

Taslois

“Apesar de certamente estarem entre as menos assustadoras de todas as criaturas da selva, eles se mostram dignos de preocupação pelo seu grande número, ou depois dos personagens terem saído de encontros violentos com seres mais desagradáveis. Os taslois sabem a localização dos covis de monstros perigosos, e, frequentemente, descobrem rotas de fuga óbvias para qualquer criatura que lute contra a fera. Quando assim acontece, esses pequenos humanoides colocam suas armadilhas ao longo do caminho de fuga, e esperam que as cansadas e insuspeitas criaturas passem por elas, correndo às cegas. Essa estratégia tem alto índice de sucesso, pois os taslois ostentam muito mais troféus do que o pequeno tamanho e a limitada perícia poderiam lhes proporcionar.”

AD&D 2ª Edição – Livro Dos Monstros, Editora Abril Jovem, 1995. Página 340.

Autor: Eclison J. T. Tolentino

Revisão: Alessandro Jean Loro

Diagramação: Antonio Sá Neto

Ilustrações: Guilherme Nascimento e Daniel Ramos



[www. Old Dragon .com.br](http://www.OldDragon.com.br)



Uma Selva de Taslois

Nós entramos em seu covil com uma vantagem absoluta: surpreendemos todos os guardas e os matamos um a um, sem muita dificuldade. A maioria, sonolenta, sequer esboçou reação. Muitos estavam cansados e feridos, devido talvez devido aos combates anteriores. Não importava: tínhamos nossa missão, e, portanto, entramos rápido para cumprila.

Enquanto avaliávamos as defesas locais, procurando a melhor maneira de atingir o centro de suas forças, alguns dos nossos foram pegos em armadilhas e até mesmo por emboscadas armadas em volta do covil.

Eles estavam preparados. Nossa fama parece ter atingido muitos ouvidos! Porém, eles eram afoitos, ávidos por vingança. Não lutavam para se proteger, para defender seus lares ou coisa parecida; lutavam até a morte, para nos eliminar. E pareciam-se com outros, que combatemos

anteriormente... seriam da mesma família?

O combate reequilibrou-se, uma vez que a nossa estratégia de ataques furtivos não avançou como deveria, e a resistência de nossos inimigos, apesar de vigorosa, não ia para além do alcance de suas tochas e lanternas.

Para eles, era arriscado avançar para dentro da selva e nos procurar. Para nós, era impossível utilizar-se da superioridade numérica e da surpresa diante da luminosidade. O combate atingira um impasse... pelo menos até que nosso Guarda do Espírito agisse.

Uitak aproximou-se de uma reentrância natural no chão e, através da canalização do poder de Nosso Maior Akkekan, conjurou água, muita água, que tratamos de carregar e eliminar a chama das tochas e lanternas.

Nessa ação, alguns pereceram, outros foram feridos, mas a grande maioria obteve sucesso, e pôde retornar para as



árvores, apenas a tempo de perceber outra conjuração de Uitak, que extinguiu as chamas mais protegidas, ao mesmo tempo em que cobria o acampamento em uma nuvem de fumaça.

Eles então debandaram, correndo aleatoriamente para fora de suas defesas, à nossa mercê e ao alcance de nossas azagaias e lanças.

Foi divertido eliminá-los.

Alguns poucos fugiram, saindo pela selva, desesperados, enquanto praguejavam em seu idioma floreado, inadequado para palavrões.

Tratamos de limpar o local, recolher o que era necessário e recuperar nosso objetivo: o ídolo de Nosso Maior Akkekan, símbolo de nossa devoção e da renovação de nossas esperanças e forças. Conseguimos o que queríamos; isso nos orgulhou e engrandeceu. Mas Uitak sabia: era apenas o início.

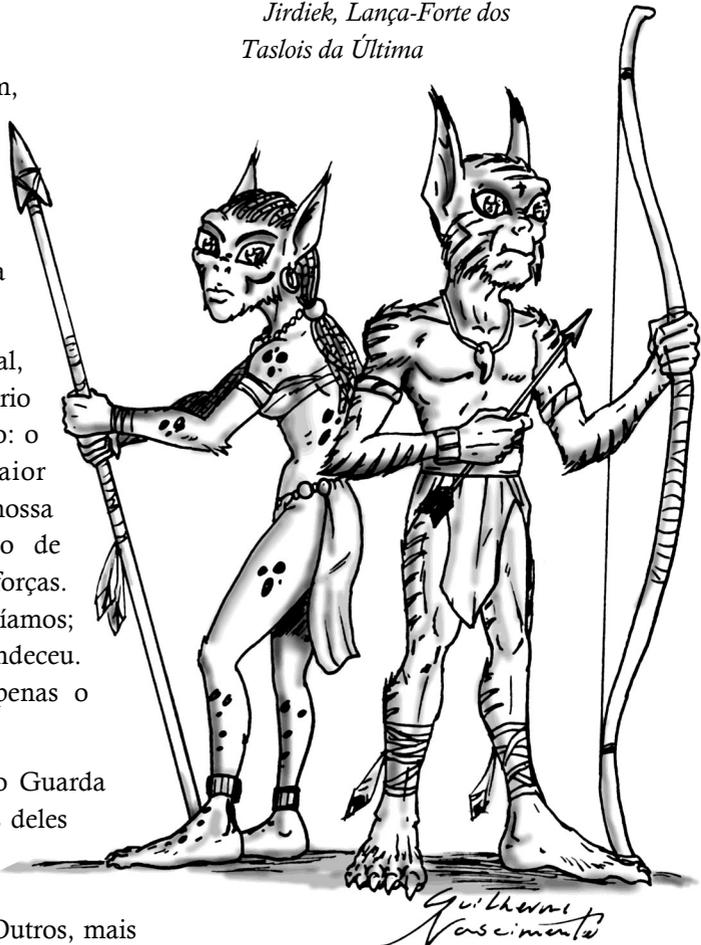
“Eles retornarão”, disse o Guarda do Espírito, “os melhores deles buscarão vingança, por seus filhos, por seus amados e seus parentes. Outros, mais

práticos, virão pelas riquezas.

Devemos nos reforçar, reerguer nossa cidade, recriarmos nossa grandeza. Eles virão; teremos de estar preparados!”. Ele nos disse e, claro como a lua, ele estava certo.

Quando os humanos retornaram, nossas forças estavam preparadas e eliminá-los foi menos que um esforço.

*Jirdiek, Lança-Forte dos
Taslois da Última*





Taslois são pequenos humanoides verdes, semelhantes à trolls, mas que não atingem um metro de altura. Eles vivem em copas de árvores, criam aranhas e vespas gigantes, têm boa capacidade de se esconder nas sombras e preparar armadilhas. Sua força reside em dois aspectos principais: superioridade numérica e uma refinada capacidade de reconhecer um grupo poderoso, porém debilitado. Nunca atacam criaturas ou grupos que estejam claramente preparados para o combate, mas praticamente tornou-se seu modo de vida o ataque a grupos enfraquecidos por combates recentes. Desnecessário dizer: eles acumulam as riquezas de tais grupos que eliminam, adquirindo tesouros muito acima do esperado para tão irrisórias criaturas (pense em um kobold que tenha a sua disposição uma Espada Matadora de Dragões e você terá uma ideia do que é que eu estou falando).

Além disso, alguns taslois são abençoados o suficiente por viver próximo a monstros poderosos, que sempre fornecem “lixo de aventureiros” para que eles recolham. Quando isso não ocorre, os próprios taslois entram no covil da fera, pouco após o combate, e a eliminam, adquirindo para si os tesouros dos invasores derrotados, bem como da fera que os derrotou. Em grande aspecto, os taslois são os

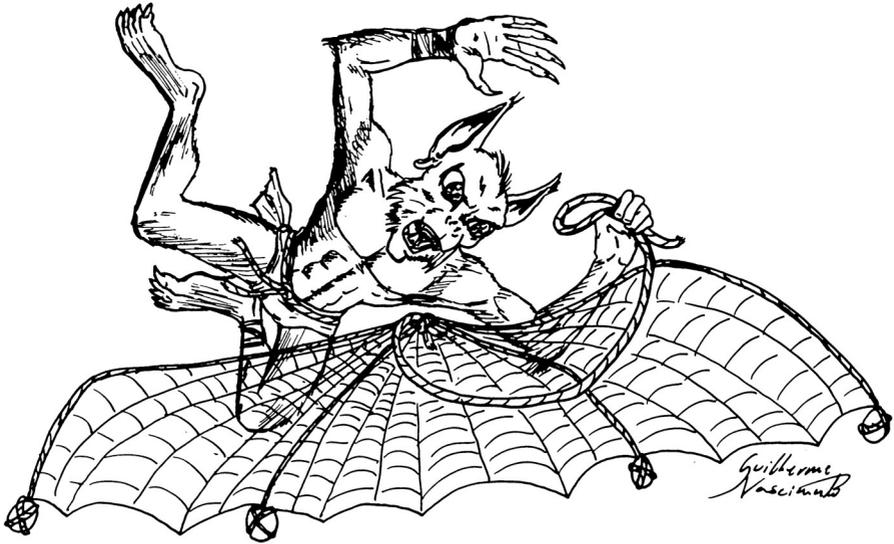
“pegadores de frag” da fantasia heroica medieval. Bom, pelo menos nas ambientações em que eles existem.

Abaixo, segue a descrição de Hijiitt, uma cidadela de taslois que pode existir em qualquer lugar selvagem, próximo a covis de monstros ou mesmo na rota dos heróis mais incautos de sua campanha.

A Cidade nas Copas de Hijiitt

Após uma batalha entre um troll das montanhas e um grupo de aventureiros poderosos, os Taslois da Última Traição tiveram a oportunidade de eliminar os aventureiros sobreviventes e encontrar um item poderoso, o Ídolo de Hijiitt, que carrega consigo uma profecia: aqueles que referendarem e protegerem o ídolo, terão proteção contra todos aqueles que os atacarem. Os trolls reconheceram o poder do artefato, mas não se sentiram tão necessitados da proteção oferecida por ele, muito menos de adorar uma divindade menor e esquecida. Os taslois, especialmente o xamã Uitak, viram ali a possibilidade de estabelecer a maior das Cidades nas Copas e com um reforço defensivo que viria a calhar. Ele apoderou-se do item e o levou consigo.

Apesar de os taslois realmente



eliminar os aventureiros humanos, um deles enviou uma mensagem mágica aos seus seguidores, indicando que estavam sob ataque, e adicionou uma marca mágica ao ídolo – que era o objetivo buscado pelos aventureiros. Esses seguidores puderam, então, localizar a Cidade nas Copas dos taslois e, antes que a cerimônia de consagração a Hijiitt fosse realizada, eles recuperaram o ídolo e dizimaram os humanoides presentes. Suas forças então se reuniram em um ponto oculto da selva e decidiram aguardar a manhã seguinte para viajar de volta à civilização. Foi então que a narrativa anterior ocorreu, com os taslois atacando os humanos “em seu covil”, recuperando o item e consagrando o

próprio local da batalha a Hijiitt.

Pouco depois, quando mercenários e aventureiros humanos retornaram ao local do ataque para dali rastrear os taslois, eles se depararam com uma defesa mágica que os desorientou, tornando-os vítimas fáceis para os animais gigantes que já defendiam a cidade. Os taslois ganharam orgulho e favores perante si e perante Hijiitt, que secretamente aumenta de poder quanto mais glórias e feitos são alcançados em seu nome.

Alguns meses se passaram desde aquela última batalha contra os humanos. A Cidade nas Copas, agora, detém forças respeitáveis, mas a principal estratégia de seus habitantes ainda é procurar pelas cercanias por covis de monstros,





atacar o lado mais fraco que sobreviva à batalha, buscar seus tesouros e trazê-los de volta a Hijiitt. Porém, mais organizados, eles adotam três comportamentos muito significativos: sempre que possível, deixam um sobrevivente para que ele retorne às suas terras e relate o ocorrido (o que acaba por atrair ainda mais forasteiros, com mais itens mágicos e riquezas); eles sempre deixam, em algum local escondido, uma marca de seus ataques – um círculo de pedras, preenchido com sangue –, além de marcações de território (mais evidentes) e, às vezes, grupos de guarda; e, por fim, eles sempre guiam animais selvagens para os covis desabitados, especialmente aqueles que tem crias, para que ali se estabeleçam, renovando a validade daquele alvo para forasteiros e caçadores.

Forças e População

A população total da Cidade nas Copas de Hijiitt é de 226 taslois (1DV), sendo: cem machos, setenta fêmeas e cinquenta filhotes. Dentre eles, destacam-se: três líderes (5DV): Jirdiek, Meihaf e Leerpil, todos machos, além de duas xamãs (conjuradoras de 5º nível): Ankadi e Griatka, que servem fielmente ao xamã Uitak (conjurador de 7º nível), e protegem o Ídolo de Hijiitt com suas vidas.

Esta população está distribuída nas nove árvores que formam a Cidade nas Copas. A estrutura mais externa, composta por cinco árvores, contém os postos de observação e pontos de acesso; a estrutura intermediária, com três árvores, compreende plataformas um pouco mais elevadas, de onde os taslois podem defender-se melhor de possíveis ataques. No centro, a árvore principal abriga o Santuário de Hijiitt e é protegida por Uitak, Ankadi e Griatka. A população não-combatente (filhotes e metade das fêmeas) ocupa plataformas superiores, sendo mantida protegida de eventuais combates.

A cidade está a 50 metros acima do solo, ocupa um raio de 300 metros, de modo que suas árvores não estão próximas o suficiente para que se saiba estar abaixo dela. Não há muitas plataformas ou pontes que interliguem as estruturas internas e externas, mas sim vários cipós que permitem aos taslois gangorrear entre os níveis, e melhor defendê-los.

Entre os dois níveis de Hijiitt, há um complexo de teias de aranhas gigantes e oito delas protegem a cidade, obedecendo aos comandos dos taslois ou protegendo-os da melhor forma possível. Não raro, um filhote cai das plataformas superiores nessas teias, sendo salvo pelas aranhas.



Taslois

Entre a base da cidade nas copas e o nível mais baixo, porém no centro da cidade, há um imenso vespeiro, que é mantido intocado pelos taslois. Qualquer invasor que por ali passe, mesmo que inocentemente, poderá ser considerado como inimigo por essas vespas, atraindo para si e para seus aliados um ataque de enxames de variados tamanhos desses animais. Para evitar esse incômodo, os taslois mantêm nove vespas gigantes, treinadas, que lhes servem de montaria e comandam as vespas locais para não os ataquem.

Além dessas defesas naturais, a Cidade nas Copas de Hijiitt conta com a proteção mágica do Ídolo, o que lhe garante uma ótima resistência ao fogo, apesar de os taslois também possuírem reservas de água acima de suas plataformas para conter eventuais incêndios. Há também um encantamento que mantém a região superior em uma penumbra constante, permitindo que a luz do dia chegue ao solo, mas não se manifeste entre as árvores e as plataformas. Por fim, todos os inimigos que atacam a cidade são envoltos em uma luminosidade tênue,

Tasloi

(Pequeno e neutro Selvas e florestas tropicais)

Encontros: 1d10 x 2 Covil 1d10 x 10

Prêmios: 5% Covil 15% 10 XPs

Movimento: 4m

Moral: 6

FOR:9 DES:12 CON:11 INT:10 SAB:9 CAR:8

CA: 14 (escudo pequeno)

JP: 16

DV: 1 (6/9)

Ataque

- 1 Lança +2 (1d4)
- 1 Arco curto pequeno +1 (1d4)



Guilherme
Nascimento

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS 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.

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



www.  .com.br