consumir 666 almas que conseguiu coletar e fazer um ritual mortal onde terá 3% de chance de sobreviver (rolar 12 em 2d6). Se conseguir, se tornará um dos mais poderosos demônios do inferno.

Classificação

Humanoide (Demônio)

Habitat: Inferno
Dieta: Nenhuma
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): Variável
Peso: Variável
Média de Vida: Imortal
Temperamento: Cruel

Outros Barões Infernais

Você pode pegar qualquer demônio e transformá-lo em um Barão Infernal. É necessário ter Vontade 4 ou mais, e fazer as seguintes modificações:

Atributos: For, Agi e Int: +8 e Von: +5. Dobre seus pontos de Vida e Mana.

Habilidades Adicionais: Aura de Fogo [Suporte]

Gallnerk, Devorador de Almas

For: 13 **Agi:** 13 **Int:** 10 **Von:** 10

PV: 130 **PM:** 130 **Def:** 21

Ataques:
Foíce Devoradora de Almas
(Corporal; Dano: 17/Corte + 10/Fogo)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]
Aura de Fogo [Suporte]
Asas Pesadas [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Tesouros:
Foíce Devoradora de Almas

Berliargos

O Berliargos é um demônio humanoide que lembra muito um humano, porém mais forte e alto. São semelhantes aos Blazekins em sua variedade de características, porém se destacam pela imponência e pela luz que emana de seus olhos. Outra característica marcante deste demônio é sua voz forte e amedrontadora.

Também chamados de Generais Infernais, estes demônios constituem a casta dos demônios superiores. Normalmente são os agentes ou generais dos poderosos Barões Infernais. São organizados, inteligentes e cruéis. Os Berliargos são os responsáveis pelos exércitos do inferno e lideram suas tropas com punho de aço.

Classificação

Humanoide (Demônio)

Habitat: Inferno
Dieta: Nenhuma
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): 2,2m
Peso: 250kg
Média de Vida: Imortal
Temperamento: Cruel

Berliargos (Guerreiro)

For: 6 **Agi:** 6 **Int:** 8 **Von:** 9

PV: 80 **PM:** 60 **Def:** 13

Ataques:

Espada Longa (Corporal; Dano: 10/Corte)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]
Sopro de Fogo 1 [Ação]
Asas Pesadas [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Tesouros:

Espada Longa
Armadura Simples

Blazekin

Estes demônios constituem grande parte dos habitantes do Inferno. São os carrascos e soldados dos barões infernais. Podem ter qualquer tipo de ambição, desde destruir outros mundos, até servir a grandes e poderosos demônios.

Assim como a maioria dos demônios, os Blazekin nascem da corrupção de outros seres, e por esta razão suas características podem ser diferentes umas das outras. Em geral possuem pele grossa, garras, asas de morcego, rabo e chifre. Estas características podem variar muito (alguns não possuem asas).

Classificação

Humanoide (Demônio)

Habitat: Inferno
Dieta: Nenhuma
Organização: Solitário ou Grupo (2-3)
Tamanho (Altura): 1,8m
Peso: 140kg
Média de Vida: Imortal
Temperamento: Cruel

Blazekin (Soldado)

For: 6 **Agi:** 5 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 60 **PM:** 60 **Def:** 13

Ataques:

Espada Longa (Corporal; Dano: 10/Corte)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]
Asas Pesadas [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Tesouros:

Espada Longa

Blazekin (Carrasco)

For: 5 **Agi:** 5 **Int:** 2 **Von:** 5

PV: 60 **PM:** 60 **Def:** 12

Ataques:

Mangual (Corporal; Dano: 10/Contusão)
Chicote (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Asas Pesadas [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Tesouros:

Mangual
Chicote

Bothat

Os Bothat são espíritos de grandes guerreiros que se materializam em chamas. Possuem o corpo inteiramente de fogo e normalmente na forma que possuíam quando estavam vivos, e brandindo suas próprias armas feitas de chamas. Alguns podem assumir a forma de uma serpente de fogo.

Eles foram guerreiros poderosos quemorreram e não descansaram por possuírem muito ódio no momento de sua morte. São mais comum aparecerem em campos de batalha esquecidos de guerras injustas e inacabadas. Alguns foram mortos de maneira desonrosa e retornam para se vingar de seus assassinos.

Mesmo depois de vingar sua morte, estes espíritos materializam e continuam a lutar com quem quer que apareça no local onde morreram.

São muito raivosos e não há como os convencer de qualquer coisa. Aparecem e lutam sempre que alguém estiver em seu caminho. O combate é sua maior satisfação, e não negará sempre que tiver oportunidade. Lutarão com qualquer um e matarão sem hesitar.

Classificação

Humanoide (Espírito)

Habitat: Pântanos, Planícies e Locais Abandonados

Dieta: Nenhuma

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 1,8m

Peso: 50kg

Média de Vida: Indefinido

Temperamento: Protetor/Furioso

Bothat (Guerreiro)

For: 7 **Agi:** 6 **Int:** 3 **Von:** 4

PV: 140 **PM:** 80 **Def:** 12

Ataques:

Claymore de Chamas
(Corporal; Dano: 20/fogo)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Carniçal

Carniçais são parecidos com humanos, mas com algumas características animais.

Diferente dos zumbis e esqueletos, os carniçais são mortos-vivos independentes que caçam suas vítimas quando seu mestre não está. São criaturas criadas por vampiros através de seu sangue.

Eles nunca atacam o vampiro que os criou. Se este vampiro der mais de seu sangue para um carniçal, o carniçal pode se tornar um vampiro (33% de chance). Se um carniçal beber o sangue de outro vampiro, ele morrerá.

Carniçais têm fome de sangue e carne fresca. Podem atacar qualquer animal para saciar esta fome. Mas antes de tudo procuram obedecer seu mestre, podendo até se matar se o vampiro assim desejar.

Classificação

Humanoide (Morto-Vivo)

Habitat: Qualquer

Dieta: Carnívora

Organização: Solitário ou Grupo (2-4)

Tamanho (Altura): Variável

Peso: Variável

Média de Vida: Indefinido

Temperamento: Servo/Furioso

Outros Carniçais

Você pode pegar qualquer humanoide vivo e transformá-lo em um carniçal. Basta fazer as seguintes modificações:

Atributos: Int: -1 e Von: +1.

Ataques: Poderá atacar com mordidas causando [For] +2 de dano.

Habilidades Adicionais:

Doença Carniçal [Reação]
Imunidade a Frio [Suporte]

Anão Carniçal

For: 5 Agi: 3 Int: 2 Von: 5

PV: 30 PM: 30 Def: 12

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 7/Perfuração)

Espada Curta (Corporal; Dano: 8/Corte)

Habilidades:

Doença Carniçal [Reação]

Imunidade a Frio [Suporte]

Tesouros:

Espada Curta

Garth Darkblade

For: 8 Agi: 6 Int: 3 Von: 7

PV: 250 PM: 220 Def: 16

Ataques:

Espada Grande (Corporal; Dano: 16/Corte)

Habilidades:

Golpe Devastador [Ação]

Toque da Morte [Ação]

Força de Combate [Suporte]

Aura Gélida [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Tesouros:

Espada Grande

Armadura Completa

Cavaleiro da Morte

Os Cavaleiros da Morte são poderosos paladinos caídos que venderam sua alma em troca de poder e vida eterna. Possuem as mesmas feições de quando eram vivos, mas são pálidos e com cabelos brancos. Seus olhos são vazios e possuem um brilho desconcertante.

Para se tornar um Cavaleiro da Morte, um paladino deve renegar seus poderes divinos e vender sua alma para um demônio. Sem alma, seu corpo morrerá e as forças das sombras completarão o vazio, deixando-o mais forte e eterno.

Classificação

Humanoide (Morto-Vivo)

Habitat: Qualquer

Dieta: Nenhuma

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): Variável

Peso: Variável

Média de Vida: Imortal

Temperamento: Cruel

Outros Cavaleiros da Morte

Você pode pegar qualquer humanoide vivo e transformá-lo em um Cavaleiro da Morte. Basta fazer as seguintes modificações:

Atributos: For +3, Agi +2, Int -1, Von +3, Vida +150 e Mana +150.

Habilidades Adicionais:

Toque da Morte [Ação]

Aura Gélida [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Cão Infernal

Os cães infernais são bestas perigosas e sem controle, podendo atacar qualquer um a qualquer momento. São usados como guardiões e protetores de santuários demoníacos nos mundos. Um cão infernal raramente está sozinho, e muitas vezes servem de guarda costa para demônios superiores.

Estes asquerosos monstros são parecidos com cães normais, mas sua pele é grossa e sem pelo, podendo variar a cor de vermelho até preto.

Espectro

Classificação

Besta (Demônio)

Habitat: Inferno
Dieta: Nenhuma
Organização: Solitário ou Par
Tamanho (Altura): 1m e 1,5m
Peso: 80kg e 150kg
Média de Vida: Imortal
Temperamento: Servo/Furioso

São espíritos corrompidos pelas trevas. Possuem uma aparência distorcida, translúcida e assustadora. Podem ter diversas formas dependendo de como era seu corpo em vida e o quanto o espírito foi tocado pela escuridão.

Um espectro é formado quando um necromante ou um ser das trevas canaliza a energia das sombras de espíritos pecadores. O espírito é deformado e transformado para sempre em um espectro. Este evento pode fazer com que o espectro se ligue ao seu criador e passe a ser seu laçao.

Existem basicamente três tipos de espectros: Perdidos, Soldados e Guardiões. Os espectros perdidos são espectros que vagam pelo mundo dos mortos sem destino. Eles sofreram a transformação, mas nunca foram levados por seus mestres.

Os espectros soldados são aqueles criados especialmente para atacar os inimigos de seu mestre. E os espectros guardiões são aqueles que possuem um objetivo mais definido e normalmente são mais resistentes. Ambos são fiéis a seu mestre e farão de tudo por ele.

Cão Infernal (Pequeno)

For: 4 **Agi:** 3 **Int:** 1 **Von:** 2

PV: 20 **PM:** 30 **Def:** 9

Ataques:
Mordida
(Corporal; Dano: 8/Perf. + 2/Fogo)

Habilidades:
Sopro de Fogo 1 [Ação]
Irracional [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Classificação

Humanoide (Espírito)

Habitat: Qualquer
Dieta: Nenhuma
Organização: Qualquer
Tamanho (Altura): 1,8m
Peso: Nenhum
Média de Vida: Indefinido
Temperamento: Furioso/Servo/Protetor

Cão Infernal (Grande)

For: 5 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 40 **PM:** 30 **Def:** 10

Ataques:
Mordida
(Corporal; Dano: 10/Perf. + 4/Fogo)

Habilidades:
Sopro de Fogo 1 [Ação]
Irracional [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Espectro Perdido

For: 4 **Agi:** 5 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 9

Ataques:
Garras (Corporal; Dano: 10/Corte)

Habilidades:
Corpo Intangível [Ação]
Mente Vazia [Suporte]
Corpo Amórfico [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]
Resistência a Contusão [Suporte]

Espectro Soldado

For: 6 **Agi:** 5 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 20 **PM:** 10 **Def:** 11

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 12/Corte)

Habilidades:

Corpo Intangível [Ação]

Ataque Espectral [Reação]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Resistência a Contusão [Suporte]

Espectro Guardião

For: 6 **Agi:** 7 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 60 **PM:** 30 **Def:** 11

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 14/Corte)

Habilidades:

Corpo Intangível [Ação]

Explosão Etérea [Ação]

Onda Espectral [Ação]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Resistência a Contusão [Suporte]

Esqueleto

Os esqueletos são restos mortais de criaturas reanimados com magia negra. Podem ser feitos do esqueleto de qualquer criatura e possuem a mesma aparência deste. Não possuem mente e obedecem fielmente a qualquer ordem dada pelo seu criador. Muitos destes esqueletos são guardiões de criptas, ou usados por necromantes para fazer seu trabalho sujo.

Classificação

Humanoide (Morto-Vivo)

Habitat: Qualquer

Dieta: Nenhuma

Organização: Qualquer

Tamanho: Variável

Peso: 20% do peso da criatura original

Média de Vida: Indefinido

Temperamento: Servo

Outros Esqueletos

Você pode pegar qualquer criatura viva e transformá-la em um esqueleto. Basta fazer as seguintes modificações:

Atributos: For -2, Vida -10 (Mínimo 1) e Mana -20 (Mínimo 0).

Habilidades Adicionais:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Vulnerabilidade a Contusão [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Soldado Esqueleto

For: 3 **Agi:** 5 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 10

Ataques:

Espada Longa (Corporal; Dano: 10/Corte)

Arco Simples (Distancia; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Vulnerabilidade a Contusão [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Tesouros:

Espada Longa

Arco Simples

Fantasma

Fantasmas são manifestações de espíritos no mundo material. São translúcidos e podem se tornar incorpóreos quando desejarem. Seu corpo pode ter a forma de como a pessoa era em vida, anos antes da sua morte, ou ter a forma de seu corpo no momento da sua morte.

Fantasmas não são capazes de pensar em nada a longo prazo ou aprender seja o que for. Eles costumam ficar presos ao seus sonhos, desejos e vinganças que tiveram antes de morrer (ou por causa de sua morte). Estes espíritos podem acabar direcionando suas vinganças a qualquer pessoa que esteja perto.

Soldado Fantasma

For: 6 **Agi:** 5 **Int:** 1 **Von:** 6
PV: 30 **PM:** 30 **Def:** 12

Ataques:
Espada Espectral
(Corporal; Dano: 12/Corte)

Habilidades:
Golpe Devastador [Ação]
Ataque Giratório [Ação]
Corpo Intangível [Ação]
Corpo Amórfico [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]

Outros Fantasmas

Você pode pegar qualquer humanoide vivo e transformá-lo em um fantasma. Basta fazer as seguintes modificações:

Atributos: Int: -2 (mínimo 1) e Von: +2.

Habilidades Adicionais:
Corpo Intangível [Ação]
Corpo Amórfico [Suporte]
Imunidade a Frio [Suporte]

Classificação

Humanoide (Espírito)

Habitat: Qualquer
Dieta: Nenhuma
Organização: Solitário
Tamanho (Altura): Variável
Peso: Nenhum
Média de Vida: Indefinido
Temperamento: Qualquer

Imp

Osimps são pequenos demônios vermelhos de asas que medem em média 60cm de altura. Possuem traços comuns à maioria dos demônios infernais, como rabo, asas de morcego e chifres.

São asquerosos, cruéis e totalmente submissos a outros demônios mais fortes. São mensageiros e espíões destes, e os idolatram. Eles necessitam de seus mestres, pois não possuem ambição ou objetivo de vida.

Imp Comum

For: 3 **Agi:** 4 **Int:** 2 **Von:** 3

PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 9

Ataques:
Garras (Corporal; Dano: 3/Perfuração)

Habilidades:
Asas Rápidas [Suporte]
Tamanho Pequeno [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Imp Assassino

For: 4 **Agi:** 5 **Int:** 2 **Von:** 4

PV: 10 **PM:** 20 **Def:** 10

Ataques:
Adaga (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:
Golpes Rápidos [Ação]
Asas Rápidas [Suporte]
Tamanho Pequeno [Suporte]
Vulnerabilidade a Frio [Suporte]
Imunidade a Fogo [Suporte]

Tesouros:
Adaga

Classificação

Humanoide (Demônio)

Habitat: Inferno
Dieta: Nenhuma
Organização: Solitário ou Grupo (2-3)
Tamanho (Altura): 60cm
Peso: 10kg
Média de Vida: Imortal
Temperamento: Servo/Cruel

Lich

O lich é uma criatura que outrora fora um grande e poderoso feiticeiro ou necromante. Liches se assemelham aos zumbis e esqueletos. São os mortos-vivos mais poderosos que existem. Para preservar seu corpo, alguns utilizam faixas pelo corpo, enquanto outros usam magia para drenar a vida dos vivos.

Os liches foram poderosos feiticeiros e nobres ambiciosos em vida, e seus propósitos podem ser o mais variado. Alguns pretendem conquistar reinos, outros querem adquirir mais poder e magia.

Liches são imortais e sempre que seu corpo é destruído, ele irá restaurar-se a partir de um pedaço qualquer de seu corpo, ou através de seu talismã. Este talismã, o objeto que guarda sua alma, pode estar em qualquer lugar, e a maioria dos liches o escondem em masmorras gigantes repletas de criaturas e perigos. A razão para isto é que se seu talismã for destruído, ele nunca mais poderá se restaurar.

Para preservar seus corpos por séculos, muitos liches entram em um transe que faz com que pareçam mortos. Neste estado, seus corpos emanam uma neblina grossa e fria. Para garantir sua recuperação, estes liches se escondem em distantes e perdidas masmorras.

Classificação

Humanoide (Morto-Vivo)

Habitat: Qualquer

Dieta: Nenhuma

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): Variável

Peso: 20% do peso da criatura original

Média de Vida: Imortal

Temperamento: Agressivo

Outros Liches

Você pode pegar qualquer humanoide vivo e transformá-lo em um lich. É necessário ter Inteligência e Vontade 7 ou mais, e fazer as seguintes modificações:

Atributos: For e Agi +1, Int +2, Von +4, Vida +100 e Mana +200.

Habilidades Adicionais:

Aura Gélida [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Mente Bloqueada [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Vulnerabilidade a Contusão [Suporte]

Aknazum, O Cetro da Morte

For: 6 **Agi:** 6 **Int:** 10 **Von:** 14

PV: 600 **PM:** 400 **Def:** 14

Ataques:

Cetro dos Magos

(Corporal; Dano: 6/Contusão)

Habilidades:

Energia Sombria 2 [Ação]

Invocar Espectros [Ação]

Aura Gélida [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Mente Bloqueada [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Vulnerabilidade a Contusão [Suporte]

Tesouros:

Cetro dos Magos

Tunica élfica

Lorde Decrépito

For: 5 **Agi:** 5 **Int:** 9 **Von:** 11

PV: 200 **PM:** 300 **Def:** 10

Ataques:

Unhas (Corporal; Dano: 6/Corte)

Habilidades:

Energia Sombria 2 [Ação]

Despertar dos Mortos [Ação]

Aura Gélida [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Mente Bloqueada [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Resistência a Perfuração [Suporte]

Vulnerabilidade a Contusão [Suporte]

Tesouros:

Tunica Pesada

Mancubus

O mancubus é a cria de uma sucubus com outra sucubus. Esta criatura normalmente mata a mãe sucubus ao nascer, e ao respirar pela primeira vez tem 20% de chance de sobreviver, mas com diversas anomalias. É um demônio estranho e disforme, que é rejeitado por todos os demônios. São burros e sem muita motivação. Alguns raivosos conseguem fugir para outros mundos e lá apenas causam destruição.

São fortes, mas incapazes de seguir ordens. Possuem membros extras atrofiados, como asas ou braços. Se a mãe sucubus estava na forma humana na hora da concepção, o mancubus terá traços humanos, como partes com cabelo, pele rosada, barba, etc.

Mancubus (Humano)

For: 7 **Agi:** 2 **Int:** 1 **Von:** 2
PV: 50 **PM:** 20 **Def:** 12

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 7/Contusão)

Habilidades:

Aura Fétida [Suporte]

Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Mancubus (Demônio)

For: 8 **Agi:** 3 **Int:** 1 **Von:** 2
PV: 50 **PM:** 20 **Def:** 15

Ataques:

Garras (Corporal; Dano: 12/Corte)

Habilidades:

Aura Fétida [Suporte]

Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Classificação

Humanoide (Demônio)

Habitat: Inferno

Dieta: Nenhuma

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 1,8m

Peso: 157kg

Média de Vida: Imortal

Temperamento: Furioso

Sucubus

As Sucubus são demônios que podem assumir qualquer forma humanoide. Elas normalmente assumem a forma de uma linda mulher humana para poder se reproduzir com humanos e semi-humanos. Em uma semana ela da luz a um humano (ou semi-humano) normal, e com seu crescimento vai se revelando um demônio, até que 15 anos depois a sucubus o leva para o inferno para se tornar outro sucubus.

São usadas por alguns barões infernais para corromperem humanos e espalhar o caos no mundo.

Classificação

Humanoide (Demônio)

Habitat: Inferno

Dieta: Nenhuma

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 1,7m

Peso: 65kg

Média de Vida: Imortal

Temperamento: Cruel

Sucubus Comum

For: 3 **Agi:** 5 **Int:** 5 **Von:** 4

PV: 60 **PM:** 60 **Def:** 10

Ataques:

Adaga (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:

Metamorfose [Ação]

Agilidade de Combate [Suporte]

Furtividade [Suporte]

Vulnerabilidade a Frio [Suporte]

Imunidade a Fogo [Suporte]

Tesouros:

Adaga

Vampiro

Os vampiros são criaturas criadas a partir de seres humanoides. Como seu corpo se alimenta apenas de sangue, sua pele normalmente é pálida. Também possuem os dentes caninos alongados e seus olhos brilham com a luz da lua.

Vampiros precisam de pelo menos 5 litros de sangue por dia, ou ficará enfraquecido. São vulneráveis a luz do sol e por isto costumam se esconder em criptas e grutas escuras durante o dia.

Costumam beber bem mais do que precisam para ter reserva (máximo 15 litros de uma vez). Gostam de armar emboscadas para atacar suas vítimas. Quando atacados em suas criptas, tentam usar seus poderes para enganar e ganhar vantagem durante o combate.

Um vampiro só pode ser criado através de outro vampiro. É um processo lento e doloroso para ambos. O vampiro deve primeiro beber todo o sangue do candidato a vampiro, e então ele deve beber uma grande porção do sangue do vampiro. Isto pode levar horas, e se forem interrompidos, o candidato a vampiro morrerá. Após o ritual, o vampiro estará muito fraco e precisará descansar, enquanto o futuro vampiro estará se contorcendo e sentindo a dor da morte. Para se tornar imortal, é preciso acabar com a mortalidade. Ao acordar, estará transformado e sedento de sangue.

Um vampiro pode criar carniçais dando seu sangue para um mortal beber. Este humano continuará normal até que você deseje que o sangue faça efeito. Assim, o mortal morre e se transforma em um carniçal.

Classificação

Humanoide (Morto-Vivo)

Habitat: Qualquer

Dieta: Sangue

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 1,8m

Peso: 78kg

Média de Vida: Imortal

Temperamento: Cruel

Barão do Sangue

For: 7 **Agi:** 6 **Int:** 7 **Von:** 5

PV: 100 **PM:** 90 **Def:** 14

Ataques:

Espada (Corporal; Dano: 17/Corte)

Mordida (Corporal; Dano: 14/Perfuração)

Habilidades:

Paralisia Vampírica [Ação]

Domínio Vampírico [Ação]

Brumas [Ação]

Forma Animal [Ação]

Regeneração Vampírica [Reação]

Beber Sangue [Reação]

Vulnerabilidade a Luz Solar [Suporte]

Imortalidade [Suporte]

Combate Tático [Suporte]

Força de Combate 2 [Suporte]

Tesouros:

Espada Longa

Armadura de Batalha

Medalhão da Família em Ouro

Outros Vampiros

Você pode pegar qualquer humanoide vivo e transformá-lo em um vampiro. Basta fazer as seguintes modificações:

Atributos: For e Agi +2, Int: +1 (+1 para cada 50 anos de idade), Von: +2, Vida +30 e Mana +30.

Habilidades Adicionais:

Vulnerabilidade a Luz Solar [Suporte]

Imortalidade [Suporte]

Regeneração Vampírica [Reação]

Beber Sangue [Reação]

Poderes Vampíricos:

Você pode escolher um poder vampírico para cada 50 anos de idade:

Paralisia Vampírica [Ação]

Domínio Vampírico [Ação]

Brumas [Ação]

Forma Animal [Ação]

Yaga

As Yagas eram mulheres que foram consumidas pela sua busca por poder, beleza e imortalidade. Sua forma verdadeira é de uma velha magra, enrugada e muito pálida. Possuem nariz comprido, cabelos longos brancos embaraçados e unhas compridas. Mas podem assumir sua forma jovem, normalmente uma mulher extremamente bela e atraente.

Quando em sua forma verdadeira, preferem viver isoladas e escondidas em pântanos, cavernas e florestas perdidas. Quando em sua forma jovem, assumem postos importantes nas sociedades humanas ou élficas (dependendo de sua origem).

São imortais, mas para assumir sua forma jovem precisam se alimentar de crianças. Quanto mais jovem a criança, mais tempo a Yaga permanecerá na sua forma jovem. Crianças com menos de 1 ano lhe darão 1 ano de juventude, crianças com 4 anos lhe darão 9 meses e crianças com 12 lhe darão 1 mês (para determinar a quantidade de meses, basta pegar o 13 e subtrair a idade da criança).

Se for morta, o corpo da Yaga se liquefaz e é absorvida pela terra. Quando em contato com a terra, após 1 mês, seu corpo se forma novamente.

A sua ânsia pela juventude é maior que qualquer coisa, e qualquer Yaga que tiver oportunidade irá devorar crianças menores que 12 anos (teste de Vontade; dificuldade 14). Algumas preferem se manter na forma verdadeira e se isolam em pântanos e locais abandonados para procurar uma forma de se manter jovens para sempre sem precisar das crianças. Estas se focam em magias e rituais malignos ou na alquimia.

Golens, imps e mortos-vivos são seus lacaios mais comuns, mas não é estranho encontrar criaturas desconhecidas e monstros resultantes de alquimia e necromancia.

Gubaba, A Yaga

For: 2 **Agi:** 3 **Int:** 10 **Von:** 4

PV: 80 **PM:** 200 **Def:** 8

Ataques:

Unhas (Corporal; Dano: 4/Perf.)

Habilidades:

Energia Sombria 2 [Ação]

Sono [Ação]

Criar Golem [Ação]

Manter Golem [Ação]

Imortalidade [Suporte]

Tesouros:

Saco com pó de ruby

Frasco com sangue



Classificação

Humanoide (Morto-Vivo)

Habitat: Pântanos e Cavernas

Dieta: Nenhuma

Organização: Solitário

Tamanho (Altura): 1,6m

Peso: 58kg

Média de Vida: Imortal

Temperamento: Cruel

Zumbi

Zumbis são mortos-vivos criados a partir de magia negra. São cadáveres ambulantes que obedecem fielmente seus criadores. São usados como soldados e guardiões de necromantes. Alguns destes monstros foram criados a séculos e se levantam das tumbas quando alguém invade seu território.

Classificação

Humanoide (Morto-Vivo)

Habitat: Qualquer

Dieta: Nenhuma

Organização: Qualquer

Tamanho: Variável

Peso: Variável

Média de Vida: Indefinido

Temperamento: Servo

Outros Zumbis

Você pode pegar qualquer criatura viva e transformá-la em um zumbi. Basta fazer as seguintes modificações (Se o corpo estiver muito em decomposição, use o Esqueleto):

Atributos: For e Agi -1, Vida -10 (Mínimo 1) e Mana -10 (Mínimo 0).

Habilidades Adicionais:

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Imunidade a Frio [Suporte]

Humano Zumbi Errante

For: 3 **Agi:** 2 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 20 **PM:** 20 **Def:** 8

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 3/Contusão)

Mordida (Corporal; Dano: 3/Perfuração)

Habilidades:

Imunidade a Frio [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Humano Guerreiro Zumbi

For: 4 **Agi:** 4 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 20 **PM:** 20 **Def:** 10

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 4/Contusão)

Espada Longa (Corporal; Dano: 10/Corte)

Habilidades:

Imunidade a Frio [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Tesouros:

Espada Longa

Armadura de Couro

Humano Camponês Zumbi

For: 2 **Agi:** 2 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 10 **PM:** 10 **Def:** 7

Ataques:

Soco (Corporal; Dano: 2/Contusão)

Clava (Corporal; Dano: 6/Contusão)

Habilidades:

Imunidade a Frio [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

Tesouros:

Clava

Cão Zumbi

For: 3 **Agi:** 3 **Int:** ~ **Von:** ~

PV: 10 **PM:** 20 **Def:** 8

Ataques:

Mordida (Corporal; Dano: 6/Perfuração)

Habilidades:

Imunidade a Frio [Suporte]

Mente Vazia [Suporte]

Corpo Amórfico [Suporte]

APÊNDICE

LISTA DE HABILIDADES



este Apêndice constam todas as habilidades usadas pelas criaturas descritas nesse livro. Elas foram listadas em ordem alfabética para facilitar a consulta, usando a mesmo tipo de descrição que as habilidades do Módulo Básico do Mighty Blade tem.



Abençoar Aliados

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Todos seus aliados que estiverem até 10m de você receberão +1 em todas as rolagens por 1 minuto (ou até o final da batalha). Este bônus não é cumulativo.

Abençoar Objeto

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Você pode abençoar qualquer água e torná-la água benta. Se abençoar uma arma, esta sempre causará +6 de dano contra demônios, mortos-vivos e espíritos malignos. Se abençoar um símbolo sagrado do seu deus, qualquer demônio, morto-vivo ou espírito maligno que encostar receberá 6 de dano imediatamente (e mais 6 de dano a cada turno que tiverem em contato com o objeto).

Absorver

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode atacar uma criatura adjacente sem causar dano. Se acertar, a vítima ficará grudada, podendo se desprender no seu turno com um teste bem sucedido de Força (Dif. 14). Se não conseguir, no próximo turno você pode absorver completamente a vítima que ficará imóvel recebendo 4 pontos de dano por turno.

Agarrar

Habilidade - Ação

Descrição: Faça um ataque corporal normal, se acertar não causa dano, porém a vítima estará presa e imobilizada, sente momento pode fazer um ataque de Abraço. Ela poderá, em seu turno, fazer um teste de Força ou Agilidade (Dif. 10 + sua Força) para escapar.

Agilidade de Combate

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode usar sua Agilidade para fazer ataques corporais com armas de FN 4 ou menos.

Asas Pesadas

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui grandes asas e pode voar como um pássaro grande, tendo que pegar impulso antes de voar. Quando em voo, você não pode parar, mas pode planar.

Asas Rápidas

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Suas pequenas asas podem bater bem rápido lhe dando uma grande mobilidade no ar. Você pode voar para qualquer direção e parar no ar. Porém, este bater de asas cansa, limitando-o a voar por no máximo 1 hora. Não é possível voar carregar coisas muito pesadas.

Ataque em Grupo

Habilidade - Suporte

Descrição: Você ganha +1 no ataque para cada aliado que esteja atacando o mesmo alvo.

Ataque Espectral

Habilidade - Reação

Descrição: Após atacar um oponente e acertar, você pode optar por agarrar ele. Uma aura negra os cerca e a vítima não poderá agir no próximo turno se não vencer um teste de Vontade (Dif. 12).

Ataque Giratório

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Este ataque que pode acertar todos os oponentes adjacentes. Faça um ataque para cada um destes oponentes.

Ataque Rasante

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Se estiver distante do oponente, você pode voar até ele e fazer um ataque normal que causa +6 de dano.

Aura de Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Todos que estiverem até 3 m de você recebem 4 pontos de dano de fogo por turno.

Aura Divina

Habilidade (Técnica) - Reação

Descrição: Você deve ser sempre justo e seguir os ensinamentos dos deuses. Todo demônio, morto - vivo ou espírito maligno deve ser bem sucedido em um teste de Vontade (Dif. 5 + sua Von) ou fugirá de medo de você. Criaturas com Mente Vazia devem testar Força e se falhar serão completamente destruídos. Se você for injusto, agir de má fé ou trair a justiça, você perderá esta habilidade imediatamente.

Aura Fétida

Habilidade - Suporte

Descrição: Você possui uma aura de odor insuportável. Para permanecer ao seu lado, o oponente deve vencer um teste de Vontade (Dif. 12). Caso contrário, terá que ficar até 3m por 2 turnos antes de tentar chegar perto novamente.

Aura Gélida

Habilidade - Suporte

Descrição: Todos que estiverem até 3m de você recebem 4 de dano de frio por turno.

Barganha

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência ligados ao comércio (para vender, trocar e comprar produtos).

Beber Sangue

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Descrição: Após acertar um ataque de Mordida, você pode optar por beber o sangue da vítima recuperando 5 pontos de mana, mas ficando vulnerável a ataques. Neste turno sua Defesa estará reduzida em -5. A vítima então pode sair vencendo um teste resistido de Força. Se ela não escapar, você pode continuar a beber sangue da vítima no próximo turno. A vítima então receberá 10 pontos de dano por turno.

Bola de Fogo

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode disparar uma esfera de chamas de 20 cm de diâmetro que ao explodir causa 20

pontos de dano (Fogo) no alvo e 10 pontos de dano (Fogo) em todos que estiverem adjacentes ao alvo. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif. 14) para receber apenas a metade do dano.

Brumas

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode se tornar uma névoa fina. Nesta forma você não pode atacar ou ser atacado. Gaste uma ação para voltar ao normal.

Camuflagem

Habilidade - Suporte

Descrição: Você consegue se camuflar perfeitamente em seu habitat natural. Se fizer isso você ganha um bônus de +4 nos testes para se esconder.

Canção Dançante

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 20

Descrição: Todos que escutarem esta música (exceto você) deverão testar Vontade (Dif. 12). Todos aqueles que falharem se encantarão com a música e começarão a dançar. Se estiverem em batalha poderão continuar lutando, mas terão uma penalidade de -4 em todas as rolagem. Só pararão se cansar ou se você interromper a música.

Canção do Triunfo

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 10

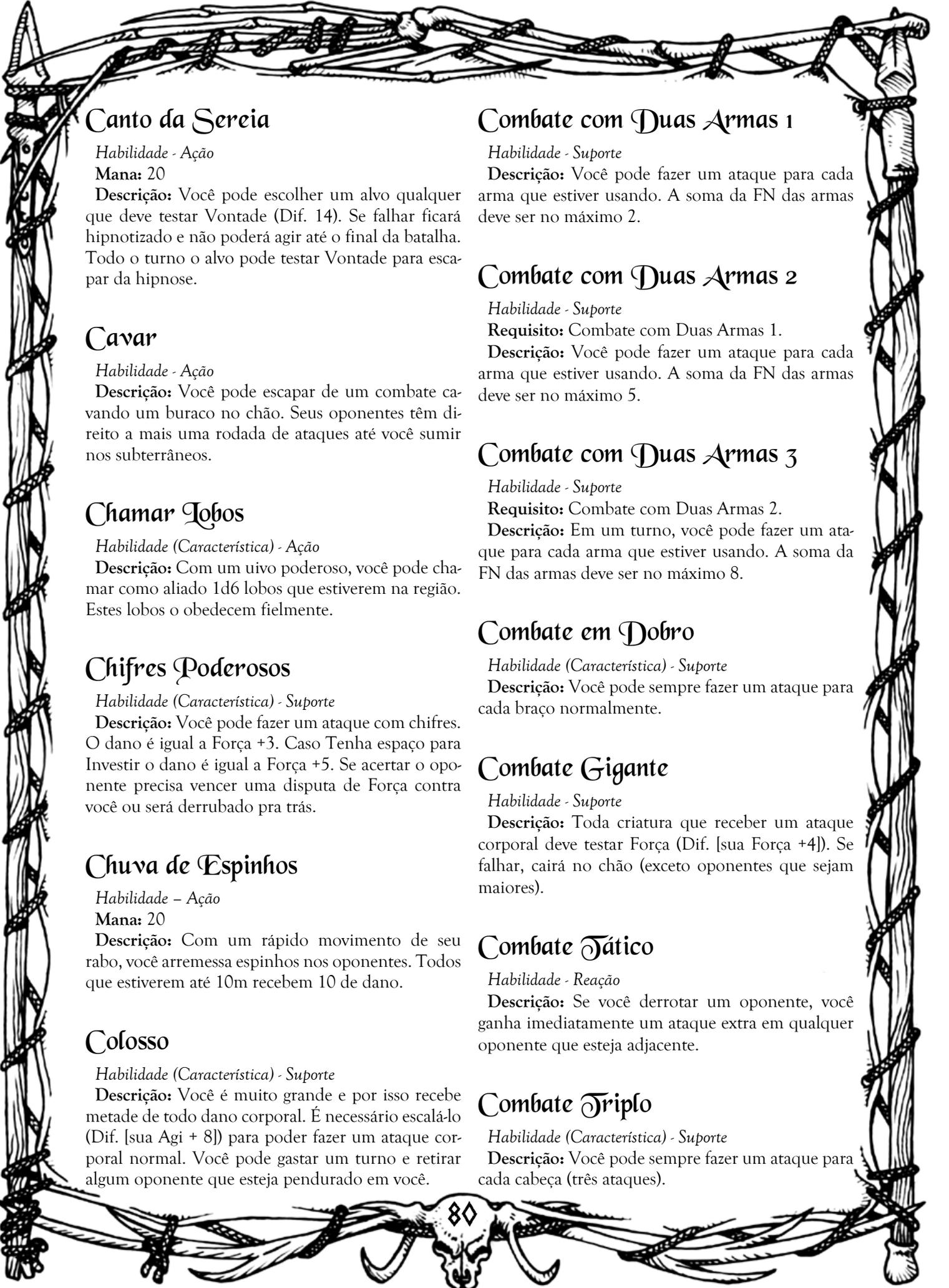
Descrição: Canções de guerras e vitórias que motivam seus aliados. Aqueles que puderem escutar receberão (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Canção Sonífera

Habilidade (Canção) - Ação

Mana: 20

Descrição: Todos que escutarem a canção (exceto você) precisarão passar em um teste de Vontade, ou cairão em um sono profundo, e só acordarão se receberem dano ou após uma hora. A dificuldade do teste é igual a sua Vontade +8.



Canto da Sereia

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode escolher um alvo qualquer que deve testar Vontade (Dif. 14). Se falhar ficará hipnotizado e não poderá agir até o final da batalha. Todo o turno o alvo pode testar Vontade para escapar da hipnose.

Cavar

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode escapar de um combate cavando um buraco no chão. Seus oponentes têm direito a mais uma rodada de ataques até você sumir nos subterrâneos.

Chamar Lobos

Habilidade (Característica) - Ação

Descrição: Com um uivo poderoso, você pode chamar como aliado 1d6 lobos que estiverem na região. Estes lobos o obedecem fielmente.

Chifres Poderosos

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode fazer um ataque com chifres. O dano é igual a Força +3. Caso Tenha espaço para Investir o dano é igual a Força +5. Se acertar o oponente precisa vencer uma disputa de Força contra você ou será derrubado pra trás.

Chuva de Espinhos

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Com um rápido movimento de seu rabo, você arremessa espinhos nos oponentes. Todos que estiverem até 10m recebem 10 de dano.

Colosso

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é muito grande e por isso recebe metade de todo dano corporal. É necessário escalá-lo (Dif. [sua Agi + 8]) para poder fazer um ataque corporal normal. Você pode gastar um turno e retirar algum oponente que esteja pendurado em você.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 2.

Combate com Duas Armas 2

Habilidade - Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 1.

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 5.

Combate com Duas Armas 3

Habilidade - Suporte

Requisito: Combate com Duas Armas 2.

Descrição: Em um turno, você pode fazer um ataque para cada arma que estiver usando. A soma da FN das armas deve ser no máximo 8.

Combate em Dobro

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode sempre fazer um ataque para cada braço normalmente.

Combate Gigante

Habilidade - Suporte

Descrição: Toda criatura que receber um ataque corporal deve testar Força (Dif. [sua Força +4]). Se falhar, cairá no chão (exceto oponentes que sejam maiores).

Combate Tático

Habilidade - Reação

Descrição: Se você derrotar um oponente, você ganha imediatamente um ataque extra em qualquer oponente que esteja adjacente.

Combate Triplo

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode sempre fazer um ataque para cada cabeça (três ataques).

Contato com Espíritos

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode se comunicar com um espírito perdido que esteja próximo. Você ficará em um estado de transe e poderá ficar em contato com este espírito por quanto tempo quiser.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você não possui pontos vitais e é imune a morte instantânea, acertos críticos ou qualquer outro dano extra que envolve acertar pontos vitais.

Corpo Equino

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você possui o dorso de um cavalo. Você pode carregar até 200kg nas costas sem penalidades. Seu deslocamento e velocidade equivalem aos de um cavalo. Devido a sua grande estatura e comprimento você é considerado inapto (Joga 1d6) em certos testes de Força e Agilidade que exijam atuar em espaços apertados e em algumas situações você torna-se completamente incapaz de agir. Você recebe +6 em testes de força para evitar ser derrubado ou empurrado.

Corpo Intangível

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode ficar intangível, podendo atravessar paredes e ficando imune a ataques físicos. Nesta forma você também não pode atacar ou fazer magias.

Corpo Pesado

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força para correr, empurrar ou levantar coisas pesadas. Mas sempre rolará 1d6 quando fizer testes de Força para nadar e escalar.

Criar Alimento

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar uma refeição para até seis pessoas. Esta refeição é formada basicamente de

pão, peixe, geléia, vinho e água. Você também pode usar esta habilidade para transformar um barril de água em vinho, transformar um peixe ou pão em 20, ou fazer brotar frutas em uma árvore ou planta apropriada.

Criatura Aquática

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode respirar normalmente em baixo da água e você nunca falha em testes para nadar.

Cura Natural

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Com seu toque você pode curar até 10 pontos de vida.

Curar Ferimentos

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 5

Dificuldade da Magia: 8

Descrição: Com seu toque você pode curar até 10 pontos de vida.

Descarga Elétrica

Habilidade (característica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você causa 20 pontos de dano elétrico em todas criaturas ao seu redor.

Despertar Árvores

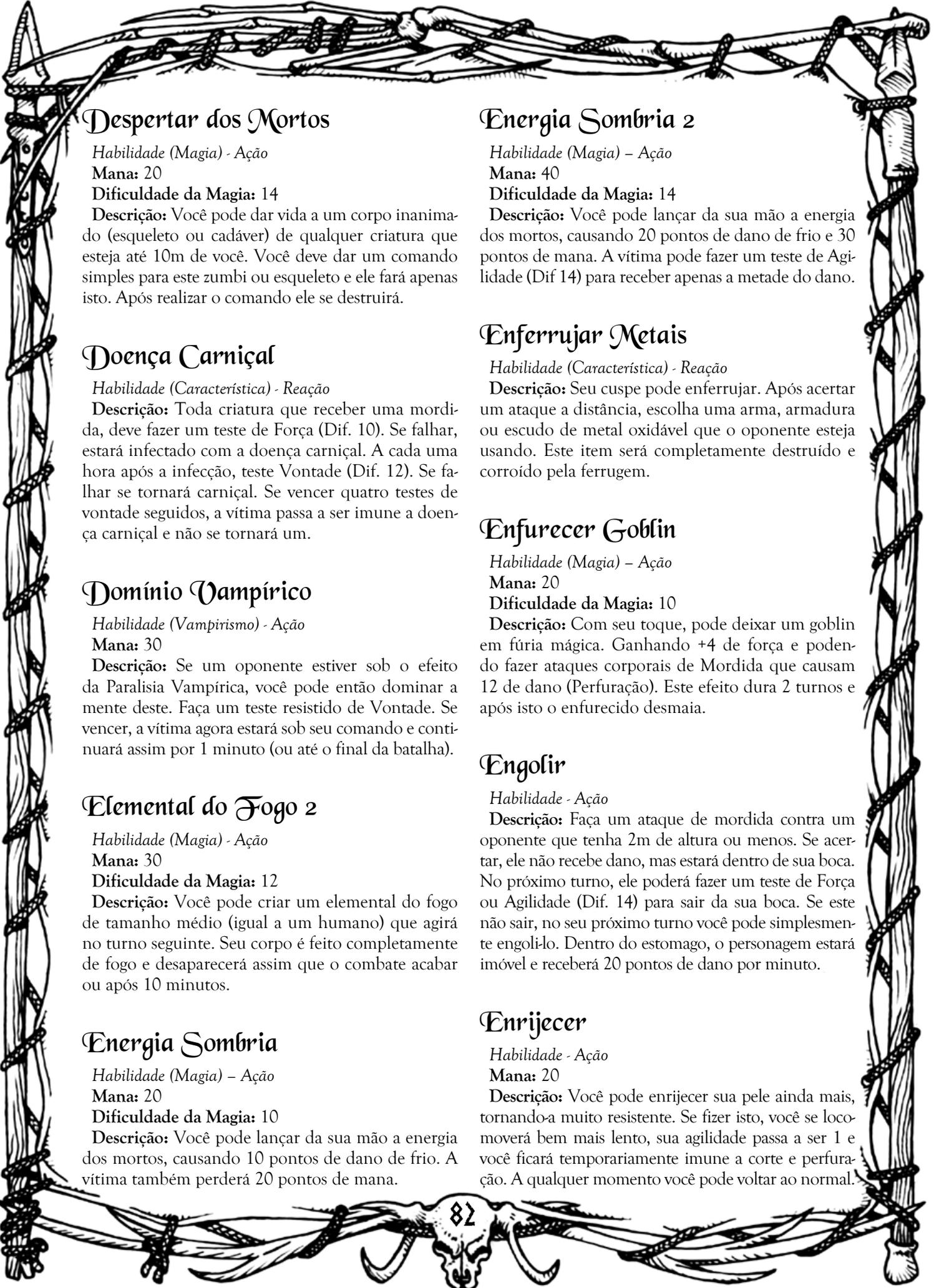
Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode fazer uma árvore ou planta falar com você. Um rosto se cria no tronco e pode interagir com qualquer um. Nenhuma planta gosta de ser incomodada e só será amistosa com criaturas boas.

Concentrando-se por 2 minutos, você pode dar completo movimento para uma árvore ou planta. Para isto, a planta deve aprovar a magia. Plantas são muito sonolentas e preguiçosas, e raramente vão querer andar, e se recusarão sempre a lutar.



Despertar dos Mortos

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode dar vida a um corpo inanimado (esqueleto ou cadáver) de qualquer criatura que esteja até 10m de você. Você deve dar um comando simples para este zumbi ou esqueleto e ele fará apenas isto. Após realizar o comando ele se destruirá.

Doença Carniçal

Habilidade (Característica) - Reação

Descrição: Toda criatura que receber uma mordida, deve fazer um teste de Força (Dif. 10). Se falhar, estará infectado com a doença carniçal. A cada uma hora após a infecção, teste Vontade (Dif. 12). Se falhar se tornará carniçal. Se vencer quatro testes de vontade seguidos, a vítima passa a ser imune a doença carniçal e não se tornará um.

Domínio Vampírico

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Se um oponente estiver sob o efeito da Paralisia Vampírica, você pode então dominar a mente deste. Faça um teste resistido de Vontade. Se vencer, a vítima agora estará sob seu comando e continuará assim por 1 minuto (ou até o final da batalha).

Elemental do Fogo 2

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 30

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode criar um elemental do fogo de tamanho médio (igual a um humano) que agirá no turno seguinte. Seu corpo é feito completamente de fogo e desaparecerá assim que o combate acabar ou após 10 minutos.

Energia Sombria

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode lançar da sua mão a energia dos mortos, causando 10 pontos de dano de frio. A vítima também perderá 20 pontos de mana.

Energia Sombria 2

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 40

Dificuldade da Magia: 14

Descrição: Você pode lançar da sua mão a energia dos mortos, causando 20 pontos de dano de frio e 30 pontos de mana. A vítima pode fazer um teste de Agilidade (Dif 14) para receber apenas a metade do dano.

Enferrujar Metais

Habilidade (Característica) - Reação

Descrição: Seu cuspe pode enferrujar. Após acertar um ataque a distância, escolha uma arma, armadura ou escudo de metal oxidável que o oponente esteja usando. Este item será completamente destruído e corroído pela ferrugem.

Enfurecer Goblin

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Com seu toque, pode deixar um goblin em fúria mágica. Ganhando +4 de força e podendo fazer ataques corporais de Mordida que causam 12 de dano (Perfuração). Este efeito dura 2 turnos e após isto o enfurecido desmaia.

Engolir

Habilidade - Ação

Descrição: Faça um ataque de mordida contra um oponente que tenha 2m de altura ou menos. Se acertar, ele não recebe dano, mas estará dentro de sua boca. No próximo turno, ele poderá fazer um teste de Força ou Agilidade (Dif. 14) para sair da sua boca. Se este não sair, no seu próximo turno você pode simplesmente engoli-lo. Dentro do estômago, o personagem estará imóvel e receberá 20 pontos de dano por minuto.

Enrijecer

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode enrijecer sua pele ainda mais, tornando-a muito resistente. Se fizer isto, você se locomoverá bem mais lento, sua agilidade passa a ser 1 e você ficará temporariamente imune a corte e perfuração. A qualquer momento você pode voltar ao normal.

Escudo Mágico

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode criar um escudo de energia para proteger uma pessoa qualquer. Este escudo garante +2 na defesa desta pessoa (Este bônus não pode ser somado com bônus de outros escudos). Esta magia dura 2 minutos (ou até o final da batalha).

Esquicho de Água

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na sua frente até 20m receberão 20 pontos de dano de contusão.

Explosão Etérea

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode utilizar toda a energia espiritual do local e absorve-la rapidamente. Este efeito é perigoso para qualquer espírito. Fazendo isto o seu corpo é destruído com uma grande explosão de energia espiritual que causa 20 de dano em toda criatura que estiver até 10m, além de perder 20 pontos de mana.

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.

Faro

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes para perceber, detectar, identificar ou rastrear através do odor. Você pode realizar testes para "farejar" coisas mesmo que não o faça conscientemente.

Ferrão Paralisante

Habilidade (Característica) - Suporte

Mana: 20

Descrição: A vítima de uma ferroadada deve passar em um teste de Força (Dif. 12) ou ficará paralisada por 5 turnos.

Flecha Aleijadora

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque normal à distância. Você pode acertar a junta do joelho ou o pé de seu oponente, comprometendo sua locomoção. Além de receber o dano, sempre que a vítima tentar se locomover (caminhar ou correr) receberá 10 pontos de dano.

Este efeito dura até a vítima descansar por pelo menos 1 minuto.

Flechas Rápidas

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer 2 ataques com arco neste turno. Podendo escolher alvos diferentes.

Força de Combate

Habilidade - Suporte

Descrição: Todos seus ataques corporais causam +1 de dano para cada 2 pontos de força que você tiver.

Força de Combate 2

Habilidade - Suporte

Descrição: Todos seus ataques corporais causam +1 de dano para cada ponto de força que você tiver.

Forma Alternativa (Lobo)

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode se transformar em um Lobo comum para poder correr mais e se misturar a natureza.

Forma Animal Vampírica

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode se transformar em um morcego, lobo ou rato. Nesta forma você apenas mantém os atributos mentais e suas habilidades vampíricas. Você pode voltar a forma normal a hora que quiser. Este poder dura 1 hora.

Furtividade

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidades para se movimentar em silêncio, se esconder e furtar bolsos.

Gás Petrificante

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um sopro de um gás esverdeado que é capaz de petrificar. Qualquer um que respirar o gás terá que fazer um teste de Vontade (Dif. 12) todo turno que estiver na área. Se falhar neste teste, sua pele começa a se petrificar o deixando mais lento. No seu próximo turno, a vítima terá que fazer um teste de Força (Dif. 14), e se falhar neste teste, seu corpo inteiro se torna pedra. Este gás se mantém em uma área de 6m de diâmetro e dura até o final da batalha.

Golpe Devastador

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Golpe Devastador 2

Habilidade - Ação

Mana: 60

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o triplo de dano, e a vítima não poderá agir no próximo turno.

Golpes Rápidos

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer dois ataques corporais em uma ação, usando uma arma leve (FN 2 ou menos).

Grito de Guerra

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +1 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Grito de Guerra 2

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Você pode dar um grito fervoroso que motiva todos seus aliados. Eles recebem (assim como você) +2 em todas as rolagens até o final da batalha. Este bônus não é cumulativo.

Imortalidade

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a doenças e seu corpo é capaz de resistir ao tempo. O único problema é que por causa disto, você perde 5 pontos de mana por dia. Se ficar com zero de mana, seus atributos reduzirão em 2.

Imóvel

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você não é capaz de se mover.

Imunidade a Contusão

Habilidade - Suporte

Descrição: Você nunca recebe dano de Contusão.

Imunidade a Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Você nunca recebe dano de Fogo.

Imunidade a Frio

Habilidade - Suporte

Descrição: Você nunca recebe dano de Frio.

Investida Mortal

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Em carga você pode desferir um poderoso golpe. Se estiver distante do oponente, você pode correr até ele e fazer um ataque normal que causa +10 de dano.

Invocar Espectros

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode invocar um espectro soldado que lutará por você até ser destruído.

Invocar Tubarões

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode invocar de qualquer distância até 3 tubarões para lutar por você.

Justiça Final

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer um ataque comum que causará +10 de dano, ou +15 se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito maligno. O tipo deste dano adicional é você que escolhe (Fogo, Frio ou Eletricidade).

Lamento da Harpia

Habilidade - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode escolher um alvo qualquer que deve testar Vontade (Dif. 14). Se falhar ficará hipnotizado e não poderá agir até o final da batalha. Todo o turno o alvo pode testar Vontade para escapar da hipnose.

Lâmina das Chamas

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 10

Descrição: Você carrega sua arma (de corte) com uma energia que incendeia a lâmina da sua arma. Sua arma estará em chamas por até 1 rodada. O ataque com esta arma causará +8 de dano adicional (fogo).

Lança do Destino

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Na sua frente se materializa uma lança sagrada com símbolos angelicais feita de luz, que dispara na direção de seu inimigo, causando 10 pontos de dano. Se a criatura for um demônio, morto-vivo ou espírito maligno, este receberá 30 pontos de dano. Após isto, a lança some em uma grande explosão de luz.

Larvas de Verme

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Qualquer criatura viva que entrar em contato com sua mucosa (que cobre todo o corpo) poderá ser infectada com as larvas. Não há meios fáceis de saber se a vítima foi infectada, descobrindo-se apenas após sua morte. O infectado não sofre nenhum problema grave de saúde, mas poderá sentir náuseas facilmente.

Licantropia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Qualquer um que você morder irá contrair a Licantropia.

Mantendo no Chão

Habilidade (Característica) - Reação

Descrição: Se um oponente tentar se levantar perto de você, faça um ataque corporal extra automaticamente. Você só pode usar esta habilidade uma vez por rodada.

Mente Bloqueada

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a qualquer efeito sobre a mente (sono, comando, etc).

Mente Vazia

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a magias que afetam a mente (Paralisia, Sono, etc.). Sempre falha em todos testes de inteligência e sempre vence todos testes de Vontade. Não é capaz de se comunicar ou pensar.

Metamorfose

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Pode se transformar em qualquer forma humanoide conhecida. É necessário vencer um teste de Inteligência (Dif. 16) para descobrir que é um farsante. Este efeito dura 10 horas.

Montaria

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Pode carregar até 200 kg nas costas sem sofrer penalidade nenhuma.

Mordida Congelante

Habilidade - Reação

Mana: 30

Descrição: Ao morder um oponente, você pode paralisar-lo. O alvo não poderá agir por um minuto (toda batalha).

Morte Rápida

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 30

Descrição: Use este turno para analisar o oponente. Se acertar o próximo ataque, usando uma arma leve (FN 2 ou menos), você causará +30 pontos de dano.

Múltiplas Cabeças

Habilidade - Suporte

Descrição: Você pode fazer um ataque para cada cabeça por turno. Porém, para cada 20 pontos de dano recebidos, você perde uma de suas cabeças.

Olhar Petrificante

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer seus olhos brilharem em uma luz esverdeada muito forte. Qualquer um que fitar esta luz terá que fazer um teste de Vontade (Dif. 12) todo turno que estiver vendo. Se falhar neste teste, sua pele começa a se petrificar o deixando mais lento. No seu próximo turno, a vítima terá que fazer um teste de Força (Dif. 12), e se falhar neste teste, seu corpo inteiro se torna pedra.

Onda Espectral

Habilidade - Ação

Mana: 10

Descrição: Escolha um oponente. Ele perderá 20 pontos de mana automaticamente.

Paralisia Vampírica

Habilidade (Vampirismo) - Ação

Mana: 30

Descrição: Escolha um inimigo que esteja visível. Ele deverá fazer um teste de Von (Dif. 14). Se falhar não poderá agir por 1d6 turnos.

Raízes Agarradoras

Habilidade (Características) - Ação

Mana: 10

Descrição: Escolha um inimigo que esteja com os pés no chão. Raízes começam a sair do chão e agarram os pés do inimigo impossibilitando este de se movimentar.

Reflexo Dracônico

Habilidade - Reação

Descrição: Se alguém se aproximar até a sua distancia corporal, receberá um ataque de cauda instantaneamente. Este ataque só pode ser feito uma vez por rodada.

Regeneração

Habilidade - Reação

Descrição: No início do seu turno recupere todo o dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais à quantidade recuperada. Você não pode recuperar dano sofrido por fogo.

Regeneração Instantânea

Habilidade (Característica) - Reação

Descrição: Após receber dano, você pode (imediatamente) recuperar a mesma quantidade de vida perdida. Exceto se este dano foi feito por um objeto de prata ou mágico.

Regeneração Vampírica

Habilidade (Vampirismo) - Reação

Descrição: No início do turno desta criatura, recupere todo o dano sofrido. Gaste pontos de mana iguais a quantidade recuperada. Se esta criatura recebeu dano por fogo nesta rodada, ela não pode usar esta habilidade.

Regenerar Cabeças

Habilidade - Reação

Descrição: Quando uma de suas cabeças é cortada, duas novas cabeças nascerão no lugar.

Resistência a Contusão

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe a metade de todo dano de Contusão.

Resistencia a Corte

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe a metade de todo dano de Corte.

Resistencia a Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe a metade de todo dano de Fogo.

Resistencia a Frio

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe a metade de todo dano de Frio.

Resistencia a Perfuração

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe a metade de todo dano de Perfuração.

Resistência Selvagem

Habilidade - Suporte

Descrição: Quando sem armadura, você ganha +2 de bônus na Defesa. Este bônus conta como bônus de armadura.

Sangue Corrosivo

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Qualquer arma de metal oxidável que o atinja se enferrujará imediatamente.

Saúde Reptiliana

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a doenças, frio e fogo.

Sede de Sangue

Habilidade - Ação

Descrição: Você pode beber o sangue de um inimigo morto no turno passado e receber bônus de +1 na força (e no dano) até o final da batalha. Este bônus é cumulativo.

Sentidos Apurados

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Inteligência que envolve percepção e os cinco sentidos.

Sono

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: [Von do oponente] + 8

Descrição: A vítima desta magia cairá em um sono muito pesado e só acordará após 1 hora. A vítima só acordará se receber algum dano, caso contrário ela continuará dormindo profundamente.

Sopro de Fogo 1

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro de fogo receberão 20 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 10m.

Sopro de Fogo 2

Habilidade - Ação

Mana: 50

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro de fogo receberão 40 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 20m.

Sopro de Fogo 3

Habilidade - Ação

Mana: 100

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro de fogo receberão 80 pontos de dano de fogo. Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 40m.

Sopro de Fumaça 1

Habilidade - Ação

Mana: 30

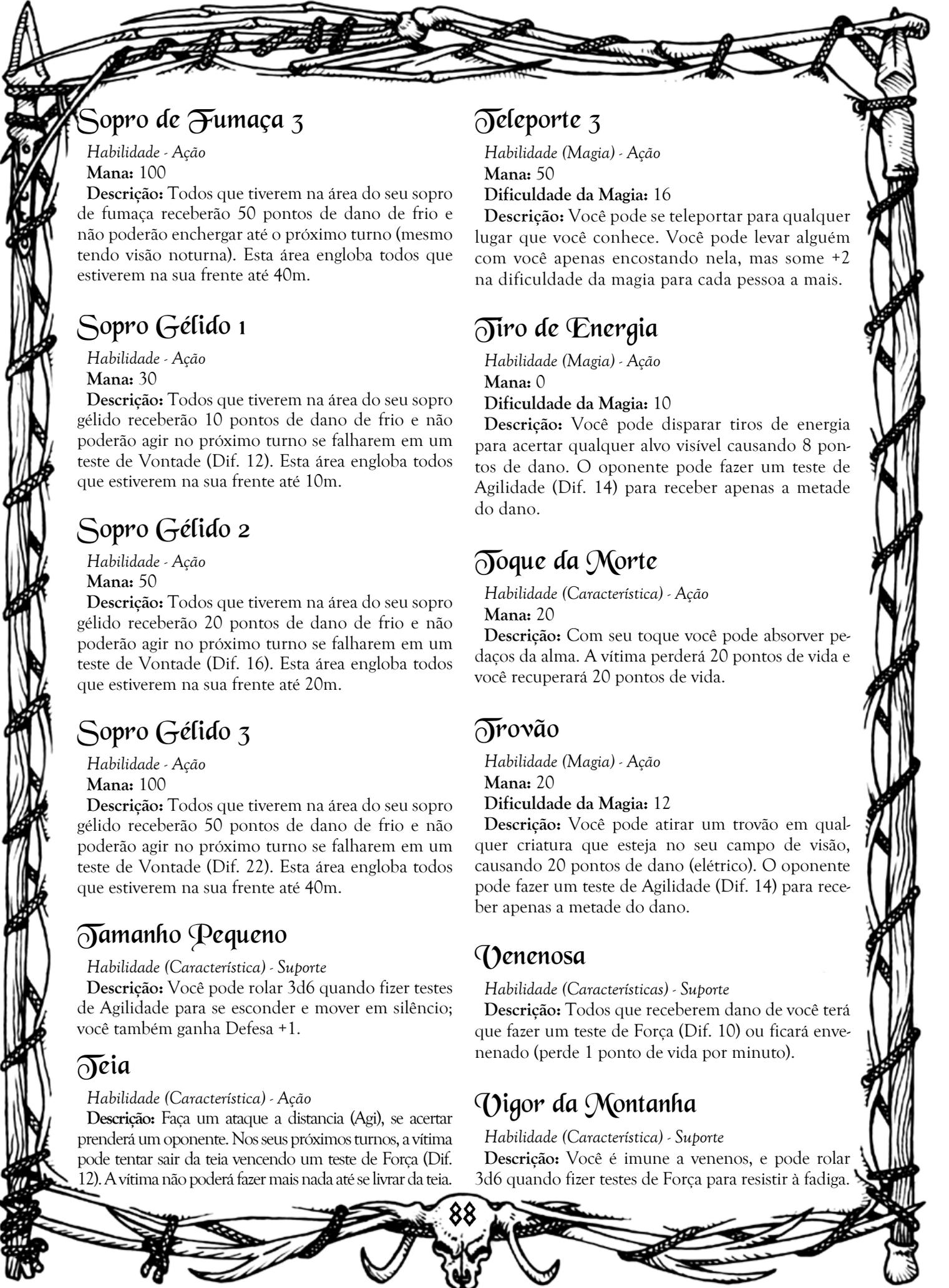
Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro de fumaça receberão 10 pontos de dano de frio e não poderão encherger até o próximo turno (mesmo tendo visão noturna). Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 10m.

Sopro de Fumaça 2

Habilidade - Ação

Mana: 50

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro de fumaça receberão 20 pontos de dano de frio e não poderão encherger até o próximo turno (mesmo tendo visão noturna). Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 20m.



Sopro de Fumaça 3

Habilidade - Ação

Mana: 100

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro de fumaça receberão 50 pontos de dano de frio e não poderão encherar até o próximo turno (mesmo tendo visão noturna). Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 40m.

Sopro Gélido 1

Habilidade - Ação

Mana: 30

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro gélido receberão 10 pontos de dano de frio e não poderão agir no próximo turno se falharem em um teste de Vontade (Dif. 12). Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 10m.

Sopro Gélido 2

Habilidade - Ação

Mana: 50

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro gélido receberão 20 pontos de dano de frio e não poderão agir no próximo turno se falharem em um teste de Vontade (Dif. 16). Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 20m.

Sopro Gélido 3

Habilidade - Ação

Mana: 100

Descrição: Todos que tiverem na área do seu sopro gélido receberão 50 pontos de dano de frio e não poderão agir no próximo turno se falharem em um teste de Vontade (Dif. 22). Esta área engloba todos que estiverem na sua frente até 40m.

Tamanho Pequeno

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode rolar 3d6 quando fizer testes de Agilidade para se esconder e mover em silêncio; você também ganha Defesa +1.

Teia

Habilidade (Característica) - Ação

Descrição: Faça um ataque a distancia (Agi), se acertar prenderá um oponente. Nos seus próximos turnos, a vítima pode tentar sair da teia vencendo um teste de Força (Dif. 12). A vítima não poderá fazer mais nada até se livrar da teia.

Teleporte 3

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 50

Dificuldade da Magia: 16

Descrição: Você pode se teleportar para qualquer lugar que você conhece. Você pode levar alguém com você apenas encostando nela, mas some +2 na dificuldade da magia para cada pessoa a mais.

Tiro de Energia

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 0

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Você pode disparar tiros de energia para acertar qualquer alvo visível causando 8 pontos de dano. O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif. 14) para receber apenas a metade do dano.

Toque da Morte

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Com seu toque você pode absorver pedaços da alma. A vítima perderá 20 pontos de vida e você recuperará 20 pontos de vida.

Trovão

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você pode atirar um trovão em qualquer criatura que esteja no seu campo de visão, causando 20 pontos de dano (elétrico). O oponente pode fazer um teste de Agilidade (Dif. 14) para receber apenas a metade do dano.

Venenosa

Habilidade (Características) - Suporte

Descrição: Todos que receberem dano de você terá que fazer um teste de Força (Dif. 10) ou ficará envenenado (perde 1 ponto de vida por minuto).

Vigor da Montanha

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você é imune a venenos, e pode rolar 3d6 quando fizer testes de Força para resistir à fadiga.

Visão Noturna

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Você pode enxergar na completa escuridão, mas não é capaz de distinguir cores.

Vulnerabilidade a Contusão

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe o dobro de todo dano de Contusão.

Vulnerabilidade a Eletricidade

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe o dobro de todo dano de Eletricidade.

Vulnerabilidade a Fogo

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe o dobro de todo dano de Fogo.

Vulnerabilidade a Frio

Habilidade - Suporte

Descrição: Você recebe o dobro de todo dano de Frio.

Vulnerabilidade a Luz Solar

Habilidade (Vampirismo) - Suporte

Descrição: Esta criatura recebe 10 pontos de dano de fogo a cada minuto que estiver exposto à luz solar direta.



FIKHA DE CRIATURA

Nome: _____

For

Ponto Vida

Agi

Int

Ponto Magia

Von

Ataques

Arma

Defesa

Categoria; Dano: /Tipo

Habilidades

Nome

Tipo

Mana

Nome	Tipo	Mana
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Desenho

Posses/Tesouros

FIKHA DE CRIATURA

Nome: _____

For

Ponto Vida

Agi

Int

Ponto Magia

Von

Ataques

Arma

Defesa

Categoria; Dano: /Tipo

Habilidades

Nome

Tipo

Mana

Nome	Tipo	Mana
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

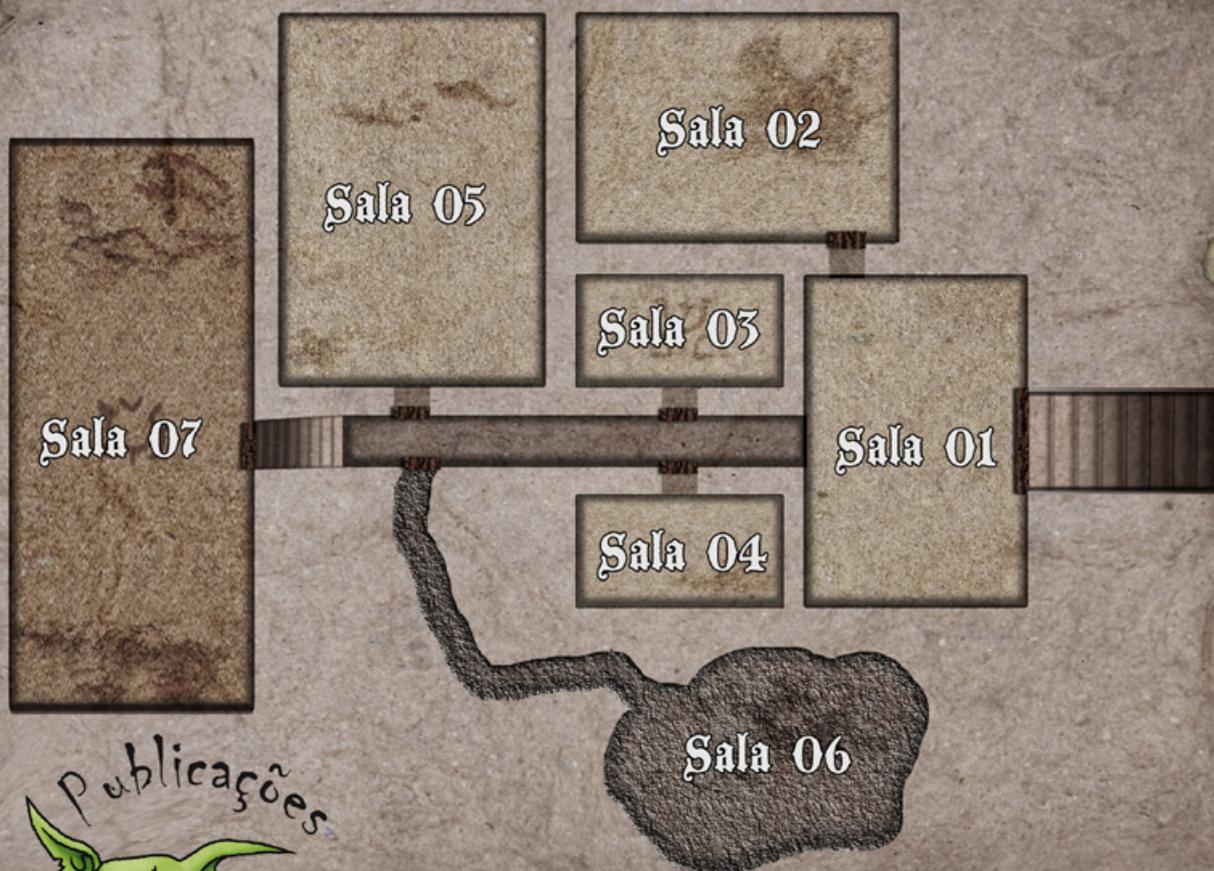
Desenho

Posses/Tesouros

Este é o **Monstrum Codex**, um suplemento para o sistema **Mighty Blade RPG**. Nele você encontrará diversas criaturas e monstros para o mestre colocar nas suas aventuras.

Você precisará do manual básico do **Mighty Blade** para usar este livro.

www.mightblade.com



www.coisinhaverde.com