



Sengir :: Mini Cenário de Campanha

Sengir

Rafael Beltrame



Autor

Rafael Beltrame

Arte da Capa

Jeff Easley

Diagramação

Bruno Sakai

Fevereiro/2014

Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0

OLDDRAGON.com.br

Índice

Sengir	5
Aventurando-se em Sengir	13
Personalidades de Sengir	16
Novos Monstros de Sengir	23

Sengir

Mini Cenário de Campanha

O que esperar deste Suplemento?

*“Quando a esperança não tiver mais um campeão,
o mal reinará”*

Este projeto está ligado a um antigo sonho meu: usar o background das cartas de Magic: the Gathering em materiais de RPG.

Lembro de olhar cartas como “Heroína de Benália” e ficar imaginando onde seria Benália, ou de que nível seria o “Maraxus de Keld”.

A minha proposta, então, é pegar partes desta mitologia, principalmente da parte da minha época (que com certeza foi expandida com os anos) e transformar este material em algo bacana e utilizável nas mesas de Old Dragon, de forma que fique facilmente adaptável para se encaixar nas campanhas de cada um.

Para começar, um nome forte e que com certeza causará arrepios nos aventureiros: Sengir.

RAFAEL BELTRAME



Sengir



Sengir

Capital: Baronato Sombrio

Governo: Autocracia (Barão Sengir)

Exército: Zumbis e Esqueletos (infantaria), Inumanos (infantaria pesada), Vampiros e Lobisomens (elite)

Personalidades: Barão Sengir, Avó Sengir, Irini Sengir, Veldrane. Addiv Alna

Encontros: Carniçal, Zumbi, Morcego Vampiro, Árvore Maldita, Vinha Mortal.

Sengir

Nas tristes terras do Baronato Sombrio fica o Castelo Sengir, governado por seu frio e calculista autocrata conhecido simplesmente como “Barão Sengir”. A cidade vive em uma noite eterna, amaldiçoada, com nuvens escuras que voam pesadamente por uma lua sinistra e doentia. Poucos ainda lembram-se da região como era em sua fundação, mas as memórias de Nova Liberdade, a cidade anã construída no subterrâneo do Castelo, e o próspero comércio com seus habitantes ainda é recorrente nas histórias de bardos melancólicos.

Dizem as lendas que anões vieram de reinos distantes, através de um portal embaixo de uma colina. Na mesma região viriam a montar uma cidade subterrânea, Nova Liberdade, e acima desta, o Castelo da Luz Matutina, onde frequentemente promoviam alegres festivais que geravam grandes lucros para a circunvizinhança. Certa vez, de forma inesperada e ainda desconhecida, o Barão Sengir tomou o castelo junto com sua horda de mortos vivos, aproveitando a ausência momentânea de alguns membros dos clãs anões, ausentes por razões políticas ligadas à exploração de novos territórios.



O Barão conquista a “Nova Liberdade”

Em pouco tempo, o vigoroso e iluminado castelo se tornou decadente e lúgubre, lar do Barão e sua prole. Não demoraria muito tempo até que a cidade caísse perante seu exército, de forma que a maioria dos anões que sobreviveram foram expulsos ou fugiram para terras distantes. Os que permaneceram são considerados exilados e traidores da raça.

O Baronato

Os pequenos vilarejos que compõem o baronato são muito semelhantes tanto em estrutura quanto em população. Paliçadas são construídas para impedir a livre circulação, de forma que apenas por autorização do chefe da vila é permitida a visita à outros vilarejos. Originalmente, os cidadãos que ali habitam eram aldeões de Onella e Aysen, abduzidos de suas casas pelos vampiros de Sengir. O Barão proclamou uma lei que os proibisse

de sair do Baronato Sombrio, de forma que para cada um que escapasse, dez pessoas seriam mortas.

Comerciantes, têm um passe especial, marcado em seus braços na forma de uma tatuagem estranha, aparentando uma runa anã antiga. Agricultores, artesãos e criadores de animais geralmente se contentam em ficar no mesmo lugar a vida toda, dado não apenas a dificuldade em deixar o lar, mas também aos perigos das feras selvagens que rondam o local.

Isto faz com que a comida não seja farta e abundante para os aldeões, mas por causa do acordo único com o Senhor do Forte de Koskun, ela não deixa de estar presente nas mesas dos Sengirianos. Através da promessa de não atacar o Forte, o Rei Ladrão Eron, o Implacável, supriria o povo com produtos impossíveis nas terras nefastas de Sengir, como certos grãos e matérias primas.



Soldados humanos são poucos, posicionados apenas nas vilas. Mesmo assim são pouco mais do que uma força miliciana, inexperientes e pouco solícitos, servindo mais como um símbolo da constante vigília do Barão de Sengir ao povo. Os arredores dos vilarejos são frequentados por zumbis errantes, lobos e outros tipos de monstros e aberrações.

Tochas macabras iluminam diversos pontos do terreno enevoado. Elas são feitas a partir do crânio dos rebeldes e infratores que ousam contrariar a vontade de Sengir. O fogo queima por dentro, saindo pelos olhos e boca, e dura por um tempo anormal. Morcegos sobrevoam as vilas constantemente, servindo de olhos e ouvidos para o Barão. Isso apenas aumenta o clima de opressão, desconfiança e senso de auto preservação inerentes a cada vilarejo.

Barão de Sengir

Este antigo vampiro necromante é o responsável pela família Sengir, e por tudo que diz respeito a ela. Governante único, comanda tudo e a todos com punhos de ferro e um exército crescente composto de horríveis mortos vivos. Seus poderes arcanos são sombrios e ancestrais, aprendidos em maioria através de Ravi, a feiticeira que ele libertaria da torre “Espiral de Basalto” e que acolheria em sua “família” através do nome “Avó Sengir”.

Seu maior objetivo é adentrar um por



tal secreto escondido embaixo de seu castelo, levando seu exército rumo à dominação de outros planos. Contudo, através de uma profecia da Sálix do Outono, uma Força da Natureza, ele deverá antes dominar as terras locais, evento este que pode levar menos tempo do que o esperado.

Além da capacidade de criar novos vampiros, os poderes necromantes do Barão lhe permitem criar outros tipos de mortos vivos, como esqueletos, zumbis, inumanos e até mesmo usar uma perigosa magia ensinada pela Avó Sengir: macular e transformar homens de coração puro em aberrações profanas, como fez com Ihsan, ex-paladino de Serra.

Às vezes é possível ver sua carruagem negra percorrendo regiões próximas, com destino incerto. Puxando o veículo, quatro cavalos escuros como o fundo de um poço são conduzidos por um aldeão aleatório, que mais ao fim do trajeto, servirá de alimento aos distorcidos cavalos carnívoros.

Avó Sengir

Originalmente, a Avó era uma poderosa feiticeira chamada Ravi, parte de um grupo de jovens magos chamados “Tolgath”. Os Tolgath eram um grupo sedento por conhecimento e poder, o que os levou ao conflito com outro grupo igualmente poderoso, os “Ancestrais”.

A batalha ocorreu em tempos remotos, distantes o bastante para não serem lembrados por homens comuns a não ser pelo nome da cicatriz que deixaria: A Grande Destruição.

Este evento ocorreu quando, ao ver que não existiria outra saída para a sobrevivência, Ravi usaria um perigoso artefato conhecido como “O Carrilhão do Apocalipse”, um item lendário e forte o suficiente para destruir mundos e rasgar o próprio tecido da existência.

Além de aniquilar com os dois grupos de feiticeiros, o toque do Carrilhão criou uma gigantesca área conhecida como “Zona Morta”, onde antes ficam a Cidadela Ulgrothiana (lar dos Tolgath) e a torre Espiral de Basalto. Todo o mana (o “combustível” da magia) seria drenado ao ponto de deixar de existir e, aos poucos, os efeitos da Zona Morta começariam a afetar toda a forma de vida, ao ponto de que o simples ato de adentrar o local drenaria a essência vital de qualquer criatura. Para a “sorte” de Ravi, ela havia se escondido na torre Espiral quando o Carrilhão tocou, ficando protegida do efeito imediato.



Enlouquecida e aprisionada, Ravi foi encontrada e libertada pelo Barão, que prontamente acolheu a poderosa arcana em sua família.

Dizem que a Avó ferve a carne de mulheres jovens e bebe o caldo, como forma de se manter viva. Ela distribui ocasionalmente tomos de magia negra para iniciantes das Ilhas Flutuantes e entre os Oradores dos Mortos de Aysen, esperando encontrar aprendizes. Como se os poderes do Carrilhão do Apocalipse não fossem o suficiente, a insana Avó Sengir tem um grande poder adormecido, esquecido junto de sua identidade como a maga Ravi.

Seus poderes vão além da necromancia, alcançando esferas de domínio da natureza, o que a torna mais perigosa ainda.

Irini Sengir

Originalmente a filha do rei de Nova Liberdade (a cidade mais antiga do

povo anão em Ulgrotha), Irini foi capturada pelo Barão de Sengir da mesma forma que Nova Liberdade, o Portal Anão e o Castelo da Luz Matutina (atual Castelo Sengir). Rebatizada como “Iринi Sengir”, a ex-princesa nem faz questão de lembrar seu nome verdadeiro, assim como qualquer laço com sua família original.

Um famoso livro pode ser a chave para encontrar o templo, escrito por um homem louco, um sonhador de épocas remotas. Este tomo pode estar perdido na ilha, esperando ser encontrado por aventureiros bravos ou tolos o bastante para percorrem suas páginas profanas.

Iринi pouco se importa em ser considerada uma traidora de sua raça, mesmo que na verdade, tenha sido enfeitada e controlada pelo Barão, sendo posteriormente adotada como sua filha. Seus poderes como vampira e feiticeira servem seus propósitos malignos, em especial naquilo que mais lhe dá prazer: corromper tudo

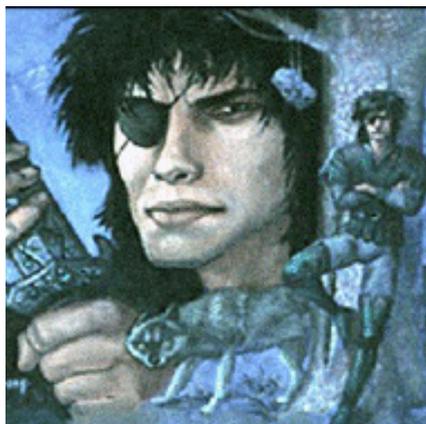
que é puro. Ela se tornou uma pessoa sádica, com ódio especial pelos anões. Mais tarde ganharia controle do anel com o selo de Sengir, usado para dominar a Sombra de Ihsan, torturando-o à seu bel prazer.

A tortura é um prazer para a maga, que possui um calabouço especialmente montado para esta finalidade, sendo auxiliada por servos mascarados que parecem compartilhar esta mesma paixão pela dor alheia.

Iринi é a bisavó de Reveka, a poderosa maga anã, mas nenhuma das duas têm conhecimento deste fato, nutrindo uma pela outra apenas ódio e desprezo.

Veldrane de Sengir

Veldrane é um homem de magro de cabelos escuros e aparência taciturna. É considerado o servo mais leal ao Barão, atuando como caçador furtivo, batedor e espião. Se existe alguém que saiba de algum segredo, por mais fútil



ou comprometedor que seja, esta pessoa é Veldrane.

Prestando serviço a tantas décadas junto ao Barão, rumores sugerem que seja um morto-vivo ou mesmo um licantropo, mas a falta das fraquezas típicas a estes (como luz do sol, água benta e símbolos sagrados) torna o fato mais misterioso ainda. Além de ser um espião inigualável, é considerado um mestre em trilhas, seja em detectá-las ou escondê-las. É comum vê-lo acompanhado de lobos (2d4), usados para caçar vítimas de forma sádica e impiedosa.

Addiv Alna,

o “Autocrata” de Sengir

Poucos sabem a história de Addiv, o “autocrata” de Sengir. Alguns sugerem que ele foi uma vez o líder de uma poderosa família, governante de Sengir. Outros pensam que certa vez tentara usurpar o trono do Barão.

Servindo de porta voz do Barão (quando este não deseja se envolver em assuntos menores, como colheitas e impostos), Addiv é um homem cruel e sádico que adora tirar o melhor proveito de qualquer situação. Seus conhecimentos sobre política e negociação são tão altos quanto seu medo do Barão.

Ocupando um cargo que poucos invejaram, Addiv na verdade não tem o poder de um autocrata, mas gosta do título. O Barão acha divertido que uma figura tão patética (aos seus

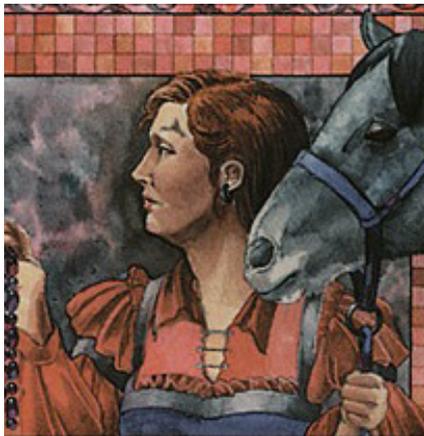


olhos) tenha um título tão importante, e permite que a brincadeira continue. De uma forma ou de outra, a visão de Addiv ou de seus servos é sempre sinal de problemas ou más notícias.

Os lacaios que o acompanham são homens ocultos em vestes negras e esfarrapadas, com rostos pálidos e apáticos. Pouco mais do que ajudantes, costumam andar pelas vilas vagarosamente, como se em uma grande procissão solitária. Não se sabe ao certo o motivo destes “passeios”, mas acredita-se que estejam procurando por uma pessoa em específico, importante apenas para o “autocrata”.

Os anões de Ulgrotha

Oriundos de um plano desconhecido, eles vieram a Ulgrotha pelo “Portal Anão”, fundando a cidade subterrânea de Nova Liberdade. Não é certo o motivo desta migração, mas acredita-se que estavam fugindo da escravidão e tirania em seu plano nativo.

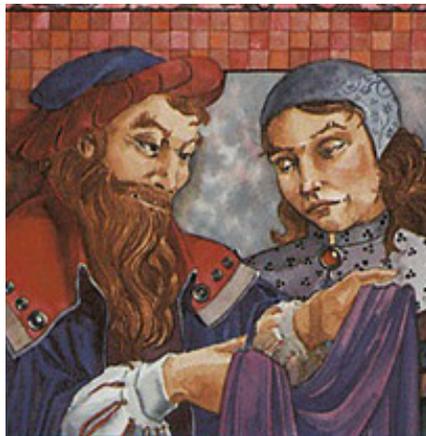


O Castelo da Luz Matutina foi a última construção dos anões nesta região, que seria tomada por completo pelo Barão Sengir e seu exército.

Enquanto alguns clãs decidiram ficar em Sengir, outros partiram para novas terras, encontrando-se com alguns clãs que anteriormente à invasão, haviam saído para explorar novas terras. Desta forma, os anões se dividiram em duas grandes “famílias”: os Anões da Terra, conhecidos mercadores que juraram um dia retomar o que lhes foi tirado pelo Barão, e os Anões do Mar, reunidos hoje na Ilha Flutuante, o local de uma das mais poderosas escolas de magia de Ulgrotha.

Anões da Terra

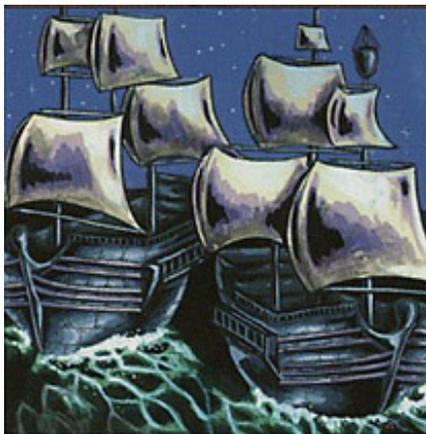
Comerciantes natos, os Anões da Terra acreditam que sempre é possível fazer um bom negócio, e são mestres na arte de convencer os outros sobre a qualidades de seus produtos ou a vantagem de alguma compra. Quando



lidam com comércio, a penalidade racial de -2 no Carisma é ignorada, mas apenas quando negociam com outras raças que não a sua. Caso sejam bem sucedidos em um Teste de Carisma durante uma negociação, podem conseguir 1d10 por cento de acréscimo ou desconto. Uma falha significa que algo deu errado na negociação, e ele perde (ou paga em excesso) 5% do valor final. Eles costumam viajar longas distâncias em pôneis bem adestrados, mas evitarão a todo custo entrar em um barco.

Anões do Mar

Os Anões do Mar, por sua vez, adoram a brisa em suas barbas e o balançar das águas. Desconfiam de seus “primos mercadores” e preferem não se envolver mais do que o necessário. Geralmente as transações comerciais são tensas, com ambos os lados temendo algum tipo de “golpe”, seja por lábia ou por magia.



Além de velejar, é comum para os Anões do Mar seguirem caminhos de conhecimentos ocultos, muitas vezes temidos pelos outros. Quando se viram em uma situação de fuga de sua terra, abandonaram várias tradições dos anões, entre elas, a resistência social à magia. Apesar dos rumores de

que vivem nas águas, eles costumam viver em moradas típicas dos humanos (grupo racial mais abundante que tiveram contato). Por conta disso, não tem o mesmo interesse nas artes da pedra de sua raça, detectando desníveis, fossos ou armadilhas de pedra apenas com resultado 1 em 1d6.

Anões de Ulgrotha em jogo:

-Tendem à Ordem e à Neutralidade;

- Medem quase sempre entre 1,20 e 150 metros e pesam entre 50 kg e 80 kg;

- Atingem a maturidade por volta dos 50 anos. Sua expectativa de vida gira em torno dos 400 anos;

-Costumam aprender seu idioma básico (anão) e o de seus parceiros comerciais e raças inimigas;

-Recebem +2 de CON e -2 em CAR;

-Não possuem visão no escuro;

-Detectam desníveis, fossos ou armadilhas de pedra comum resultado de 1 (Anões do Mar) em 1d6 ou 1 e 2 (Anões da Terra) em 1d6;

-Anões da Terra podem aumentar o lucro ou conseguir um desconto através de um Teste de Carisma;

-Movimento base de 6 metros;

-Podem usar armas médias com uma mão ou armas grandes com ambas as mãos

Aventurando-se em Sengir

Sengir é possivelmente o local mais nefasto e sombrio de Ulgrotha. Seus perigos são diários, com mortos caminhando em terras enevoadas, monstros seguindo os comandos do tirano Barão de Sengir, e mesmo os cidadãos comuns que muitas vezes não hesitaram em passar uma faca no pescoço de seus vizinhos.

Além das novas criaturas relacionadas neste suplemento, é possível acrescentar aquelas que o Mestre julgue necessárias, como Lobisomens, Zumbis e Aparições.

Talvez o grupo tenha que rever um item enterrado no cemitério local, onde ocasionalmente a Avó Sengir manda seus lacaios em busca de cobaias para suas experiências sinistras.



Carruagem do Barão Sengir



A temida Família Sengir: Veldrane, Irini, Barão, Avó e o Autocrata.

E o que esconde as Ruínas de An-Zerrin? Que ligação teriam com o Barão de Sengir, que se aproveitou dos Na-Zerrin, mantendo-os... mais de uma vez? E o portal dos anões, logo abaixo do Castelo Sengir. Qual o verdadeiro poder que esconde?

Alianças com os anões, traições, tesouros antigos, redenção... as possibilidades são grandes, assim como os perigos.

As perguntas são diversas, e talvez nem todas tenham resposta. Talvez a ignorância possa ser melhor do que a verdade, em alguns casos. O Mestre pode procurar em sites ou mesmo em sua coleção, caso possua, por ilustrações da coleção “Terras Nativas” (Homelands) para ter ideias para o jogo, e mesmo como forma de mostrar aos jogadores as imagens que podem estar vendo.

De uma forma ou de outra, cabe aos aventureiros desbravar as perigosas terras de Sengir, e rezar para qualquer

deus que consiga escutá-los para que proteja suas almas deste canto escuro de Ulgrotha. Eles atacarão os intrusos na primeira oportunidade. O mestre pode utilizar esta tabela de acordo com seu critério.



Sala de tortura de Irini Sengir



As Ruínas de An-Zerrin

Personalidades de Sengir & Novos Monstros

Barão de Sengir

Vampiro Ordeiro

Barão de Sengir

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	200% + 3 IM
XP	4735
Movimento	12m V 18m
Moral	12

FOR	21	CON	18	SAB	20
DES	18	INT	19	CAR	21

COMBATE

CA	22 ou 24 (braçadeira)
JP	7
DV	16+30 (165))
RM	10%
RD	10/magia

 2 Garras+15 (1d8+5)

Com séculos de idade, o Barão teve tempo e recursos para se apoderar de diversos itens mágicos. Os mais poderosos são:

“Khallas” (armadura de placas +2, Ordeira): Originalmente pertencia a um mercador cigano, que a encontrara na tumba de um rei de épocas remotas. A placa peitoral de Sengir é um item singular, capaz de alertar o usuário da presença de criaturas invisíveis ou fora de seu alcance de visão, evitando ataques traiçoeiros e apunhaladas. O “campo de visão” da armadura é de um raio de 18 metros.

Braçadeiras de defesa +2 contra projéteis (Ordeira): Criadas pelo próprio Barão, as braçadeiras conferem um bônus adicional na defesa contra projéteis e armas de ar-

remesso. O bônus também é válido para a JP de magias ofensivas (caso permitam), como “Bola de Fogo” e “Cone de Gelo”.

Orbe de PES (Caótica): Este orbe fora entregue de presente pela Avó Sengir, como forma de gratidão ao resgatá-la. Funciona como a magia “PES”, mas nas mãos do Barão, com o dobro de alcance.

“Saafir” (espada bastarda +1, Caótica): Usada como adorno e símbolo de poder, a magnífica espada tem origem desconhecida, mas parece esta na família Sengir desde o princípio. A lâmina é pesada nas mãos de qualquer um que não seja um vampiro, atingindo 100 kg e tornando o manuseio praticamente impossível. Contudo, nas mãos de um vampiro ela se torna leve como uma rapieira, e passa a atacar 3 vezes por rodada.

HABILIDADE ESPECIAL

 **Magia:** o Barão Sengir usa magias como um mago de 16º nível.

 **Visão no Escuro:** 18 metros.

 **Metamorfose:** pode se transformar em morcego à vontade..

 **Mordida:** ao se alimentar, drena 2d4+2 pontos de CON da vítima, recuperando o mesmo valor de pontos de vida.

 **Furtividade:** pode esconder-se nas sombras, sem necessidade de testes.

 **Encanto:** pode encantar uma vítima com o seu olhar, de modo a obrigá-la a obedecer às suas ordens. A vítima, para resistir, deverá ser bem sucedida em uma JP-SAB.

Medo: uma criatura que entre em contato com o Barão deverá ter sucesso em uma JP-SAB ou ficará apavorada.

Fotossensibilidade: Para cada turno que o Barão for exposto à luz do Sol, deverá fazer uma JP-CON ou virará pó imediatamente.



Avó Sengir

Vampira Caótica

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	120% + 2 IM
XP	2575
Movimento	6 metros
Moral	8

FOR	9	CON	10	SAB	22
DES	11	INT	21	CAR	9

COMBATE

CA	10
JP	11
DV	12 (60)
RM	35%
RD	30/magia

✚ 1 Magia

A Avó Sengir é um ser macabro e decrépito, incapaz de usar armas para se defender ou atacar. Ao invés disso, conta com poderes mágicos e um grande número de vampiros Nosferatu, uma criação demoníaca feita em seus laboratórios a partir de discípulos selecionados.

HABILIDADE ESPECIAL

☠ **Magia Instável:** a Avó Sengir tem um incrível poder inerte, escondido em algum canto de sua mente enlouquecida. Toda vez que uma magia for usada, seu poder equivale ao de um mago de nível 10 + 2d10 níveis. Ela tem acesso a todos os círculos de magia, mas se a magia obtiver um resultado de poder menor do que o nível mínimo para a magia, ela é cancelada.

☠ **Visão no Escuro:** 8 metros



☠ **Metamorfose:** pode se transformar em morcego à vontade..

☠ **Mordida:** ao se alimentar, drena 2d4+2 pontos de CON da vítima, recuperando o mesmo valor de pontos de vida.

☠ **Furtividade:** pode esconder-se nas sombras, sem necessidade de testes.

☠ **Encanto:** pode encantar uma vítima com o seu olhar, de modo a obrigá-la a obedecer às suas ordens. A vítima, para resistir, deverá ser bem sucedida em uma JP-SAB.

☠ **Medo:** uma criatura que entre em contato com a Avó deverá ter sucesso em uma JP-SAB ou ficará apavorada.

☠ **Fotossensibilidade:** para cada turno que a Avó for exposta à luz do Sol, deverá ter sucesso em uma JP-CON ou virará pó imediatamente.

Os Tomos Sinistros

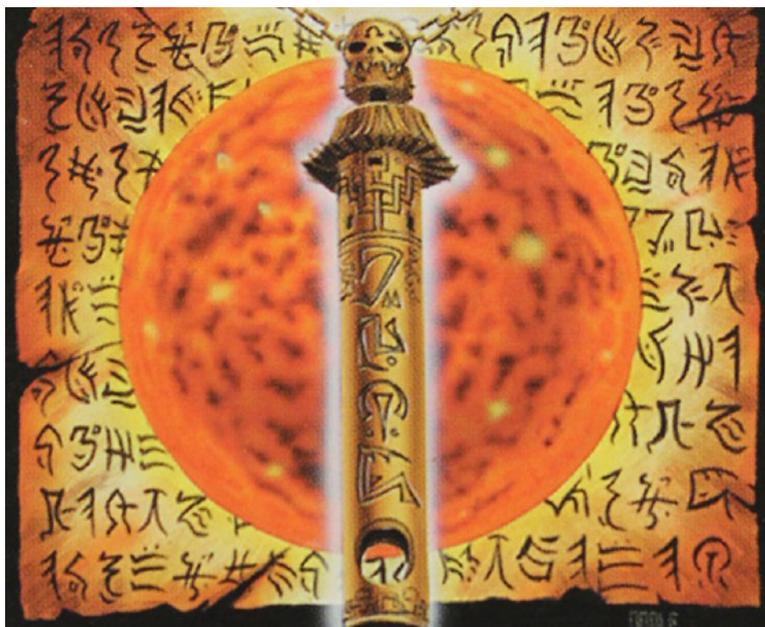
O grande conhecimento de magia da Avó pode ser comprovado não apenas em seus feitos, mas também nos tomos que escreve. Estes tomos são encadernados com a pele de morcegos de Sengir, sempre de um doentio tom esverdeado. Além de textos sobre necromancia, eles contêm 2d4 “escolhas de magias” até o 3º círculo, sendo que cada ponto obtido no dado pode ser trocado por um círculo de magia (até o 3º). Assim, caso tenha obtido um valor de “5” em 2d4, o tomo pode conter uma magia de 2º círculo e uma de 3º, cinco magias de 1º círculo, duas de 1º e uma de 3º, ou qualquer combinação do gênero.

Os tomos são ofertados pela própria Avó, muitas vezes disfarçada, ou por um de seus Nosferatu. De uma forma ou de outra, ela sempre tem um fraco elo telepático com seus livros, sabendo quando um deles se aproxima do Castelo Sengir.

Carrilhão do Apocalipse

Este poderoso artefato pertencia aos Tolgath, o grupo de magos ao qual a Avó Sengir (conhecida então como “Ravi”) fazia parte. De origem desconhecida, os poderes de destruição do Carrilhão são absurdos, destruindo não apenas tudo em quilômetros como a própria essência da magia, o “mana”. Desta forma, as áreas afetadas se tornam mortas e incapazes de permitir qualquer tipo de magia. Além disso, qualquer tipo de força vital é devorada, de forma que apenas mortos vivos poderiam adentrar o local em segurança.

Não se sabe ao certo o paradeiro atual do Carrilhão: enquanto alguns creem estar com a Avó Sengir, outras fontes acreditam que ela o entregou a um comerciante anão, advertindo-o a nunca acionar o artefato macabro.



Irimi Sengir

Anã (Vampira) Caótica

BÁSICO	Encontros	1								
	Prêmios	120%								
	XP	1930								
	Movimento	6 metros								
	Moral	9								
FOR				9	CON		14	SAB		16
DES				17	INT		17	CAR		15
COMBATE	CA	15		JP	12					
	RM	20%		RD	5/magia					
	DV	10 (70)								
		2 Garras +8 (1d6)								



Irimi possui um estranho artefato caótico vindo de um plano desconhecido. Sua natureza parece mesclar metal e algo biológico, pulsante ao ser utilizado. O artefato, batizado de “Devorador”, é um aparelho horrível que libera uma chama verde que, apesar de tudo, é fria.

O “Devorador” (Caótico): Sucesso em uma JP-CON significa que o alvo recebe 1d10 pontos de dano, enquanto uma falha causa 2d10. As vítimas que falharem sentem o gelo penetrando os músculos, tendo a movimentação reduzida à metade, e recebendo penalidade de -1 em todas suas jogadas de dado por 1 hora.

O Devorador pode ser utilizado 3 vezes ao dia, precisando ficar submerso em mercúrio por 8 horas antes de ser utilizado novamente.

HABILIDADE ESPECIAL

 **Magia:** Irimi usa magias como uma maga de nível 10.

 **Visão no Escuro:** 18 metros

 **Metamorfose:** pode se transformar em morcego à vontade.

 **Mordida:** ao se alimentar, drena 2d4+2 pontos de CON da vítima, recuperando o mesmo valor de pontos de vida.

 **Furtividade:** pode esconder-se nas sombras, sem necessidade de testes.

 **Encanto:** pode encantar uma vítima com o seu olhar, de modo a obrigá-la a obedecer às suas ordens. A vítima, para resistir, deverá ser bem sucedida em uma JP-SAB.

 **Medo:** uma criatura que entre em contato com Irimi deverá ter sucesso em uma JP-SAB ou ficará apavorada.

 **Fotossensibilidade:** para cada turno que Irimi for exposta à luz do Sol, deverá ter sucesso em uma JP-CON ou virará pó imediatamente.

Veldrane de Sengir

Meio Elfo Neutro

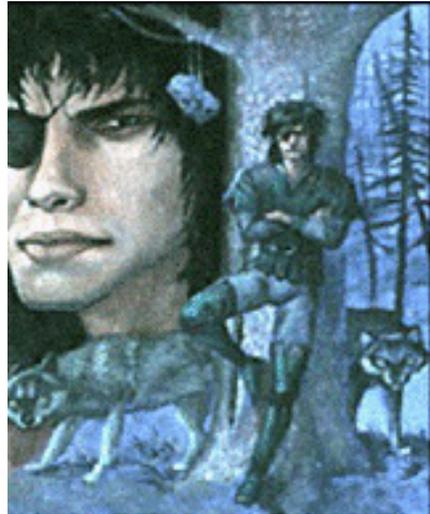
BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50%
XP	1155
Movimento	9m E 36m
Moral	10

FOR	11	CON	12	SAB	17
DES	19	INT	16	CAR	15

COMBATE

CA	14
JP	12
DV	8 (48)
†	2 Esp. Longa+10 (1d8+2)



Veldrane de Sengir

HABILIDADE ESPECIAL

Ladino: ele pode usar todos os Talentos de Ladino como se fosse um Ladrão de nível 9.

Rastreador: Veldrane tem 80% de chance de encontrar um rastro de dia, e 70% à noite.

Líder da Matilha: o caçador tem um vínculo mental com seus lobos, na forma de uma empatia acima do normal. Ele pode pensar em comandos simples, como qual alvo atacar, se devem recuar ou se deve investigar algo com um alcance de 18 metros. Caso um lobo venha a morrer nesta distância, Veldrane ficará enfurecido e deve fazer um teste de moral. Se falhar, irá lutar com penalidade de -2 no ataque e +2 no dano.

Espadachim extremamente competente, Veldrane possui dois itens que lhe garantem uma vantagem impar em batalha:

suas botas da velocidade e a espada “Draghur”.

Botas da Velocidade (Ordeira): quatro vezes ao dia, o usuário pode se mover 4x mais rápido, por até 5 horas ao dia. Veldrane usa esta habilidade para combater ou para ir atrás de um alvo em perseguição.

Draghur (Caótica): esta espada longa +2 é acompanhada de uma linda bainha feita por anões, incrustada de várias pequenas esmeraldas, dando-lhe um aspecto esverdeado. A lâmina é uma espada vampira, e metade do dano que causa é revertida em pontos de vida para o usuário. Alvos caóticos não têm seus pontos de vida convertidos para Veldrane, por algum tipo de capricho da arma.

Addiv Alna, o Autocrata de Sengir

Humano Caótico

BÁSICO

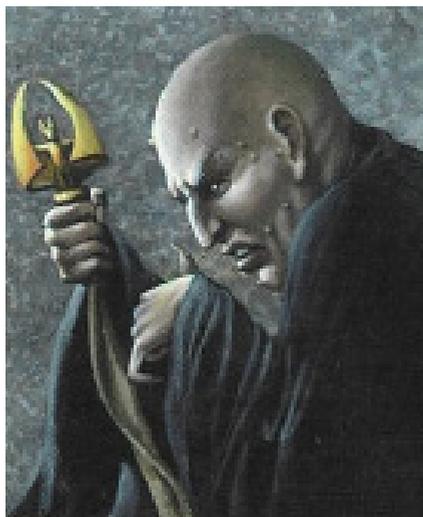
Encontros	1
Prêmios	150%
XP	280
Movimento	9 metros
Moral	7

FOR	8	CON	10	SAB	17
DES	9	INT	17	CAR	9

COMBATE

CA	19
JP	14
DV	4 (24)

⚔ Especial



Addiv evitará combates a todo custo. Contudo, ele possui um misterioso cajado negro, retorcido, e que tem um morcego dourado na ponta. Ninguém sabe os reais poderes dele, e na verdade, tão pouco que o item é mágico. Como Addiv costuma resolver seus problemas através de astúcia e inteligência, poucos viram o cajado em ação.

“Khobag” (cajado caótico): este cajado torto não serve para combate. Contudo, ele é capaz de uma série de feitos incríveis, conhecidos apenas por Addiv (para sua própria sorte e segurança).

-Proteção: bônus de +10 no CA.

-Invisibilidade, Medo, Clarividência, Concha de Proteção: estas magias podem ser utilizadas uma vez ao dia, como um mago (ou clérigo) de nível igual a INT do usuário (para magias de mago) ou de SAB

(para magias de clérigo).

O cajado tem 5 cargas, e recupera uma carga a cada dia que estiver exposto à lua cheia. Apenas o efeito da Proteção não consome cargas, estando sempre ativa, desde que o usuário esteja segurando o cajado com ambas as mãos.

Morcego de Sengir

Pequeno e Caótico  Floresta

BÁSICO	Encontros	2d6x10				
	Prêmios	---				
	XP	19				
	Movimento	V 15 metros				
	Moral	10				
	FOR	1	CON	12	SAB	15
	DES	16	INT	5	CAR	6
COMBATE	CA	16				
	JP	15				
	DV	½+1 (3/5)				
		1Mordida+2(1d4+Especial)				



Morcego de Sengir

Os temíveis morcegos de Sengir são uma raça maldita que se alimenta do sangue das vítimas. Assemelham-se a um morcego normal, variando em cor entre o marrom e o verde escuro. Através de um ritual, podem servir como olhos e ouvidos do Barão, de forma que ele tem consciência de tudo que os morcegos perceberem. Desta forma, a simples visão da criatura é considerada um sinal de mau agouro.

HABILIDADE ESPECIAL

 **Silencioso:** eles praticamente não emitem som ao voar, e somando a sua cor escura, faz com que testes de Surpresa sejam realizados com uma penalidade de -3.

 **Aprimoramento:** Caso obtenha no ataque um valor de 16 ou mais em 1d20, a vítima deve ser bem sucedida em uma JP-DES com penalidade de -1 ou sofrerá a perda de 1d4 pontos de vida adicionais. Além disso, o morcego ganha +1 no dano e na CA, até um máximo de +3.

Ecologia: Os morcegos de Sengir se alimentam de sangue, independente do tipo de criatura. Eles andam em pequenos grupos, e aparentemente não dormem.

Nosfetatu de Sengir

Médio e Caótico  Qualquer

BÁSICO

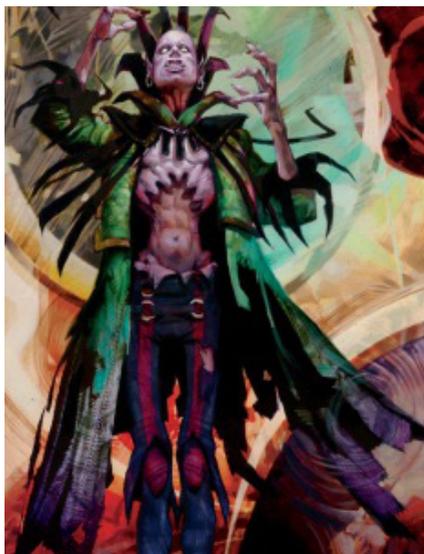
Encontros	2
Prêmios	30% + 1 IM
XP	1295
Movimento	9 m V 15m
Moral	11

FOR	13	CON	15	SAB	18
DES	15	INT	19	CAR	15

COMBATE

CA	14
JP	10
DV	8 (56/80)
RM	5%

 1 Garra +7 (1d8+1)



Enquanto o Barão escolhe aqueles que se tornarão “Vampiros de Sengir”, a Avó tem autoridade de escolher aqueles que serão seus “Nosferatu”, um tipo de agente pessoal da anciã. Uma vez aceito como aprendiz da Avó Sengir, o neófito se aprofunda nas artes arcanas, aprendendo um número limitado mas perigoso de magias. Após o doloroso processo de transformação (com altas chances de falha) o aprendiz se transforma em um vampiro, criado com o próprio sangue da Avó Sengir. Os Nosferatu detestam o Barão e seus Vampiros, jurando lealdade apenas à sua Mestra. Contudo, não são tolos de desafiarem o Senhor de Sengir, e evitarão qualquer conflito com o Barão e seus lacaios.

HABILIDADE ESPECIAL

 **Magia:** os Nosferatu podem usar magias como magos de nível 5.

 **Visão no Escuro:** 18 metros

 **Metamorfose:** pode se transformar em morcego à vontade.

 **Mordida:** ao se alimentar, drena 1d4 pontos de CON da vítima, recuperando o mesmo valor de pontos de vida.

 **Furtividade:** pode esconder-se nas sombras, sem necessidade de testes.

 **Encanto:** pode encantar uma vítima com o seu olhar, de modo a obrigá-la a obedecer às suas ordens. A vítima, para resistir, deverá ser bem sucedida em uma JP-SAB.

 **Fotossensibilidade:** para cada turno que Irini for exposta à luz do Sol, deverá ter sucesso em uma JP-CON ou virará pó imediatamente.

Sinergia: Costumam andar em duplas, tratando um ao outro como “irmão”.

Servo do Autocrata

Médio e Neutro  *Qualquer*

BÁSICO	Encontros	1d4				
	Prêmios	---				
	XP	13				
	Movimento	6 metros				
	Moral	8				
	FOR	10	CON	11	SAB	12
	DES	10	INT	12	CAR	10
COMBATE	CA	10				
	JP	16				
	DV	1-1 (4/7)				
		Nenhum				



Servo do Autocrata

Estas criaturas apáticas caminham te-diosamente pelas vilas, aparentemente sem objetivo. Contudo, todos temem a visita de um Servo, e inúmeras crendices parecem surgir para afastá-los, como pregar uma moeda de barro na porta ou pintar as janelas de preto. Estes homens encapuzados andam com o rosto coberto e braços cruzados. Eles não agem de forma agressiva, e sempre batem vagarosamente na porta da casa que desejam entrar.

HABILIDADE ESPECIAL

 **Olhar Hediondo:** é impossível ver seus olhos sem retirar o capuz. Contudo, quem for tolo o suficiente para fazê-lo, sofrerá os efeitos da magia “Palavra de Poder: Atordoar”. Uma JP-SAB deve ser feita, e em caso de falha, o alvo perderá 1 ponto de Sabedoria devido a visão inconcebivelmente horrível.

Vampiro de Sengir

Médio e Ordeiro  Qualquer

BÁSICO	Encontros	1d4-1				
	Prêmios	110%				
	XP	1295				
	Movimento	9 m V 15m				
	Moral	10				
	FOR	16	CON	16	SAB	15
	DES	17	INT	15	CAR	16
COMBATE	CA	17 (armadura de couro)				
	JP	13				
	DV	8 (64/96)				
	RD	4/magia, fogo				
		2 Garras +10 (1d8+3)				



O Barão de Sengir criou um grupo de elite, composto apenas por aqueles que julga serem capazes de cumprir suas ordens competidamente. De nobres endinheirados a cavaleiros veteranos, os vampiros de Sengir não ultrapassam algumas dezenas em números, mas seu poder individual é o suficiente para subjugar vilarejos e destruir forças militantes rebeldes.

HABILIDADE ESPECIAL

-  **Visão no Escuro:** 18 metros
-  **Metamorfose:** pode se transformar em morcego à vontade.
-  **Mordida:** ao se alimentar, drena 1d4 pontos de CON da vítima, recuperando o mesmo valor de pontos de vida.
-  **Furtividade:** pode esconder-se nas sombras, sem necessidade de testes.
-  **Encanto:** pode encantar uma víti-

ma com o seu olhar, de modo a obrigá-la a obedecer às suas ordens. A vítima, para resistir, deverá ser bem sucedida em uma JP-SAB.

 **Medo:** uma criatura que entre em contato com o vampiro deverá fazer uma JP-SAB ou ficará apavorada.

 **Fotossensibilidade:** para cada turno que Irini for exposta à luz do Sol, deverá ter sucesso em uma JP-CON ou virará pó imediatamente.

Pônei dos Anões

Médio e Neutro  *Planícies*

BÁSICO

Encontros	domesticado apenas
Prêmios	---
XP	25
Movimento	12 metros
Moral	7

FOR	14	CON	16	SAB	13
DES	12	INT	2	CAR	13

COMBATE

CA	13
JP	19
DV	1+5 (10/13)
	2 Coices +2 (1d3+2)



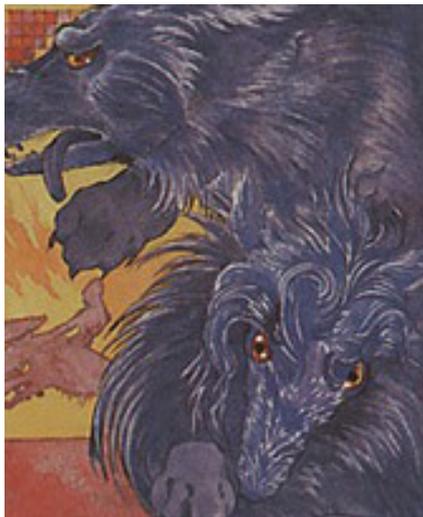
Pônei dos Anões

Criados para servirem de animais de carga, os pôneis dos anões são amistosos e receptivos. Adoram comer cenouras e beber cerveja, mesmo que o último não seja tão aconselhável quando se depende das habilidades motoras do pônei para transportar carga.

Urek

Médio e Caótico  Planícies

BÁSICO	Encontros	2d6				
	Prêmios	---				
	XP	75				
	Movimento	14 metros				
	Moral	12				
	FOR	14	CON	14	SAB	12
	DES	15	INT	8	CAR	14
COMBATE	CA	14				
	JP	16				
	DV	2 (14/20)				
		2 Coices +2 (1d3+2)				



“Urek” é uma palavra antiga dos anões para “coração”, demonstrando o grande laço que um destes lobos pode ter com seu mestre. Ureks são usados como montaria de batalha, tratados com muito respeito e cuidado por seu dono.

Cão de Caça Espectral

Médio e Caótico  *Qualquer*

BÁSICO

Encontros	3d4
Prêmios	---
XP	49
Movimento	12 metros
Moral	12

FOR	12	CON	0	SAB	13
DES	15	INT	4	CAR	5

COMBATE

CA	16
JP	14
DV	1+8 (13/16)
RD	2/Magia/Ferro
	1 Mordida +2 (1d4+1+Especial)



Cão de Caça Espectral

Os Cães de Caça Espectrais são um tipo de abominação fantasma que vaga pelas terras escuras de Sengir. Alguns acreditam que podem ser treinados, mas como são conhecidos por não seguirem ordens que não de seu “alfa”, talvez seja apenas um boato. De qualquer forma, eles perseguem uma vítima até encontrá-la, ou morrem (novamente) tentando.

HABILIDADE ESPECIAL

 **Dreno de Força:** cada mordida bem sucedida drena 1 ponto de Força do alvo. Caso ele chegue a zero pontos, não poderá ser revivido. Os pontos retornam na razão de 1 por dia.

 **Intangibilidade:** 3 vezes ao dia, a criatura pode se tornar intangível por 1d4 rodadas, atravessando objetos ou seres, desde que não sejam, feitos de ferro. Neste caso, apenas magia e armas de ferro podem acertá-los.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia