

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria®

MONSTRONÔMICON™

Volume I – Criaturas dos Reinos de Ferro



REINOS DE FERRO



TM



MONSTRONOMICON™

Volume I—Criaturas dos Reinos de Ferro

Fraseadores

Rob Baxter • Colin Chapman • Andrew Flynn • Brett Huffman • J. Michael Kilmartin
Joseph Miller • Doug Seacat • Matt Staroscik • Jon Thompson • Matt Wilson

Supervisores editoriais da versão original

Brett Huffman • J. Michael Kilmartin • Jon Thompson

Arquiteto de design visual

Mike South

Mecânicos de iluminação

Brian 'Dolomita' Snoddy • Matt Wilson

Luminadores especiais convidados

Brian Despain • Tony DiTerlizzi • Chippy Dugan
Scott Fischer • Gerald Lee • Ron Spencer

Editores da versão 3.5

Brian Gute • Joseph Miller

Gerenciamento e layout da versão 3.5

Bryan Cutler

Créditos da edição brasileira

Copyright: Privateer Press, Inc.

Título original: Monsternomicon Vol. I

Intérprete da vontade de Menoth: Leonel Caldela

Remendão de palavras: Gustavo Brauner

Astrometrólogo de regras: Rafael Dei Svaldi

Líder do Sindicato: Guilherme Dei Svaldi

Publicado em outubro de 2007

ISBN: 978858913426-0

CIP - BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

B355m Baxter, Rob

Monsternomicon / Rob Baxter [et al.]; ilustrações de
Matt Wilson e Bryan Snoddy; tradução de Leonel Caldela;
revisão de Gustavo Brauner. -- Porto Alegre: Jambô, 2007.
240p. il.

I. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel.
II. Brauner, Gustavo. III. Título.

CDU 794:681.31



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3211-1907

editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Dungeons & Dragons e Wizards of the Coast são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas com permissão. "d20 System" e o logô "d20 System" são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas de acordo com os termos da d20 System License versão 6.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.

Privateer Press

13434 NE 16th St. Suite #120

Bellevue, WA 98005

Voice: (425) 643-5900

Fax: (425) 643-5902

frontdesk@privateerpress.com

www.privateerpress.com

Conteúdo registrado © 2005 Privateer Press, Inc. Todos os direitos reservados. Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas, lugares ou eventos reais é mera coincidência. Especialmente se você tiver encontrado um cachorro de duas cabeças na floresta, adotado-o como bichinho de estimação e dado a ele o nome "Argus". Se isso não é coincidência, então eu não sei o que é.



A Jambô Editora gostaria de agradecer a todos os jogadores que fizeram da linha Reinos de Ferro um sucesso no Brasil, com um agradecimento especial ao pessoal da União do Vapor, que trabalha duro nas fornalhas para espalhar maravilhas mekânicas pelo país.

Sumário

Quando escrevo isto, já faz vinte e dois anos desde que encontrei, em alguma prateleira escondida da Universidade, um manual esfarrapado intitulado "Tomo das bestas", escrito por um autor quase esquecido, conhecido apenas como Holden. Eu era jovem e repleto de sonhos de aventuras, naquela época. Devo admitir, apesar da vergonha, que escondi aquele velho livrinho embolorado sob meu braço, e prontamente sarrupiei-o da Universidade (ele ainda se encontra na minha coleção hoje em dia). Depois de devorá-lo até a última linha, embarquei em minha primeira caçada a um monstro. Em suas mãos, você tem a coleção de minhas diversas anotações e experiências, reunidas ao longo das últimas duas décadas. Aqui, você irá encontrar observações e lembranças detalhadas sobre criaturas impressionantes e apavorantes. Esforcei-me para ser tão acurado quanto possível em minhas descrições, mas não posso garantir a exatidão de cada frase neste tomo. Ainda assim, espero que este Monstronomicon seja tão valioso e essencial para o leitor quanto foi para mim o velho mas indispensável "Tomo das bestas" de Holden.

~Professor Viktor Pendrake, Real Universidade Cygnarana, 604 D.R.

Ancestre	4	Gorgandur	96	Trog do Brejo	184
Sythys	7	Gremlin	98	Troll da Ponte	186
Animatômatos	8	Guinchador	100	Trolls	188
Serpente de Engrenagens	10	Homem-Crocodilo	102	Troll Comum	190
Rasgador	10	Infernal, Caçador de Almas	104	Fedelho	192
Corredor-Corrente	11	Infernal, Ceifador Umbral	106	Troll Atroz	192
Aranha da Cripta	12	Assassino Umbral	108	Troll Pigmeu	193
Argus	14	Feiticeiro Umbral	109	Troll Negro	194
Armadilheiro	16	Guerreiro Umbral	110	Trollóide	195
Asa-da-Lua	18	Infernal, Curador	112	Urthek	198
Barqueiro	20	Inumano do Poço	116	Vaporino	200
Progénie	23	Kaelram	118	Vektiss	202
Besouro de Rapina	24	Lemax	120	Velho do Pântano	204
Búfalo Raevhano	26	Lich de Ferro	122	Vigia-do-Ermo	206
Caçador das Dunas	28	Limo do Oásis	126		
Caçador Totêmico	30	Lobo Aberrante	128	Apêndices	
Casca e Cartilagem	34	Mawg-Escavador	132	Lendas & Fatos	208
Castigador dos Espinhos	38	Mecagárgula	134	Cosmologia & Infernais	210
Cephalyx	40	Mecaniservo	136	Modelos Rápidos	212
Crosta	42	Mosca Assassina	138	Astuto	212
Desencarnado	44	Nyss	140	Caçador Alfa	212
Diabrete do Barril	46	Oco	142	Durão	212
Dilacerador Espinhoso	48	Ogrun	146	Furtivo	213
Dolomita	50	Ogrun Negro	148	Habitante das Profundezas	213
Donzela da Tumba	52	Onkar	150	Maculado	213
Donzela de Ferro	54	Pavor	152	Sagrado	214
Dracodilo	56	Peixe-Dragão	154	Sanguinário	214
Dragonete da Bruma	58	Quebra-Casco	156	Urbano	215
Dragões	60	Rusalka	158	Raças Incomuns	216
Scaefang	64	Saqu	160	Filho do Porco	216
Blighterghast	65	Satyxis	162	Homem-Crocodilo	216
Halfaug	67	Selvageist	164	Ogrun Negro	216
Cria Dracônica	69	Sentinela de Galvanita	166	Satyxis	216
Flagelado	70	Servos	168	Skorne	216
Dregg	72	Erguido	168	Tharn	217
Espreitador Sepulcral	74	Escravo	168	Trog do Brejo	217
Excruciador	76	Guerreiro	168	Troll	217
Fantasma-Pistoleiro	78	Comandante	170	Professor Viktor Pendrake	218
Filho do Porco	80	Servo Flagelo	170	Classes de Prestígio	
Gigante Guardiã	82	Escarlamante	172	Estudioso Aventureiro	221
Gigante-da-Morte	84	Skigg	174	Moedor de Ossos	226
Gobbers	88	Skorne	176	Caçador de Monstros	232
Goblin	91	Tatzylvorne Pálido	178	Tabelas de Encontros	237
Bogrin	92	Tharn	180		
Gorax	94	Thrullg	182	Open Game License	240

Ancestre



<i>Ancestre, Iosano Guerreiro de 9º nível</i>	
<i>Morto-Vivo Médio (Humanóide Avançado)</i>	
<i>Dado de Vida:</i>	9d12 (58 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+7
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	25 (+3 Des, +5 natural, +5 armadura, +2 deflexão), toque 15, surpresa 22
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+9/+15
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: toque +15 (2d4+6 de energia negativa mais dano de habilidade) ou espada longa +2 +18 (1d8+10, dec. 17-20); ou à distância: arco curto obra-prima +13 (1d6, dec. x3)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: toque +15 (2d4+6 de energia negativa mais dano de habilidade) ou espada longa +2 +18/+13 (1d8+10, dec. 17-20); ou à distância: arco curto obra-prima +13/+8 (1d6, dec. x3)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	criar sythyss, habilidades similares a magia, toque pavoroso
<i>Qualidades Especiais:</i>	características de elfo, imunidade a eletricidade, frio e metamorfose, RD 10/mágica e boa, resistência a expulsão +4, RM 20, visão no escuro 36 m

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +6, Ref +8, Von +5
<i>Habilidades:</i>	For 23, Des 17, Con —, Int 17, Sab 15, Car 16
<i>Perícias:</i>	Adestrar Animais +8, Blefar +9, Cavalgar +8, Disfarces +9, Escalar +8, Esconder-se +14, Furtividade +9, Intimidação +7, Natação +4, Observar +14, Ouvir +12, Procurar +9, Saltar +8, Sentir Motivação +9, Usar Instrumento Mágico +10
<i>Talentos:</i>	Ataque em Movimento, Especialização em Arma (espada longa), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada ^B , Lutar às Cegas, Magias em Combate ^B , Persuasivo, Prontidão ^B , Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos ^B , Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa)
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	solitário
<i>Nível de Desafio:</i>	13
<i>Tendência:</i>	Neutro e Mau
<i>Progressão:</i>	conforme a classe de personagem
<i>Itens Mágicos:</i>	anel de proteção +2, broche do escudo, cota de malha élfica, espada longa +2, manto élfico, mochila de carga (tipo 2)

As florestas enevoadas de Ios são um lugar misterioso e isolado, que abriga muitos segredos ainda não descobertos pelos reinos dos homens. Entre esses segredos estão os próprios elfos, e minha limitada experiência com eles levou-me a cruzar com muitas histórias misteriosas e inexplicáveis. Uma dessas lendas era a dos ancestres, um mito que escaparia ao meu conhecimento por muitos anos, embora eu mais tarde viesse a aprender mais em primeira mão. Minha assistente elfa Edrea tinha feito uma vaga referência à história de Vyros Thossor, um ancião que sucumbira a uma tentação sombria, e tornara-se um ser horrendo e distorcido. Em uma noite escura nas ruas de Corvis, esbarrei com Vyros em pessoa... Ou, devo dizer, ele esbarrou em mim.

Não divulgarei os detalhes do encontro — acho que estou colocando-me em perigo apenas por incluir estas anotações — mas irei descrever alguns detalhes, caso algum de meus leitores encontre uma dessas vis abominações.

Ancestrs são elfos que existem em um estado de morte-em-vida. Embora eu não tenha descoberto as razões, há muitos elfos antigos que mostram um intenso medo da morte, e os ancestrs são resultado disso. Esses seres são abordados, ao que parece, por

vozes sombrias, que tentam-nos a cometer um ritual horrível contra seus irmãos para viver para sempre. Seus corpos tornam-se distorcidos, sua pele ressecada e apodrecida, embora na verdade sejam mais fortes e rápidos do que eram em vida. Mais inteligentes também, parece, já que os ancestrs são criaturas astutas. Alimentam-se das essências vitais de outras criaturas vivas, e parecem capazes de drenar essa energia de diferentes maneiras, de acordo com seus caprichos. Também recebem uma afinidade aumentada com a magia, e eu mesmo presenciei seus poderes naturais. Por último, ancestrs são capazes de criar servos mortos-vivos que chamam sythyss, e que obedecem inteiramente à vontade de seu mestre.

Mesmo com todo o mistério ao redor dos ancestrs e da terra de onde vêm, saiba disso: eles são malignos. Completa e inteiramente. Um ancestre vive para caçar os vivos, e a menos que alguém o destrua, ele continuará a fazer isso... Eternamente.

Criando um Ancestre

“Ancestre” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer elfo (daqui por diante denominado “criatura-base”). Um ancestre utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, exceto quando especificado o contrário.

Ancestre

Tipo: o tipo da criatura muda para morto-vivo. Não calcule de novo o bônus base de ataque, os testes de resistência e os pontos de perícia da criatura.

Dado de Vida: todos os DV atuais e futuros mudam para d12.

CA: a criatura-base recebe +5 de bônus de armadura natural.

Ataque: um ancestre recebe um ataque de toque, que pode usar uma vez por rodada. Um ancestre com uma arma usa seu ataque de toque ou sua arma, como quiser.

Ataque Total: um ancestre sem armas usa seu ataque de toque (veja acima). Caso esteja armado, normalmente utiliza a arma como seu ataque principal, junto com o toque como um ataque secundário natural, desde que tenha uma mão livre.

Dano: ancestres possuem um ataque de toque que utiliza energia negativa para causar $2d4+6$ pontos de dano a criaturas vivas; um teste de resistência de Vontade (CD $10 + 1/2$ dos DV do ancestre + modificador de Carisma) reduz o dano à metade. Em caso de acerto, o ancestre pode também usar seu toque pavoroso.

Ataques Especiais: um ancestre conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de receber aqueles descritos a seguir. A CD dos testes de resistência é igual a $10 + 1/2$ dos DV do ancestre + modificador de Carisma, exceto quando especificado o contrário.

Criar Sythyss (Sob): caso o ancestre drene a Constituição de um elfo até 0 ou menos com seu toque pavoroso, pode imediatamente transformar o elfo em um sythyss (veja a descrição do sythyss a seguir). O sythyss está sob controle do ancestre, e permanece escravizado até que seu mestre seja destruído. A qualquer momento, um ancestre pode ter sythyss escravizados com DV no total de, no máximo, o dobro de seus próprios DV. Um ancestre pode voluntariamente destruir um sythyss escravizado para escravizar um novo.

Habilidades Similares a Magia (SM): à vontade — dissipar magia, enfeitiçar animal, enfeitiçar pessoa, proteção contra o bem, recuo acelerado, toque macabro, transformação momentânea; 3/dia — alterar-se, enfeitiçar monstro, imobilizar monstro, invisibilidade, praga (toque pútrido), sugestão, velocidade; 1/dia — círculo da morte, dedo da morte, dominar pessoa, imobilizar monstro, rogar maldição. Nível de conjurador: 14° ou DV do ancestre, o que for maior. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Toque Pavoroso (Sob): um ancestre que acerte um ataque de toque causa $1d4+1$ pontos de dano de habilidade a qualquer valor de habilidade escolhido pelo ancestre.

Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido anula este efeito.

Qualidades Especiais: um ancestre conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de receber imunidade a eletricidade, frio e metamorfose e visão no escuro a até 36 m (que substitui sua visão na penumbra). Ancestres também recebem as seguintes qualidades especiais.

Redução de Dano (Ext): um ancestre tem redução de dano 10/mágica e boa. Suas armas naturais são tratadas como armas mágicas para fins de sobrepujar redução de dano.

Resistência a Expulsão (Ext): um ancestre tem +4 de resistência a expulsão.

Resistência a Magia (Ext): um ancestre recebe resistência a magia igual a $11 +$ os DV da criatura-base.

Habilidades: acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +10, Des +6, Int +2 e Car +4. Como é um morto-vivo, um ancestre não tem um valor de Constituição.

Perícias: um ancestre recebe +6 de bônus racial em testes de Blefar, Disfarces, Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir,

Procurar, Sentir Motivação e Usar Instrumento Mágico.

Talentos: um ancestre recebe Iniciativa



Ancestre

Aprimorada, Magias em Combate, Prontidão e Reflexos Rápidos como talentos adicionais.

Nível de Desafio: o mesmo da criatura-base +4.

Tendência: sempre Neutro e Mau.

Progressão: conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: o mesmo da criatura-base +6.

Combate

Ancestres preferem pegar seu alvo desprevenido e indefeso, usando subterfúgio e magia para atingir ambos os objetivos.

Criar Sythyss (Sob): caso o ancestre mate um elfo drenando sua Constituição, pode erguer a criatura como um sythyss. O sythyss recém erguido está sob comando do ancestre que o criou, e permanece escravizado até que seu mestre morra, quando então desfaz-se em pó. O ancestre pode ter sythyss escravizados com um total de DV igual a 18. Um ancestre pode voluntariamente destruir um sythyss escravizado para escravizar um novo.

Habilidades Similares a Magia (SM): à vontade — dissipar magia, enfeitiçar animal (CD 14), enfeitiçar pessoa (CD 14), proteção contra o bem, recuo acelerado, toque macabro (CD 14), transformação momentânea; 3/dia—alterar-se, enfeitiçar monstro (CD 17), imobilizar pessoa (CD 16), invisibilidade, praga (toque pútrido) (CD 17), sugestão (CD 14), velocidade; 1/dia—círculo da morte (CD 19), dedo da morte (CD 20), dominar pessoa (CD 18), imobilizar monstro, rogar maldição (CD 17). Nível de conjurador: 14°.

Toque Pavoroso (Sob): caso o ancestre acerte um ataque de toque causa 1d4+1 pontos de dano de habilidade a qualquer valor de habilidade escolhido pelo ancestre. Um teste de resistência de Fortitude (CD 17) anula este efeito.

Fraquezas de Ancestre: ancestres são vulneráveis a armas abençoadas e água benta, e sofrem dano normal (ignorando redução de dano) de armas feitas de materiais inteiramente orgânicos (como osso ou madeira). A cada ano, um ancestre deve cometer uma série de treze assassinatos ritualísticos. Caso ele não complete esse ritual, sofre 1 ponto de dano de Força por semana, até que os assassinatos sejam completados. O ancestre não pode ter sua Força reduzida abaixo de 1.

Personagens Ancestres

Ancestres são sempre Neutros e Maus, o que faz com que certas classes percam suas habilidades de classe. Além disso, certas classes sofrem penalidades e bônus adicionais. Clérigos e paladinos perdem sua habilidade de conjurar magias divinas e suas habilidades de classe, mas recebem as seguintes habilidades especiais:

Aura de Profanidade (Sob): esta aura profanadora age como uma magia *profanar* permanente, centralizada no ancestre, emanando a um alcance de 7,5 m.

Comandar Mortos-Vivos (Ext): ancestres recebem a habilidade de fascinar mortos-vivos como um clérigo Mau de nível igual ao seu nível de clérigo ou paladino atual, com +4 de bônus de circunstância nos testes de fascinar.

Palavra do Desespero (Sob): esta habilidade pode ser usada uma vez por dia para cada nível de clérigo ou paladino que o ancestre possua, e é considerada uma ação livre (mas utilizável apenas uma vez por rodada). Com uma única palavra, o ancestre pode causar um desespero avassalador em um oponente, que deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV do ancestre + modificador de Carisma) ou ficará paralisado de medo por 1d4 rodadas.



Sythyss

Sythyss são lacaios mortos-vivos criados pelos ancestres. Eles não aparentam as horrendas mudanças e putrefação que um ancestre apresenta, mas adquirem uma palidez mortal, às vezes acompanhada de outras marcas.

“Sythyss” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer elfo (daqui por diante denominado “criatura-base”). Um sythyss utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, exceto quando especificado o contrário.

Tipo: o tipo da criatura muda para morto-vivo. Não calcule de novo o bônus base de ataque, os testes de resistência e os pontos de perícia da criatura.

Ancestre

Dado de Vida: todos os DV atuais e futuros mudam para d12.

CA: a criatura-base recebe +2 de bônus de armadura natural.

Ataque: um sythyss recebe um ataque de pancada.

Dano: o ataque de pancada causa 1d6 pontos de dano.

Qualidades Especiais: um sythyss conserva todos as qualidades especiais da criatura-base, além de receber imunidade à eletricidade, frio e metamorfose e visão no escuro a até 36 m (que substitui sua visão na penumbra).

Habilidades: acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +4, Des +2, Int +2 e Car +4. Como é um morto-vivo, um sythyss não tem um valor de Constituição.

Talentos: sythyss recebem Iniciativa Aprimorada, Prontidão e Vitalidade como talentos adicionais.

Ambiente: qualquer.

Organização: solitário ou gangue (2-5).

Nível de Desafio: o mesmo da criatura-base +1.

Tendência: sempre Leal e Mau.

Progressão: conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: o mesmo da criatura-base +1.

Combate

Um sythyss obedece aos comandos de seu mestre ao pé da letra em combate.

Visão no Escuro (Ext): o sythyss enxerga no escuro, mas apenas em preto e branco, a até 36 metros.

Imunidades (Ext): sythyss são imunes a eletricidade, frio e metamorfose.

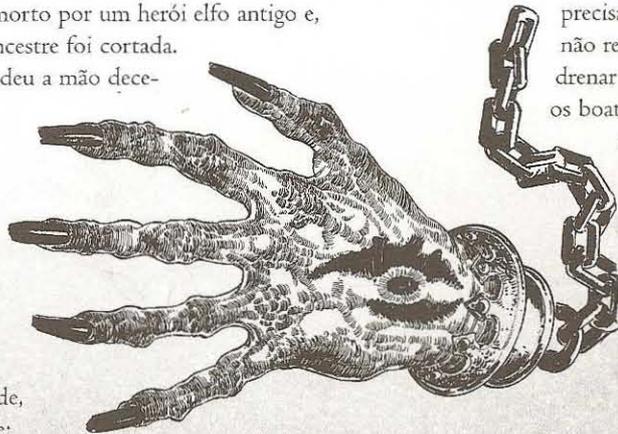
O aristocrata sythyss apresentado aqui possui os seguintes valores de habilidades antes de ajustes raciais: For 8, Des 13, Con 9, Int 10, Sab 11, Car 12.

Artefato Ancestre:

A Mão de Tadhg

A *Mão de Tadhg* é um artefato iosano ancestral. Pertencia a um ancestre chamado Tadhg, um elfo que, segundo boatos, teria sido o primeiro ancestre. Foi morto por um herói elfo antigo e, durante a batalha, a mão do ancestre foi cortada. Um mago desconhecido escondeu a mão decepada, e transformou-a em um artefato poderoso.

Qualquer um que use a *Mão de Tadhg* torna-se completamente imune a dano de habilidade, dreno de habilidade e dreno de energia (níveis). Além disso, o usuário adquire a habilidade dos ancestres de dreno de habilidade, como se ele mesmo a possuísse;



Sythyss, Iosano Aristocrata de 1º nível

Morto-Vivo Médio (Humanóide Avançado)

Dados de Vida: 1d12+3 (9 PV)

Iniciativa: +7

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+3 Des, +2 natural),

toque 13, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/+1

Ataque: corpo-a-corpo: pancada +1 (1d6+1)
ou adaga +1 (1d4+1, dec. 19-20)

Ataque Total: corpo-a-corpo: pancada +1 (1d6+1)
ou adaga +1 (1d4+1, dec. 19-20)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: características de elfo, imunidade a eletricidade, frio e metamorfose, visão no escuro 36 m

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +5, Von +4

Habilidades: For 12, Des 17, Con —,

Int 10, Sab 11, Car 12

Perícias: Adestrar Animais +5, Cavalgar

+7, Diplomacia +5, Observar +4,

Ouvir +4, Procurar +2, Sentir

Motivação +4

Talentos: Iniciativa Aprimorada^B, Prontidão^B,

Vitalidade^B, Vontade de Ferro

Nível de Desafio: 2

Tendência: sempre Leal e Mau

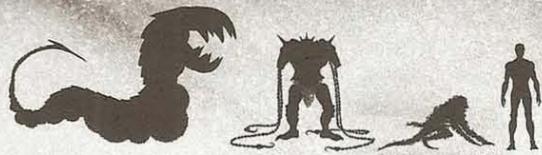


ela funciona exatamente como descrito, e o usuário deve acertar um ataque de toque para utilizá-la. O ataque de toque não

precisa ser feito com o artefato. O usuário não recebe nenhum benefício especial por drenar valores de habilidades, embora digam os boatos que, caso essa habilidade seja usada o bastante, o usuário irá se transformar em um ancestre.

A mão esquerda do mal...

Animatômatos



Serpente de Engrenagens

Construto Grande

Dados de Vida:	4d10+30 (52 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	21 (-1 tamanho, +4 Des, +8 natural), toque 13, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+3/+12
Ataque:	corpo-a-corpo: mordida +7 (1d8+7)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: mordida +7 (1d8+7)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	atropelar 1d8+7, descarga elétrica 1d4-1, dissipação maior
Qualidades Especiais:	campo de anulação 12 m, características de construto, consumo de magias, RD 10/ aço serric, resistência a magia absoluta, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 20, Des 18, Con —, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias:	Equilíbrio +4, Escalar +8, Esconder-se +3*, Observar +8, Ouvir +8
Talentos:	Foco em Perícia (Esconder-se), Prontidão
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	6
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	5-8 DV (Grande); 9-12 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—

Rasgador

Construto Médio

Dados de Vida:	6d10+20 (53 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	22 (+7 Des, +5 natural), toque 17, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+4/+9
Ataque:	corpo-a-corpo: corrente +12 (2d6+5)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 correntes +12 (2d6+5)
Espaço/Alcance:	1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	agarrar aprimorado, contração 2d6+7, correntes, dissipação maior
Qualidades Especiais:	campo de anulação 18 m, características de construto, consumo de magias, RD 10/ aço serric, resistência a magia absoluta, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +9, Von +3
Habilidades:	For 20, Des 24, Con —, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias:	Observar +8, Ouvir +8, Saltar +8
Talentos:	Acuidade com Arma, Foco em Arma (cor- rente), Prontidão
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	8
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	7-12 DV (Médio); 13-18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—



Meu bom amigo, o mago Thain Raleah, é um opo-
nente temível quando algo desperta sua ira, e não
há muita coisa neste mundo da qual ele fuja. Certa
vez, vi-o matar um castigador dos espinhos
sem conjurar uma única magia. Ele chegou a
profanar um templo de Cyriss, atraindo
um bando de sacerdotes furiosos, apenas
para estudar algum artefato
de pouca importância. Este
homem até mesmo buscou
o terrível Gigante-da-Morte
por um ano inteiro, embora sem
sucesso (para sorte dele, diria eu). Mas,
quando fui até ele, perguntando sobre um
estranho tipo de construto chamado anima-
tômato, seu rosto empalideceu, e seu tom de
voz tornou-se imediatamente mais grave.



Thain Raleah contou-me a história de um pequeno ramo da
Ordem Fraternal de Magia, localizado em Fellig. Seus membros
tinham sido atacados por uma dessas cria-
turas, depois que um irmão conduzira
experimentos não-autorizados em
um ferro-velho próximo. Dois dos
cinco magos residentes foram per-
didos para a criatura, e dois outros
ganharam cicatrizes para o resto da
vida. O outro mago — o respon-
sável pela criatura — nunca mais
foi visto.

Thain explicou que animatô-
matos não são criaturas vivas, e nem
criações de qualquer ser inteligente. São construtos bizar-
ros, nascidos de energia mágica latente, e são os piores algozes
de todos que lidam com magia ou usam objetos encantados.

Animatômatos

Sob determinadas circunstâncias — que não são inteiramente compreendidas — resíduos mágicos podem animar pedaços de metal trabalhado, normalmente na forma de destroços e sucata, tomando algumas formas recorrentes. Campos de energia que suprimem completamente a magia cercam esses animatômatos, e eles possuem habilidades adicionais que podem causar a perda permanente de equipamentos mágicos.

Embora eu já tenha ouvido falar de outras, há algumas formas mais recorrentes de animatômatos, cada uma com habilidades ligeiramente diferentes. Ouvi relatos principalmente de três variedades: a grande serpente de engrenagens, o bizarro rasgador (que lembra um par de correntes em movimento, dentro de uma armadura) e o pequeno mas letal corredor-corrente (uma forma humanóide, composta em grande parte de correntes e arames). Embora cada variedade tenha suas próprias características, a imagem de uma pilha de ferro-velho ambulante é, por si só, perturbadora.

Os animatômatos têm um comportamento básico universal, que parece ser a busca e consumo de energias mágicas. Foi assim que o ramo da Ordem Fraternal em

estudo tem sido vagaroso. Esses construtos são extraordinariamente raros, normalmente surgindo apenas em lugares onde grandes energias mágicas foram empregadas. Encontrei alguns entre os campos de batalha repletos de destroços na fronteira entre Llael e Khador, assim como em algumas ruínas espalhadas, mas em todos os casos, meus companheiros e eu tivemos de pôr fim a esses horrores antes que pudessem criar o caos.

Combate

As habilidades a seguir são comuns a todos os animatômatos.

Campo de Anulação (Sob): todos os animatômatos são cercados por um campo que anula a magia dentro de um raio de 3 m por DV (dobre este valor no caso do corredor-corrente). O campo funciona de maneira idêntica a uma magia *campo antimagia*, exceto pelo fato de que não anula as habilidades do próprio animatômato.

Consumo de Magias (Sob): sempre que um animatômato dissipa qualquer efeito mágico, seja por *dissipar magias maior* ou por seu campo de anulação, ele recebe 1 PV por nível de magia efetivo da magia ou item afetado.

Vários itens que sejam anulados ou dissipados simultaneamente são cumulativos (assim, um grupo de aventureiros repleto de itens mágicos que entre no campo de anulação pode curar completamente o animatômato). Note que os animatômatos não são inteligentes o bastante para se curar intencionalmente desta forma.

Dissipação Maior (Sob): todos os animatômatos podem conjurar *dissipar magia maior* à vontade, como uma ação padrão. Seu nível de conjurador para esta magia é igual aos seus DV +7. Além disso, caso o animatômato ultrapasse a CD para o teste de dissipar por 15 ou mais, há 1% de chance por DV do animatômato de que a dissipação seja permanente. Caso esta habilidade seja usada

contra um item, o item perde todas as suas propriedades

mágicas; caso seja usada sobre outra magia, a magia nunca mais pode afetar o alvo; caso seja usada como uma contramágica, a magia anulada é removida permanentemente da lista do conjurador; criaturas utilizando habilidades similares a magia perdem essas habilidades, e assim por diante. Para remover este efeito, o alvo deve receber uma magia *restauração*, conjurada por um clérigo

Serpente de Engrenagens



Fellig foi atacado tão violentamente; os magos foram tornados indefesos, incapazes de defender seu lar. Tentaram lutar com a força física, mas nesse aspecto o animatômato estava explorando a fraqueza de seus oponentes. Infelizmente, apenas alguns poucos homens ocupavam a sede de Fellig na ocasião, e o atacante parecia ter um poder maior do que o normal.

Nunca ouvi falar de um animatômato que demonstrasse qualquer inteligência real, mas parece haver certos padrões de comportamento "instintivos" presentes em todos eles. Foi isto que despertou meu interesse pelas criaturas mais do que tudo, já que eu esperava que elas pudessem ajudar a esclarecer minhas teorias sobre comportamento instintivo em criaturas vivas. Contudo, o

Animatômatos



Corredor-Corrente

Construído Pequeno

Dados de Vida:	10d10+10 (65 PV)
Iniciativa:	+9
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	23 (+1 tamanho, +5 Des, +7 natural), toque 16, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+7/+8
Ataque:	corpo-a-corpo: mordida +14 (1d6+7)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: mordida +14 (1d6+7)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	dissipação maior
Qualidades Especiais:	campo de anulação 60 m, características de construído, consumo de magias, RD 20/aço serric, resistência a magia absoluta, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	For +3, Ref +8, Vôn +4
Habilidades:	For 21, Des 21, Con —, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias:	Equilíbrio +6, Escalar +8, Esconder-se +10*, Observar +9, Ouvir +8, Saltar +12
Talentos:	Arma Natural Aprimorada (mordida), Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	11
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	11–20 DV (Pequeno); 21–30 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—



de Morrow com o Ascendido Corben como patrono, ou por um clérigo de Thamar com o domínio Magia.

Note que, embora um animatômato possa reconhecer uma magia, item mágico ou outro encantamento, ele não compreende o que está acontecendo. O animatômato usa esta habilidade por instinto e reflexo — e assim, não irá atacar itens específicos intencionalmente.

Resistência a Magia Absoluta (Sob): todas as magias conjuradas sobre um animatômato, ou que poderiam afetá-lo diretamente, não surtem efeito algum. Nenhuma quantidade de força mágica pode sobrepujar esta resistência.

Serpente de Engrenagens

Serpentes de engrenagens são os mais simples dos animatômatos, e parecem possuir a menor quantidade de instinto. Em geral, arrastam-se a esmo, procurando alimento, e atacam qualquer coisa que se aproxime. Usam suas habilidades de dissipar com menos frequência, e muitas vezes empregam ataques físicos.

Atropelar (Ext): teste de resistência de Reflexos (CD 17) reduz o dano à metade.

Descarga Energética (Sob): sempre que uma serpente de engrenagens é atingida por um ataque físico, as energias mágicas que ela consumiu explodem na forma de eletricidade azul, que afeta todos em sua área de ameaça causando 1d4–1 pontos de dano de eletricidade. Todas as criaturas, exceto a que desferiu o ataque, têm direito a um teste de resistência de Reflexos (CD 12) para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: uma serpente de engrenagens recebe +2 de bônus racial em testes de Escalar, Observar e Ouvir. *Ela também recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se em ferros-velhos ou no meio de destroços mekânicos.

Rasgador

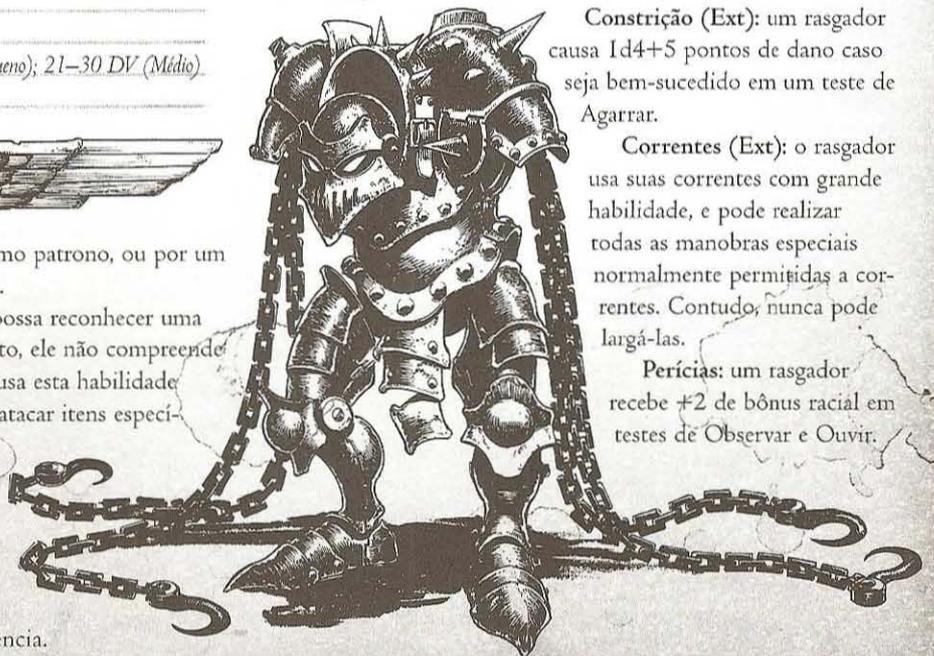
Rasgadores utilizam uma combinação de ataques físicos e dissipação. Demonstram um instinto surpreendente no uso das muitas correntes que pendem de seus corpos.

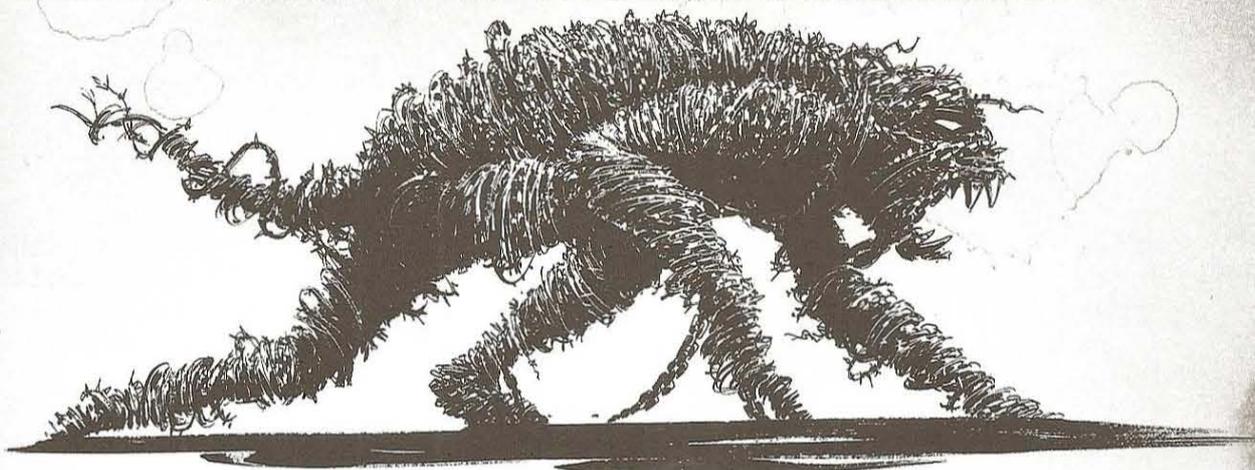
Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o rasgador precisa atingir o oponente com um ataque de corrente. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso seja bem-sucedido no teste de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de constrição.

Constrição (Ext): um rasgador causa 1d4+5 pontos de dano caso seja bem-sucedido em um teste de Agarrar.

Correntes (Ext): o rasgador usa suas correntes com grande habilidade, e pode realizar todas as manobras especiais normalmente permitidas a correntes. Contudo, nunca pode largá-las.

Perícias: um rasgador recebe +2 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir.





Corredor-Corrente

Embora sejam construtos de aparência simples, os corredores-correntes demonstram astúcia surpreendente. Confiam quase que por inteiro em suas habilidades de dissipação, procurando e tentando debilitar usuários de magia permanentemente. Em geral, evitam combate físico.

Dissipação Superior (Sob): corredores-correntes dissipam magias com ainda mais eficiência do que os outros animatômatos. Precisam exceder a CD do teste de dissipar por apenas 10 para ameaçar dissipar permanentemente um efeito mágico, e a chance disso acontecer é de 2% por DV do corredor-corrente.

Reflexão de Magias (Sob): qualquer magia conjurada sobre um corredor-corrente fora de seu campo de anulação é instantaneamente refletida sobre o conjurador, assim que chega ao campo de anulação (ela é "rebatida", por assim dizer).

Perícias: um corredor-corrente recebe +2 de bônus racial em testes de Escalar, Observar e Ouvir. *Ele também recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se em ferros-velhos ou no meio de destroços mekânicos.

Tesouro

Partes retiradas de um animatômato destruído podem ser usadas como componentes para conjurar *dissipar magia*, concedendo ao conjurador +5 de bônus de melhoria no teste de dissipar (as partes são consumidas quando a magia é conjurada). Essas partes também podem ser usadas como componentes de itens mágicos que tenham (apenas) efeitos de dissipar ou antimagia. Itens feitos com essas partes têm seu custo de criação em XP dividido pela metade. Pedacos de animatômatos também são valorizados por estudiosos e magos que desejam estudá-los. Podem ser vendidos por qualquer valor, desde 100 até 5.000 PO, dependendo de seu tamanho e condição, embora os magos que buscam peças para itens mágicos possam pagar bem mais.

Lendas & Fatos

COMUM: sabe-se que há um tipo raro de construto, que pode ganhar vida sem a mão de um construtor, embora feito apenas de peças de metal anteriormente trabalhadas.

INCOMUM: animatômatos são animados por energia mágica latente, de onde também retiram seu poder e sustento. Possuem a habilidade única de anular energias mágicas.

RARO: não possuem inteligência, mas são dotados de uma assombrosa "programação" instintiva, que pode fazer deles oponentes letais contra usuários de magia. Contudo, aqueles que não possuem nenhuma forma de encantamento ou item mágico são ignorados por um animatômato, a menos que o provoquem.

OBSCURO: há boatos de que um bando clandestino de elfos particularmente engenhosos vem realizando experimentos para criar um animatômato. Até agora, eles não tiveram sucesso, mas teorizam que, se forem capazes de replicar as condições de sua gênese, poderão liberar o poder de seu próprio animatômato.

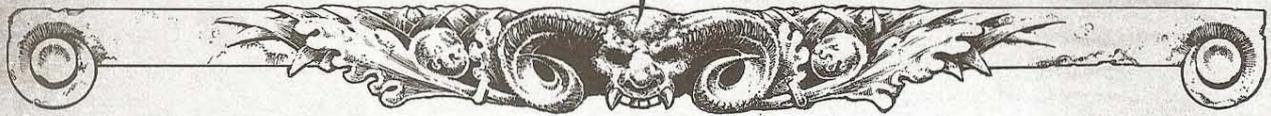
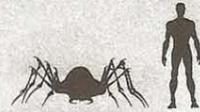
Ganchos

Um mago renegado, saído de Cinco Dedos, decidiu realizar alguns experimentos em um animatômato. Atualmente, ele procura por alguém que o ajude a capturar um deles — embora essa possa ser uma tarefa impossível, devido a suas peculiares resistências. Dizem os boatos que este é o irmão por trás do fiasco de Fellig, e que ele está procurando se redimir.

"Essa pilha de lixo ambulante não é nada. O meu Arco mágico do Grande Vingador nunca me deixou na mão. O meu arco nunca me... Gahhhh!"

— *Alfonse Ehrlick, arqueiro cygnarano, agora com um arco mágico a menos.*

Aranha da Cripta



<i>Inseto Médio</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	2d8+2 (11 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+3
<i>Deslocamento:</i>	12 m (8 quadrados), escalar 6 m
<i>Classe de Armadura:</i>	14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+1/+3
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +3 (1d8+3)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +3 (1d8+3)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	esguicho ácido, teia
<i>Qualidades Especiais:</i>	visão no escuro 18 m

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +4, Ref +3, Von +0
<i>Habilidades:</i>	For 14, Des 17, Con 12, Int —, Sab 11, Car 3
<i>Perícias:</i>	Escalar +10*, Esconder-se +3*, Furtividade +3*, Observar +4*, Saltar +10
<i>Talentos:</i>	Foco em Habilidade (esguicho ácido) ^B
<i>Ambiente:</i>	subterrâneos temperados ou quentes
<i>Organização:</i>	colônia (2–5) ou enxame (6–11)
<i>Nível de Desafio:</i>	3
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	3–5 DV (Médio); 6–8 DV (Grande)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Esses grandes aracnídeos são mais um incômodo do que qualquer outra coisa, pois não se alimentam dos vivos, apenas dos mortos. Imagine passar meses e meses examinando tomos ancestrais em busca do lugar de descanso do senhor da guerra orgoth Kyarna, apenas para chegar lá e encontrar a tumba violada por malditas aranhas! Elas estavam por toda



parte! Limpavam os ossos de cada cadáver à vista, e encheram todas as câmaras com suas grossas teias. Não se podia avançar um passo sem perturbar uma colônia de seus filhotes ou escorregar em uma pilha de seus excrementos abundantes!

Quando se banqueteiavam nessas carcaças, primeiro quebram os ossos dos caídos com suas grandes mandíbulas, então secretam um poderoso ácido digestivo, que usam para dissolver a medula. Em seguida, sugam a medula dissolvida e partem para outro osso. Desta maneira, podem destruir rapidamente qualquer achado arqueológico. Já encontrei casos em que aranhas da cripta famintas chegaram a comer ossos ancestrais sem a medula de sua preferência. Por sorte, as aranhas apenas atacam em

auto-defesa, e representam pouca ameaça para o homem comum. Contudo, aventureiros, como eu mesmo, são diferentes. As aranhas da cripta não apreciam aqueles que perturbam seus lares ou locais de alimentação. Não hesitam em juntar-se para enfrentar um inimigo que ameace sua colônia. Embora continuem tecendo teias, o que pode se dever aos seus estágios evolucionários anteriores de caçadoras, não as usam para caçar. As teias simplesmente parecem fornecer um abrigo para as aranhas e seus filhotes.

Aranhas da cripta têm comprimento igual à altura de um homem, e podem se erguer a até metade dessa altura, mas já as vi espremendo-se por aberturas com cerca de metade desse tamanho em busca de uma presa. Possuem pele quase translúcida, que permite ver seus órgãos pulsando embaixo, e suas enormes mandíbulas, usadas para quebrar ossos, se estendem para fora da cabeça.

Combate

Aranhas da cripta normalmente evitam combate, embora ataquem caso se sintam ameaçadas. Infelizmente para aventureiros e pesquisadores de campo, isso inclui perturbar sua “comida”. Caso sejam encurraladas, esguicham ácido.

Esguicho Ácido (Ext): uma vez por dia, uma aranha da cripta pode esvaziar sua bexiga de ácido em um jato que sai de sua boca. Este ataque causa 2d10 pontos de dano a um alvo em sua área de ameaça. Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido contra CD 14 reduz o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. As aranhas usam este ataque apenas quando encurraladas ou muito ameaçadas.

Perícias: uma aranha da cripta recebe +4 de bônus racial em testes de Observar e Saltar, e +8 de bônus racial em testes de Escalar. Uma aranha da cripta sempre pode escolher 10 em testes de Escalar, mesmo que esteja apressada ou ameaçada. *Além disso, ela recebe +8 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade quando usa teias.

Aranha da Cripta

Lendas & Fatos

COMUM: aranhas da cripta devoram os cadáveres encontrados em tumbas.

INCOMUM: aranhas da cripta consomem medula óssea.

RARO: aranhas da cripta usam um poderoso ácido para digerir a medula óssea, e podem esguichar esse ácido contra agressores quando ameaçadas.

OBSCURO: alguns dizem que as aranhas da cripta obtêm as memórias daqueles que devoraram. Textos antigos aludem a uma rara fórmula alquímica que necessita do cérebro de uma aranha da cripta, e que pode permitir que aqueles que a bebam acessem essas memórias.

Tesouro

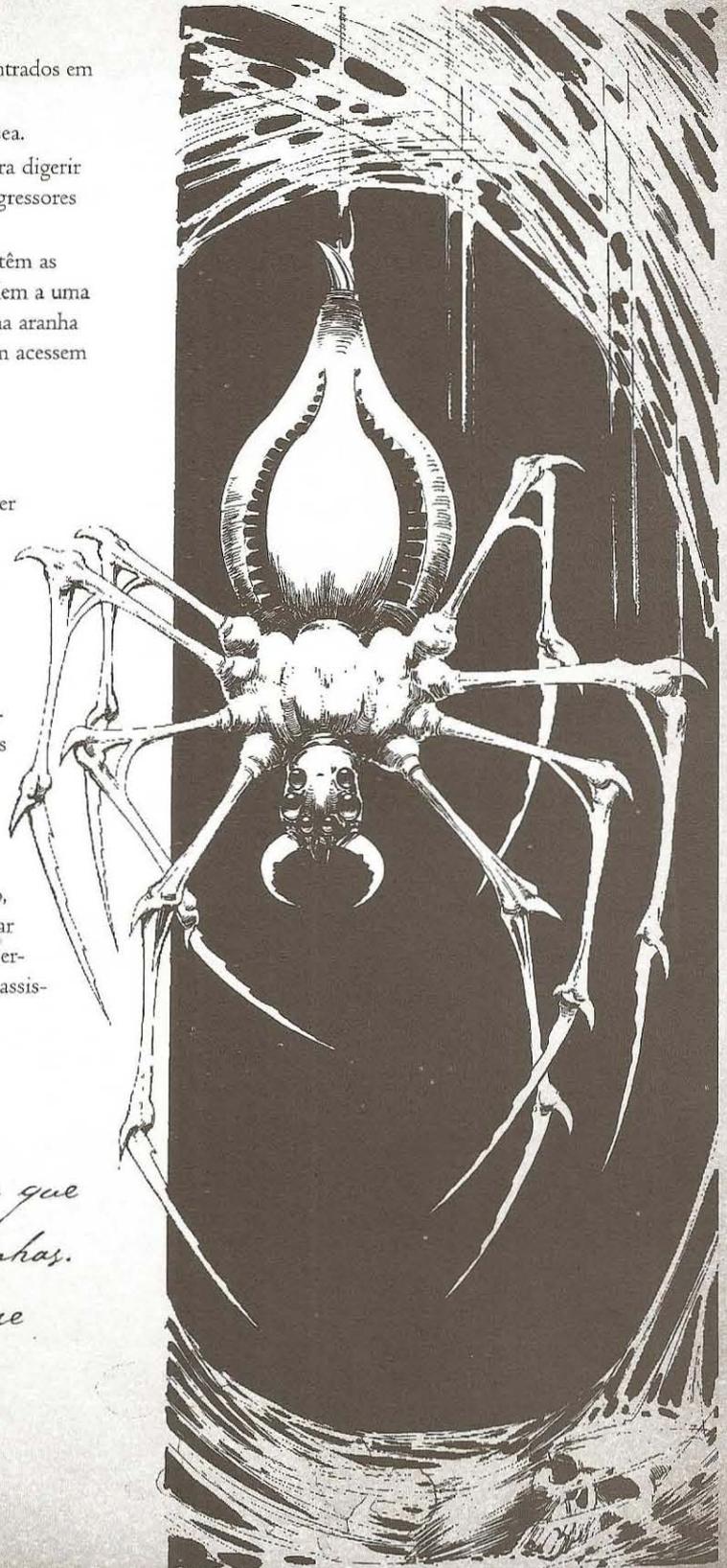
A bexiga de ácido cheia da aranha da cripta pode ser vendida ao comprador certo por 20 PO. Contudo, o problema em coletá-la é que as aranhas esvaziam suas bexigas como uma defesa em último caso.

Ganchos

O Professor Pendrake aborda os PJs com uma proposta. Ele recentemente fez uma grande descoberta nos arrabaldes da cidade onde os PJs estão. Localizou a tumba de um lendário herói local. O problema é que a tumba inteira está infestada de aranhas da cripta, mais do que o bom professor e seus assistentes podem vencer. O tempo é essencial nesta missão, pois há muitos outros grupos interessados em encontrar o tesouro que dizem haver na tumba. Pendrake ficou perturbado por deixar o local sob o olho vigilante de seu assistente Lynus, e agora está ansioso para voltar à ruína.

*Eu honestamente não sabia que
Lynus tinha medo de aranhas.
Não acho que ele vá me
perdoar algum dia.*

VGP



Argus



<i>Besta Mágica Média</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	3d10+3 (20 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+2
<i>Deslocamento:</i>	12 m (8 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+3/+5
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +5 (1d6+2)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: 2 mordidas +5 (1d6+2)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	chave de dentes, latido de tontura
<i>Qualidades Especiais:</i>	faro, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +4, Ref +5, Von +2

<i>Habilidades:</i>	For 14, Des 14, Con 13, Int 3, Sab 12, Car 10
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +4, Observar +5, Ouvir +6, Procurar -1, Natação +3, Sobrevivência +2*
<i>Talentos:</i>	Foco em Habilidade (latido de tontura), Prontidão, Rastrear ^B
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	solitário, parelha (2) ou matilha (5-10)
<i>Nível de Desafio:</i>	3
<i>Tendência:</i>	frequentemente Neutro
<i>Progressão:</i>	4-6 DV (Médio); 7-9 DV (Grande)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Durante uma viagem às terras de Khador, no norte, alguns anos atrás, fui chamado por um velho amigo para ajudar a Liga dos Soldados Livres de Khador a desmantelar um grupo de traficantes de escravos liderado por um ogrun negro. Não era o tipo de coisa em que costume me meter, mas devia a esse amigo alguns favores, então juntei-me à causa. Os escravistas tinham atacado muitas aldeias, e a crueldade dos mestres ogrun tinha arruinado muitas vidas. No fim de tudo, ajudei a resgatar uma centena de almas das minas de ferro. Gemenus, um filhote de argus, foi o presente que a Liga dos Soldados deu-me em retribuição por tê-los ajudado.

Eu nunca criara ou treinara um animal selvagem como aquele, mas convenci-me de que podia fazê-lo (a despeito dos avisos dos soldados). Criar aquele cão danado foi uma das coisas mais difíceis que já fiz, mas também foi uma das mais recompensadoras. Gemenus era um magnífico animal de estimação — forte, destemido e dotado de uma teimosia grande como a fome de um dracodilo. Ele morreu há apenas dois verões, e eu ainda sinto uma saudade dolorida de sua companhia durante minhas viagens.

A coisa mais notável a respeito de um argus são suas duas cabeças, que lhe permitem fazer várias coisas ao mesmo tempo. Pode rastrear e montar guarda de uma só vez, comer e dormir ao mesmo tempo, ou até mesmo rasgar seu sofá enquanto faz o mesmo com seus tratados de entomologia! Ambas as cabeças têm personalidades distintas, e esta é talvez a única criatura que já encontrei que seja uma boa companhia para si mesma. Os argus têm pelo curto e espesso, normalmente marrom escuro ou negro e brilhoso.

O argus foi encontrado pela primeira vez em matilhas errantes em Khador. Não demorou muito até que alguns espécimes chegassem aos fortes e casas nobres, como bestas de guarda. O argus tornou-se o símbolo oficial da Liga dos Soldados Livres de Khador. Esses rastreadores e batedores de elite costumam ser treinados no trato com os cães de duas cabeças. São homens duros, mas muitos choram



Argus

abertamente pela perda de um de seus companheiros caninos, tamanha é sua estima por eles.

O argus é um animal perigoso quando encontrado numa região selvagem. Eles são incrivelmente inteligentes, e seus bandos são letais. As matilhas podem se comunicar com uma série de ganidos e uivos, e empregam todas as notáveis habilidades da raça para derubar uma presa. Argus selvagens caçam em pares ou matilhas, e têm uma hierarquia rigorosa. Uma matilha pode perseguir sua presa por dias antes de atacar.



INCOMUM: o latido do argus pode atordoar sua mente, deixando-o paralisado por alguns momentos — tempo suficiente para que a fera pule sobre você e o despedace.

RARO: se você vir um desses cães em Khador, não o mate. Pague um bom preço por filhotes e feras adultas.

OBSCURO: a raça dos argus foi criada por um mago orgoth, chamado Chergaze. Ele auxiliava o exército orgoth a criar suas bestas de guerra. Diz-se que ele tinha uma fortaleza nas profundezas de Khador, onde criava toda sorte de híbridos mágicos.

Combate

Um argus é normalmente usado como um cão farejador ou um companheiro de viagens. Em geral, tem ordens de latir e em seguida morder aqueles que atacam seu dono. Em combate, um argus atordoia sua presa com seu latido, e ataca-a com sua mordida.

Chave de Dentes (Ext): se um argus conseguir atacar com sucesso com ambas as suas mordidas, começa a despedaçar sua presa com suas mandíbulas. Trate isso como um ataque agarrar aprimorado. O argus pode usar esta habilidade contra criaturas Grandes ou menores. Contudo, já que ambas as mandíbulas são usadas na chave de dentes, ele não pode atacar outros inimigos com elas enquanto estiver usando esta habilidade.

Latido de Tontura (Sob): o latido de tontura é um ataque de cone baseado em medo. O cone se estende por 7,5 m a partir do argus. Qualquer um pego na área do cone deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 13) ou ficará pasmo por 1d3 rodadas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Um argus pode fazer isso uma vez por dia.

Perícias: um argus recebe +2 de bônus racial em testes de Observar, Ouvir e Procurar por causa de suas duas cabeças. *Ele também recebe +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência quando estiver rastreando através do faro.

Lendas & Fatos

COMUM: o argus é um cão de duas cabeças, por vezes utilizado como rastreador e cão de guerra.

Tesouro

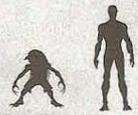
Na maior parte dos lugares, o próprio argus já é tesouro suficiente. Uma fêmea grávida pode valer até 1.000 PO. Filhotes custam cerca de 250 PO cada. As forças armadas de Khador valorizam imensamente esses cães. Há uma recompensa fixa pela captura de um argus vivo (100 PO), e você pode conseguir o dobro ou o triplo disso trazendo um exemplar selvagem, dependendo de seu tamanho. Espécimes feridos são curados pelos tratadores, e o custo do tratamento é deduzido da recompensa.

O argus pode ser treinado com o uso da perícia Adestrar Animais, mas as CD normais para os testes aumentam em 5, já que ele é mais difícil de ser treinado do que um cão normal.

Ganchos

Um mercador chegou à cidade vendendo espécimes de argus para as casas nobres da área, mas os animais são especialmente treinados para responder ao mercador e seus amigos bandidos. Os bandidos estão usando os cães para desabilitar os guardas e as famílias, para que seja mais fácil roubar as mansões. Contudo, um antigo membro da Liga dos Soldados de Khador ficou sabendo dos planos do mercador; ele tenta recrutar o grupo para ajudá-lo a deter os ladrões.

Armadilheiro



<i>Fada Pequena (Grymkin)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	5d6+5 (22 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+7
<i>Deslocamento:</i>	6 m (4 quadrados), escavar 1,5 m
<i>Classe de Armadura:</i>	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural), toque 14, surpresa 14
<i>Ataque Base / Agarrar:</i>	+2/-4
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: garra +6 (1d4-2)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: 2 garras +6 (1d4-2) e mordida +1 (1d3-2)
<i>Espaço / Alcance:</i>	1,5 m / 1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	canção do armadilheiro, habilidades similares a magia
<i>Qualidades Especiais:</i>	criar passagem secreta
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +2, Ref +7, Von +5

<i>Habilidades:</i>	For 7, Des 16, Con 12, Int 12, Sab 12, Car 16
<i>Perícias:</i>	Arte da Fuga +7, Atuação +11, Blear +7, Esconder-se +11, Furtividade +7, Observar +9, Ofícios (armadilhas) +9, Ofícios (carpintaria) +9, Procurar +9
<i>Talentos:</i>	Acuidade com Arma, Esquiva ^B , Iniciativa Aprimorada
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	solitário, gangue (2-4) ou convenção (5-10)
<i>Nível de Desafio:</i>	5
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro e Mau
<i>Progressão:</i>	6-10 DV (Pequeno)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Khador é um lugar rude, com uma cultura rica. O povo de lá respeita o sobrenatural com um fascínio e reverência que muitas vezes esquecemos em reinos como Cygnar. Durante minhas viagens por Khador, estudei os grymkin, com um tazchla chamado Vlad Szekta. Os tazchloi são basicamente professores errantes, com algumas pitadas de sacerdote e guerreiro misturadas. O conhecimento que me foi ensinado salvou minha pele mais de uma vez, enquanto lidava com os grymkin. Foi sob a tutela de Vlad Szekta que encontrei pela primeira vez os armadilheiros.

Durante nossas viagens, chegamos a uma aldeia que estava enfrentando um problema sério. Chamava-se Czerbolge, uma aldeia de pescadores próxima à fronteira de Llael e Khador. Tragicamente, meia dúzia de crianças da aldeia desaparecera no espaço de dois meses, levadas embora enquanto todos dormiam. O pingente de uma das crianças tinha sido encontrado em um córrego próximo à floresta. Em outro caso, uma estranha boneca foi deixada para trás no berço de um bebê. Os anciões da aldeia suspeitavam de uma bruxa ou demônio. Mas então, Vlad e eu encontramos os túneis.

Os armadilheiros usam alçapões construídos com astúcia para entrar escondidos em casas. Podem tecer uma teia de túneis em uma aldeia, levando a cada alçapão. Os grymkin usam essas passagens para circular livremente e ocultos, assim como para transportar vítimas capturadas.

Embora sejam quase indetectáveis, nós descobrimos um deles, usando magia. Os túneis provaram que um armadilheiro era responsável pelo desaparecimento das crianças.

Quando conseguimos encontrá-lo, ambos tínhamos arranhões e hematomas de suas várias armadilhas. Por duas vezes suas arapucas quase me custaram a vida, e tazchla Vlad quase perdeu uma mão.

Matamos a criatura, mas tragicamente já era tarde demais para as crianças. Veja bem, o armadilheiro come o que rouba.

Os armadilheiros têm rostos semelhantes ao de um rato, com olhinhos negros e redondos e dentes longos e afiados. Normalmente são corcundas, com apenas trinta ou sessenta centímetros de altura. Histórias e rimas mais antigas avisam que suas garras podem cortar a luz da lua, e que seus dentes são feitos de ferro. Posso comprovar que sua mordida é bem dolorida, embora seus dentes não sejam realmente feitos de metal.

Seus covis são normalmente estruturas pequenas, semelhantes a cabanas, escavadas sob árvores e prédios, ou em túneis e tocas subterrâneas.

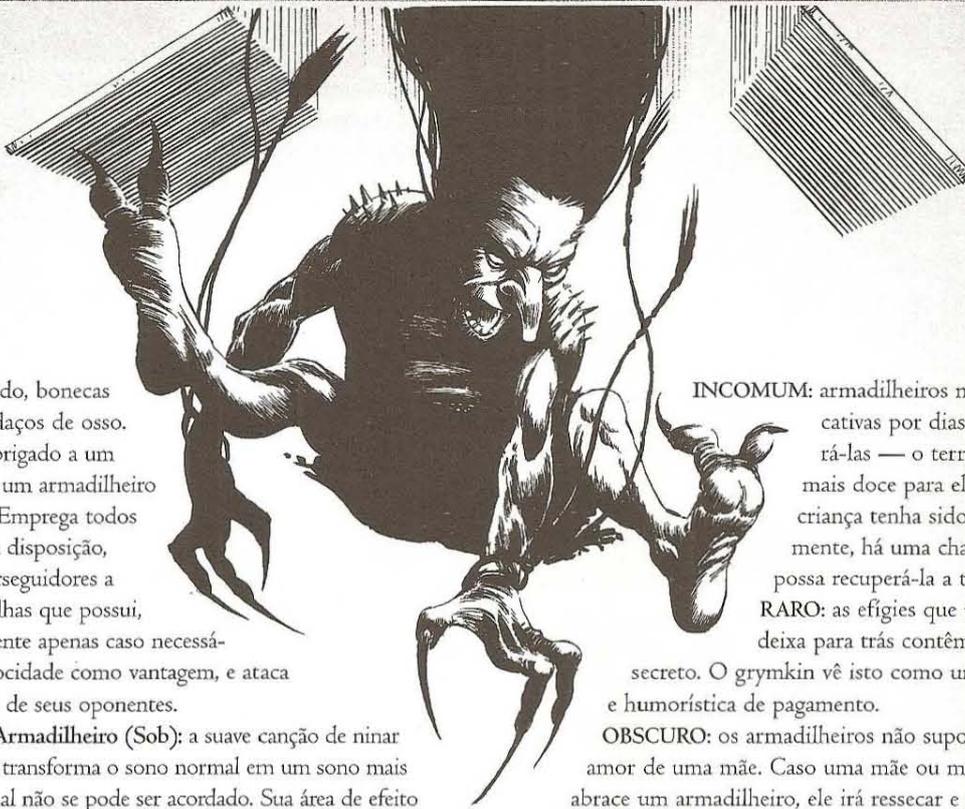
Armadilheiros em uma cidade podem tirar vantagem de pequenos espaços onde rastejar ou seções abandonadas de prédios. Seus covis são lugares horrendos, parte despensa e parte sala de troféus, cheios do fedor da morte.

Combate

Os armadilheiros preferem usar furtividade e astúcia para invadir uma comunidade. Esta espécie de grymkin rapta crianças no meio da noite, enquanto entoa uma canção de ninar. Ocasionalmente, podem deixar uma efigie cruel da criança para trás. Essas efigies normalmente são feitas de madeira entalhada,



ARMADILHEIRO



cabelo apodrecido, bonecas quebradas e pedaços de osso.

Caso seja obrigado a um combate direto, um armadilheiro não se contém. Emprega todos os truques à sua disposição, levando seus perseguidores a todas as armadilhas que possui, lutando ferozmente apenas caso necessário. Usa sua velocidade como vantagem, e ataca os olhos e mãos de seus oponentes.

Canção do Armadilheiro (Sob): a suave canção de ninar do armadilheiro transforma o sono normal em um sono mais profundo, do qual não se pode ser acordado. Sua área de efeito é de 24 metros. As pessoas adormecidas têm direito a um teste de resistência para manter-se em sono normal (Vontade contra CD 15). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Em caso de falha, a vítima não pode ser acordada por qualquer meio (incluindo dano) por 4 horas. O armadilheiro deve ser bem-sucedido em um teste de Atuação (CD 15 + níveis totais das criaturas afetadas) para usar esta habilidade. Qualquer um que esteja acordado simplesmente escuta um canto suave e agradável.

Criar Passagem Secreta (Sob): portas criadas pelos armadilheiros são incrivelmente difíceis de serem detectadas (CD 25). Essas portas podem ser afetadas por quaisquer magias que afetem ou detectem portas ou portais. Apenas armadilheiros podem abri-las sem magia, embora elas possam ser destruídas para revelar as passagens do outro lado. Têm a mesma dureza e propriedades da parede ou chão do qual são parte.

Habilidades Similares a Magia (SM): 2/dia— *construção* (CD 12), *detectar armadilhas*, *invisibilidade contra animais*, *passos sem pegadas*; 1/dia—*armadilha*, *crescer espinhos* (CD 14), *moldar madeira*. Nível de conjurador: 5°. A CD do teste de resistência é baseada em Sabedoria.

Lendas & Fatos

COMUM: os armadilheiros caçam crianças. Devoram-nas e fazem couro a partir de suas peles.

INCOMUM: armadilheiros mantêm crianças cativas por dias antes de devorá-las — o terror torna a carne mais doce para eles. Caso uma criança tenha sido levada recentemente, há uma chance de que você possa recuperá-la a tempo.

RARO: as efígies que um armadilheiro deixa para trás contêm um tesouro secreto. O grymkin vê isto como uma forma cruel e humorística de pagamento.

OBSCURO: os armadilheiros não suportam o calor do amor de uma mãe. Caso uma mãe ou mulher grávida abrace um armadilheiro, ele irá ressecar e morrer.

Tesouro

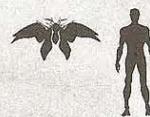
As efígies criadas por um armadilheiro são formas macabras de pagamento. Dentro do estômago oco de uma boneca de armadilheiro há uma pedra brilhante, parecida com uma pérola, que vale de 100 a 1.000 PO. A pérola deve ser arrancada, e a boneca emite um pequeno grito lamentoso quando isso é feito.

A pata de um armadilheiro concede +10 de bônus de intuição em testes de Procurar para encontrar portas secretas para uma única pessoa, uma vez por mês. A pata deve ser tratada e curtida de maneira adequada. São necessários o talento Criar Item Maravilhoso, 125 PO e 25 XP para fazer isso. As patas valem 500 PO cada.

Ganchos

A jovem filha de uma família nobre foi raptada enquanto dormia. Muitos indícios apontam para a culpa de uma família rival, mas algo está errado. Não há pedido de resgate, e ninguém clamou responsabilidade pelo ato. Na verdade, a família rival também está com uma criança a menos. As duas, presas no covil de um armadilheiro, não têm muito tempo sobrando. Cabe aos personagens descobrir a verdadeira natureza de seu rapto, e salvá-las antes que seja tarde demais.

Asa-da-Lua



<i>Inseto Pequeno</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	1d8+1 (5 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+3
<i>Deslocamento:</i>	3 m (2 quadrados), voo 6 m (ruim)
<i>Classe de Armadura:</i>	18 (+1 tamanho, +3 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 15
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+0/-6
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida -1 (1d4-2)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida -1 (1d4-2)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	pó da lua
<i>Qualidades Especiais:</i>	visão no escuro 18 m

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +3, Ref +3, Vôn +0
<i>Habilidades:</i>	For 7, Des 16, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2
<i>Perícias:</i>	Observar +8, Ouvir +8, Sobrevivência +0*
<i>Talentos:</i>	Foco em Habilidade (pó da lua), Prontidão ^B
<i>Ambiente:</i>	qualquer temperado ou quente
<i>Organização:</i>	ninhada (5-10) ou enxame (11-24)
<i>Nível de Desafio:</i>	1
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	2-4 DV (Pequeno)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Já observei muitas criaturas estranhas em minhas viagens por este mundo, mas há poucas que me atrevo a chamar de belas ou mesmo agradáveis ao olhar. A maior parte das criaturas dos Reinos de Ferro é feroz, com aparência que condiz com seu temperamento. Contudo, há um ser que tenho que chamar de exceção, e este seria a voejante asa-da-lua. Lembro-me de uma bela noite, enquanto eu acampava na Floresta da Cicatriz, em que nosso acampamento foi agraciado por um bando dessas criaturas.

Enquanto elas reuniam-se perto de nossa fogueira, seus corpos brancos iluminavam-se com um brilho gentil que era mesmo atraente. Este efeito se deve ao pó que cobre suas asas, normalmente chamado de pó da lua. É claro, o outro efeito deste pó da lua é colocar homens e feras em um sono profundo, o que foi precisamente o que aconteceu à maioria de meus companheiros naquela noite, enquanto as mariposas batiam asas acima. Consegui escapar do efeito e expulsar as criaturas com um tronco aceso de nossa fogueira.

O pó deixou-me bastante grogue, contudo, e tenho certeza de que a visão de um homem tropeçando desajeitadamente no escuro, tentando afugentar um bando de asas-da-lua em fuga, também seria uma visão marcante.

Embora tenham um metro de comprimento da ponta de uma asa à outra, essas criaturas são pouco mais que mariposas crescidas e, como todas as mariposas, são atraídas pela luz. São notívagas, e a maioria dos viajantes encontra-as quando elas se reúnem perto de uma tocha ou fogueira. São criaturas pacíficas.

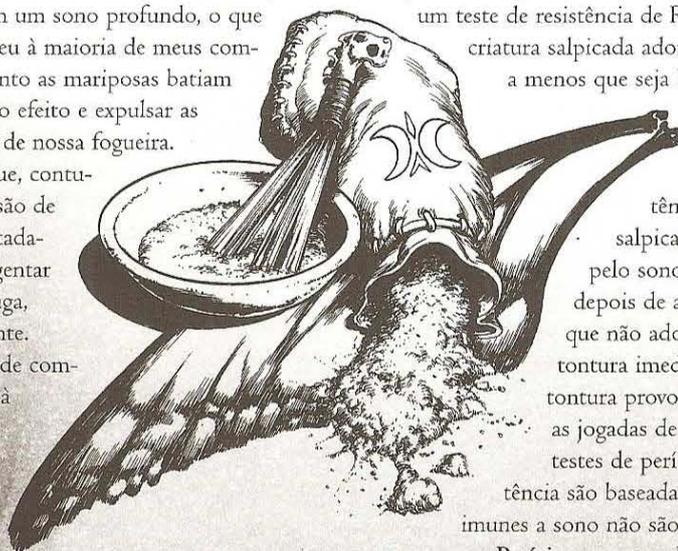
Contudo, quando voam acima das cabeças, deixam cair seu pó, desacordando a maior parte dos homens que não conseguem afugentá-las. Isso, por si só, não é um perigo, mas ficar adormecido nos ermos dos Reinos de Ferro pode ser mortal.

Combate

Asas-da-lua são capazes de morder, mas fazem isso apenas em auto-defesa, e mesmo assim, raramente. Na maior parte das vezes, simplesmente fogem. Seu real perigo é inadvertidamente salpicar seu pó da lua sobre outras criaturas.

Pó da Lua (Sob): toda criatura debaixo de uma asa-da-lua é salpicada com pó da lua, a menos que seja bem-sucedida em um teste de resistência de Reflexos contra CD 13. Uma criatura salpicada adormece, conforme a magia *sono*, a menos que seja bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade contra CD 13. Independente do resultado do teste de resistência de Vontade, toda criatura salpicada fica tonta; aquelas afetadas pelo sono ficam tontas por 1d4 horas depois de acordar, enquanto que aquelas que não adormecerem são afetadas pela tontura imediatamente, por 4d6 minutos. A tontura provoca -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícias. As CD dos testes de resistência são baseadas em Constituição. Criaturas imunes a sono não são afetadas por esta habilidade.

Perícias: uma asa-da-lua recebe +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. *Ela também recebe +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência para se orientar.



Tesouro

O potente pó da lua é bastante valioso, embora seja difícil coletá-lo com eficiência. Para fazer isso, é necessário primeiro capturar uma asa-da-lua, e então tomar conta dela. As asas-da-lua são criaturas muito frágeis e, se suas asas forem feridas, elas param de produzir pó. Além disso, elas morrem súbita e facilmente em cativeiro. Um teste bem-sucedido de Adestrar Animais contra CD 18 deve ser feito a cada semana para manter uma asa-da-lua saudável; duas falhas consecutivas resultam em morte. Asas-da-lua sobrevivem melhor em grupos de cinco ou mais indivíduos, assim como em espaços abertos (como uma caverna, e não uma gaiola). Qualquer uma dessas circunstâncias adiciona +2 de bônus ao teste. Além disso, alimentam-se apenas de larvas que são exóticas na maior parte das regiões, e os custos de alimentação podem chegar a 25 PO por semana. Contudo, caso sejam mantidas de forma correta, a coleta do pó é simples, já que ele cai naturalmente das asas (e pode ser varrido).

O pó da lua coletado dessa forma tem as mesmas propriedades descritas acima, exceto pela CD do teste de resistência, que sobe para 18. Devido à sua potência, uma porção típica (contendo três doses) vale de 150 a 200 PO. Uma única asa-da-lua pode produzir uma porção por semana. Uma asa-da-lua saudável pode valer de 500 a 1.000 PO. Elas não se reproduzem em cativeiro, e raramente vivem mais de um ano.

Lendas & Fatos

COMUM: asas-da-lua são grandes mariposas atraídas por luzes abertas, e podem fazer as pessoas adormecerem com o pó de suas asas.

INCOMUM: esse pó da lua é extremamente potente, e com certeza deixa sua vítima pelo menos tonta, caso não a desacorde completamente.

RARO: asas-da-lua são atraídas apenas por fogos naturais. A luz produzida por meios mágicos ou similares (que não reproduza uma luz natural) não vai atraí-las.

OBSCURO: asas-da-lua podem ser desacordadas instantaneamente caso cheirem vapores de álcool, embora seja necessário botar a fonte bem à sua cara para que isso as afete.

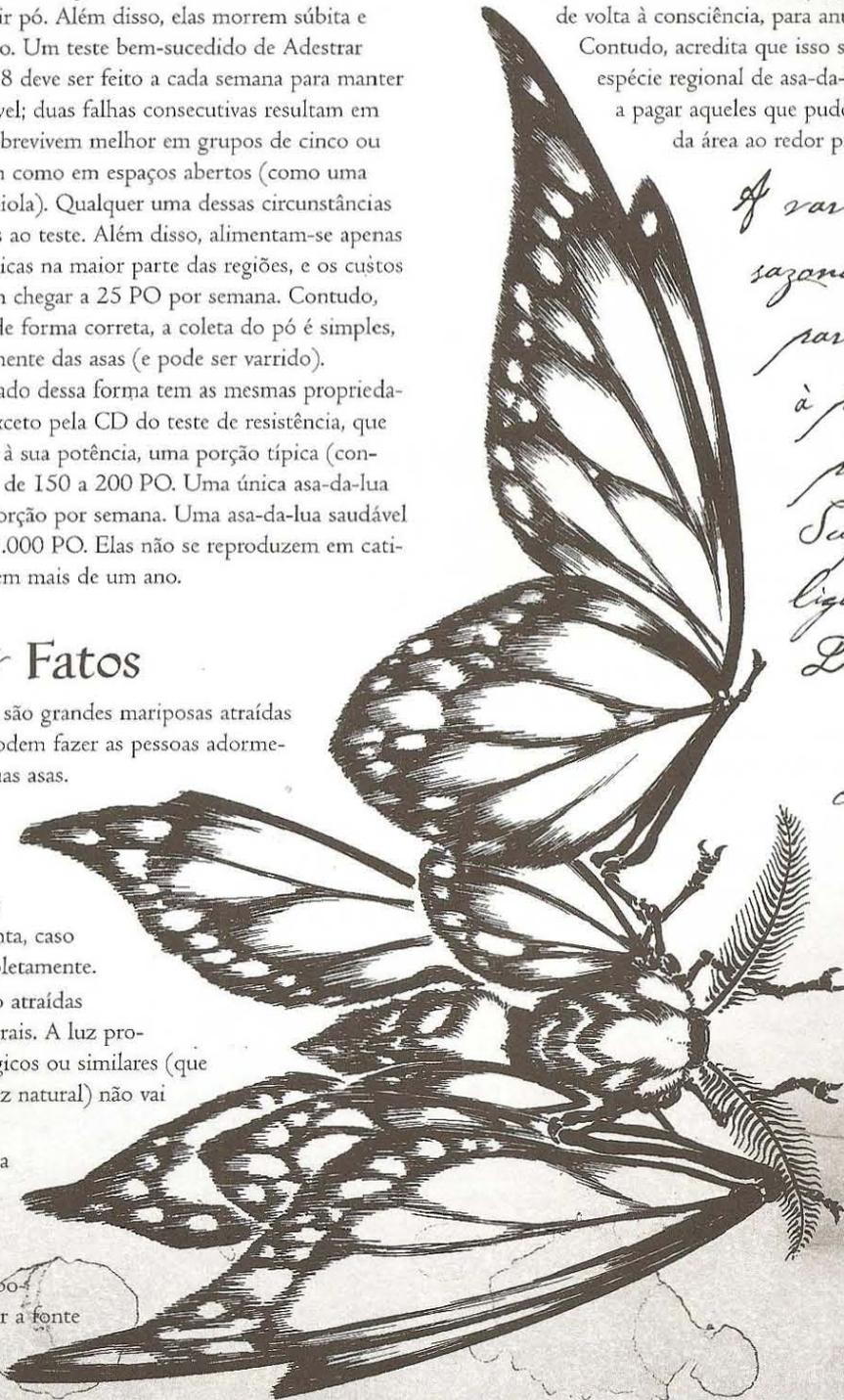
Ganchos

Um alquimista excêntrico na cidade de Ceryl tomou para si a missão de perseguir um círculo de ladrões que usam pó da lua para desacordar suas vítimas. Ele acredita poder criar um antídoto, similar aos sais utilizados para trazer uma pessoa de volta à consciência, para anular o efeito do pó.

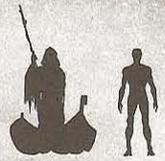
Contudo, acredita que isso só funcionará contra a espécie regional de asa-da-lua. Ele está disposto a pagar aqueles que puderem coletar espécimes da área ao redor para inspeção.

A variação de cor sazonal também parece ligada à potência do pó da lua. Suspeito uma ligação à dieta. Devo mandar Lynus coletar mais amostras.

- V.P.



Barqueiro



<i>Humanóide Monstruoso Médio (Aquático)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	10d8+20 (65 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+1
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados), natação 9 m
<i>Classe de Armadura:</i>	18 (+1 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 17
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+10/+15
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: pancada +15 (1d6+5 mais 1d4+1 de Constituição)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: 2 pancadas +15 (1d6+5 mais 1d4+1 de Constituição)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m / 1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	dano de Constituição
<i>Qualidades Especiais:</i>	anfíbio, barco de sombras, barganha do barqueiro, criar progênie, habilidades simi- lares a magia, visão no escuro 18 m

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +5, Ref +8, Von +8
<i>Habilidades:</i>	For 21, Des 13, Con 15, Int 13, Sab 13, Car 12
<i>Perícias:</i>	Avaliação +7, Blegar +10, Diplomacia +6, Esconder-se +7, Natação +13, Observar +9, Ouvir +9, Sentir Motivação +6
<i>Talentos:</i>	Especialização em Combate, Foco em Habilidade (dano de Constituição), Lutar às Cegas, Prontidão
<i>Ambiente:</i>	qualquer aquático e pântanos
<i>Organização:</i>	solitário (mais 2-8 progênie)
<i>Nível de Desafio:</i>	7
<i>Tendência:</i>	sempre Leal e Mau
<i>Progressão:</i>	conforme a classe de personagem
<i>Ajuste de Nível:</i>	+3

Onde quer que haja água, você pode cruzar com um urshan, ou, em termos leigos, um "barqueiro". Nascidas da união de um homem e uma bruxa do mar (pelo menos de acordo com os boatos), essas criaturas vagam por lagos e pântanos (o Pântano de Fenn é um exemplo notável), oferecendo-se para transportar viajantes de balsa até o outro lado.

Barqueiros normalmente parecem ser velhos, e quase sempre revelam-se quando você mais precisa de uma balsa. Embora saiba-se de alguns que vivem em áreas de grande circulação, escondendo-se entre os balseiros legítimos, normalmente procuram vidas solitárias nas regiões mais remotas dos Reinos de Ferro.

O próprio toque de um barqueiro pode matar, e diz-se que aqueles que sucumbem ao seu toque erguem-se dos mortos. Essas progênies parecem cadáveres inchados e corrompidos, e são usados principalmente como distração. Jazem sob a superfície da água, esperando que seu mestre lhes chame, quando então atacam e tentam arrastar as vítimas dentro do barco de seu mestre para uma morte aquática.

Minha primeira (e última) viagem de balsa com um barqueiro foi durante uma visita à minha residência em Corvis. Era o início da noite, e eu procurava uma balsa que me levasse de volta à minha casa no sul de Corvis (tinha acabado de jantar e ter uma ótima conversa com



Barqueiro

o bom Padre Pandor Dumas, sobre a história da igreja, e estava muito satisfeito e farto para considerar a longa caminhada para casa). Quando cheguei aos píeres, um velho balseiro estava atracado nas docas. Chamei-o, e ele acenou para que eu subisse a bordo, com um sorriso extremamente convidativo.

“Pra onde, patrão?” disse o balseiro, com uma voz que rangia, e um olhar examinador.

Depois de dar-lhe indicações para o píer mais próximo de minha casa, nós prosseguimos a uma boa velocidade através do Rio Negro. Era uma noite agradável, iluminada pela lua, e eu logo me fiz confortável, ficando bastante sonolento. Uma bruma nos engolfou.

Através de minhas conjecturas meio tontas, eu inesperadamente senti algo bastante estranho rastejando na parte de trás de minhas pernas. Meus anos de experiência tiraram-me do sono, e trouxeram-me para meu problema presente. O velho curvou-se de sua posição na popa,

e disse-me, em uma voz perturbadora, que estávamos fazendo água, e que, se eu quisesse chegar à doca mais próxima, deveria começar a baldear. Enquanto eu jogava a água para fora do barco, vi algo se mover abaixo. Fiquei parado.

Abaixo da superfície estava um homem afogado, à deriva, sua carne pálida e seus olhos enevoados. Em silêncio fantasmagórico, ele se ergueu às bordas do barco. Abaixei-me de volta à balsa que afundava, e fiquei cara a cara com alguém que não era um balseiro idoso, mas a forma distorcida de um barqueiro. Seu hálito era salgado, e trouxe lágrimas aos meus olhos. Ele estendeu as mãos.

Lembrando do folclore sobre os barqueiros (que aprendi na fogueira do bom Draven Corenghast, um dono de ferro-velho que conheci em minha juventude), eu disse, “Tenho uma barganha para você”.

“É uma barganha, então?” respondeu o barqueiro, seus dedos a uma respiração de meus lábios. A água parou de subir. As mãos que se estendiam em minha direção voltaram à água. “Que presente você irá me dar em troca de sua passagem em segurança? Pense rápido, pois só tem um momento”.

Minhas primeiras tentativas foram respondidas com sorrisos grotescos. “Parece que minha família ganhará um membro esta noite”.

Sem vontade alguma de juntar-me à “família”, apresentei minha última tentativa, e captei seu interesse (um par de botas

de couro vindas de Khador, um presente recente de um caro amigo). Depois da troca, ele concordou em me levar de volta à minha residência. Desnecessário dizer que comprei um novo par de botas e, embora ainda viaje de balsa (afinal, moro em Corvis), só o faço com balseiros de confiança.

Talvez o melhor conselho que posso dar para lidar com um barqueiro é barganhar com ele. O barqueiro tem um fraco por trocas, e isso pode salvar sua vida. Por outro lado, se você não conseguir adivinhar o que ele quer, é melhor saltar do barco e tentar a sorte com a progênie.

Combate

O barqueiro depende de sua experiência e toque mortal para se manter vivo por tempo suficiente para que seu barco afunde.

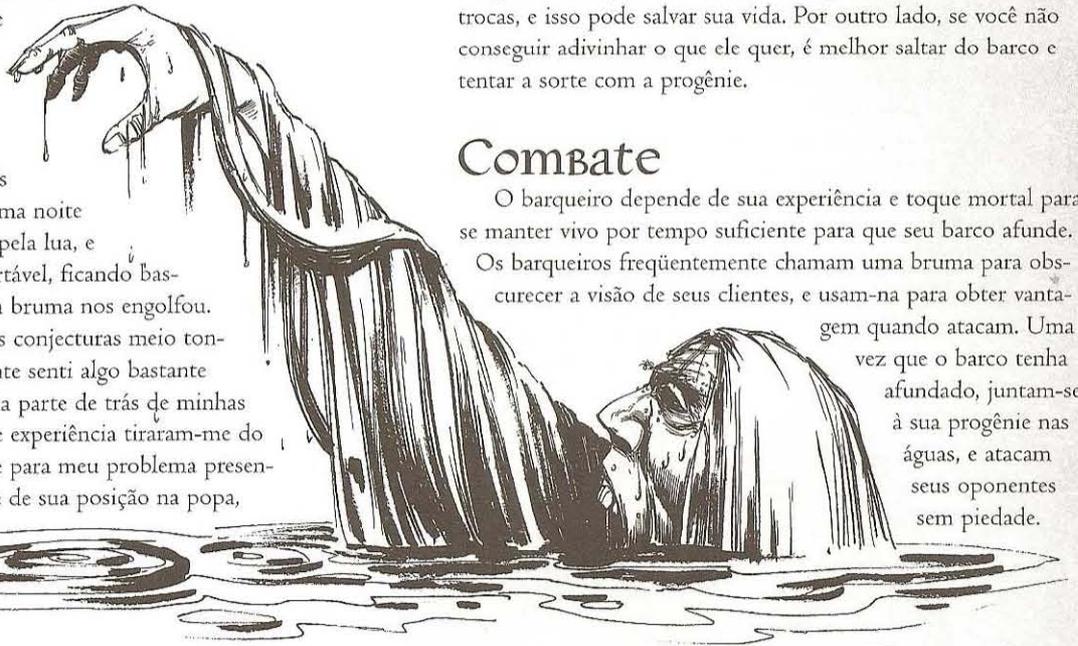
Os barqueiros freqüentemente chamam uma bruma para obscurecer a visão de seus clientes, e usam-na para obter vantagem quando atacam. Uma vez que o barco tenha afundado, juntam-se à sua progênie nas águas, e atacam seus oponentes sem piedade.

Barco de Sombras (Sob): uma vez por dia, o barqueiro pode invocar um barco semi-real. Este barco funciona como um barco normal, e está sob o controle total do barqueiro. Como uma ação livre, o barqueiro pode enfraquecer o barco, que então começa a fazer água e afundar. Este processo leva 2d4 rodadas, mas pode ser interrompido a qualquer momento. O barco de sombras dura oito horas, até que seja dispensado, ou até que o barqueiro morra.

Criar Progênie (Sob): qualquer humanóide ou humanóide monstruoso morto pelo dano de Constituição do barqueiro torna-se uma progênie dentro de 1d4 dias. Um barqueiro pode ter crias escravizadas com uma quantidade de Dados de Vida totais igual ao dobro dos seus próprios DV. Um barqueiro pode dispensar uma progênie à vontade. A progênie recém-criada está sob o comando do barqueiro que a criou, e permanece escravizada até que seu mestre morra ou ela seja dispensada, quando então parece em uma poça de água escura.

Dano de Constituição (Sob): um ataque de pancada que acerte força a vítima a fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 18), ou sofrer 1d4+1 pontos de dano de Constituição. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Habilidades Similares a Magia (SM): à vontade—detectar pensamentos (CD 13), transformação momentânea, 3/dia—clariaudiência/clarividência, névoa. Nível de conjurador: 6°. A CD dos testes de resistência é baseada em Carisma.



Barqueiro

Barganha do Barqueiro: os barqueiros têm um fraco por barganhas. Caso uma barganha ou negócio lhe seja oferecido, o barqueiro irá suspender todas as hostilidades (até mesmo o barco afundando) até que um negócio seja feito, ou até que um minuto se passe. Um barqueiro é obrigado a cumprir o acordo por um dia; depois disso, ele está livre para agir como quiser. Quando um barqueiro apanha um viajante, escolhe um único item valioso pelo qual irá barganhar (isto deve ser algo que possa ser visto pelo barqueiro, e que seja de valor sentimental ou monetário), e não aceitará nenhum outro item.

Anfíbio (Ext): embora os barqueiros sejam aquáticos, podem sobreviver indefinidamente em terra.

Perícias: um barqueiro recebe +8 de bônus racial em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher IO nesses

testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o barqueiro deve se mover em linha reta.

Criando uma Progênie

Progênie é vítima do dano de Constituição de um barqueiro. Parecem cadáveres afogados. "Progênie" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso (daqui por diante denominado "criatura-base"). Uma "progênie" utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, exceto quando especificado o contrário.

Tipo: o tipo da criatura muda para morto-vivo. Não calcule de novo o bônus base de ataque, os testes de resistência e os pontos de perícia da criatura.

Dado de Vida: todos os DV atuais e futuros mudam para d12.

Deslocamento: o mesmo da criatura-base, mais natação 9 m.

CA: a criatura-base recebe +2 de bônus de armadura natural.

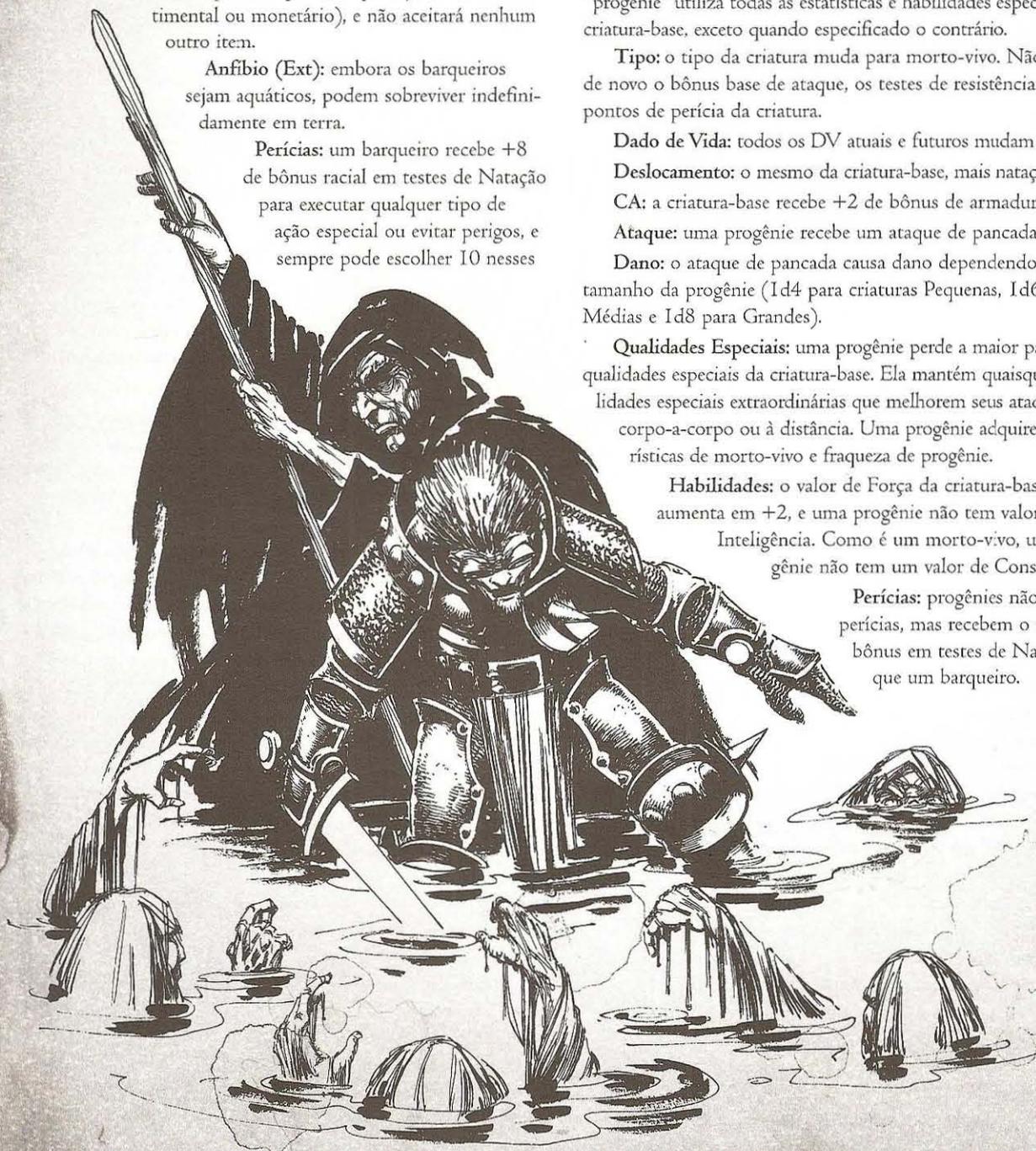
Ataque: uma progênie recebe um ataque de pancada.

Dano: o ataque de pancada causa dano dependendo do tamanho da progênie (1d4 para criaturas Pequenas, 1d6 para Médias e 1d8 para Grandes).

Qualidades Especiais: uma progênie perde a maior parte das qualidades especiais da criatura-base. Ela mantém quaisquer qualidades especiais extraordinárias que melhorem seus ataques em corpo-a-corpo ou à distância. Uma progênie adquire características de morto-vivo e fraqueza de progênie.

Habilidades: o valor de Força da criatura-base aumenta em +2, e uma progênie não tem valor de Inteligência. Como é um morto-vivo, uma progênie não tem um valor de Constituição.

Perícias: progênies não possuem perícias, mas recebem o mesmo bônus em testes de Natação que um barqueiro.



Barqueiro

Talentos: progênie recebem Iniciativa Aprimorada e Vitalidade como talentos adicionais.

Ambiente: qualquer aquático e pântanos.

Organização: gangue (2-8).

Nível de Desafio: o mesmo da criatura-base +1.

Tendência: sempre Leal e Mau.

Progressão: —.

Ajuste de Nível: —.

Combate

Estas criaturas espreitam logo abaixo da superfície da água, e esperam que seu mestre as chame. Agarram seus oponentes, na tentativa de imobilizá-los e afogá-los.

Fraqueza de Progênie (Sob): uma progênie não pode sobreviver fora d'água por mais de 1 minuto. Caso seja forçada a isso, a progênie se liquéfaz, formando uma poça de água escura.

Tesouro

Os barqueiros mantêm covis escondidos (e muitas vezes aquáticos), que podem conter todo tipo de tesouro obtido de vítimas anteriores.

Moeda divinatória: um barqueiro pode criar uma moeda divinatória uma vez por dia. Esta moeda pode ser usada para conjurar *adivinhação* como um clérigo de 7º nível. A moeda vale para apenas um uso, e se desfaz em ferrugem depois disso. Os barqueiros normalmente carregam de 0 a 2 (1d3-1) moedas, e usam-nas para localizar suas vítimas. *Moedas divinatórias* podem ser vendidas por cerca de 400 PO cada no mercado aberto.

Lendas & Fatos

COMUM: espíritos malignos assombram as águas, oferecendo transporte aos incautos. Cuidado com balseiros que você não conhece!

INCOMUM: barqueiros são acompanhados por capangas mortos-vivos — aqueles que eles mesmos afogaram. Alguns barqueiros chegam a assombrar as águas próximas a cidades.

RARO: a progênie de um barqueiro será destruída caso seja arrastada para fora d'água. Caso um barqueiro se afeioe às posses de alguém, pode aceitar uma barganha — o item pela vida da pessoa.

OBSCURO: barqueiros podem se misturar em comunidades rurais, fingindo-se de pessoas reclusas que vivem nos rios. Podem habitar lares distantes ou até mesmo lojas abertas, tudo para localizar novas vítimas e novos itens de interesse.



Progênie, Humano Plebeu de 1º Nível

Morto-Vivo Médio

Dados de Vida: 1d12+3 (9 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 9 m (6 quadrados), natação 9 m

Classe de Armadura: 13 (+1 Des, +2 natural),
toque 11, surpresa 12

Ataque Base/Agarrar: +0/+1

Ataque: corpo-a-corpo: pancada +1 (1d6+1)

Ataque Total: corpo-a-corpo: pancada +1 (1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais: características de morto-vivo, fraqueza de progênie, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +1, Vôn +3

Habilidades: For 12, Des 10, Con —,
Int —, Sab 10, Car 10

Perícias: —

Talentos: Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada^B, Vitalidade^B

Ambiente: Qualquer aquático e pântanos

Ajuste de Nível: —

Tendência: sempre Leal e Mau



Ganchos

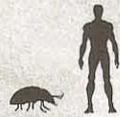
• Os PJs são abordados por um próspero mercador (ou outro PdM) que perdeu uma herança de família para um barqueiro. Os PJs podem ser contratados simplesmente para recuperar a herança ou para caçar e destruir o barqueiro.

• Em suas aventuras, os PJs adquiriram um item incomum, e agora estão sendo seguidos por um barqueiro que o deseja. A entidade chegou até mesmo a montar um pequeno estabelecimento na área. Pessoas começaram a desaparecer, e as autoridades locais podem contratar os PJs para descobrir o que está causando os desaparecimentos.

Os canais de Corvis já viram mais de um barqueiro, mas ultimamente tenho ouvido de um que espreita também nas águas de Peryl. Talvez haja algo nas indústrias arcanas que os atraia — algo a ser investigado.

NP

Besouro de Rapina



<i>Inseto Miúdo</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	1d8-1 (3 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+2
<i>Deslocamento:</i>	3 m (2 quadrados), escalar 3 m, voo 12 m (bom)
<i>Classe de Armadura:</i>	16 (+2 tamanho, +2 Des, +2 natural), toque 14, surpresa 14
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+0/-10
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +4 (1d4-2)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +4 (1d4-2)
<i>Espaço/Alcance:</i>	75 cm/0 m
<i>Ataques Especiais:</i>	amaciar carne, encravar, escavar carne
<i>Qualidades Especiais:</i>	características de inseto, RD 5/concussão, visão no escuro 18 m

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +1, Ref +2, Von +0
<i>Habilidades:</i>	For 6, Des 15, Con 9, Int —, Sab 10, Car 10
<i>Perícias:</i>	Escalar +6, Esconder-se +10, Observar +4
<i>Talentos:</i>	Acuidade com Arma ^B
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	enxame (5-9) ou enxame grande (10-20)
<i>Nível de Desafio:</i>	2
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	2 DV (Miúdo); 3 DV (Pequeno)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Carniceiros são parte do mundo natural, mas alguns são mais ferozes que outros. O abutre ou chacal mediano foge ao avistar um homem, mas alguns comedores de carniça não se assustam com a mesma facilidade.

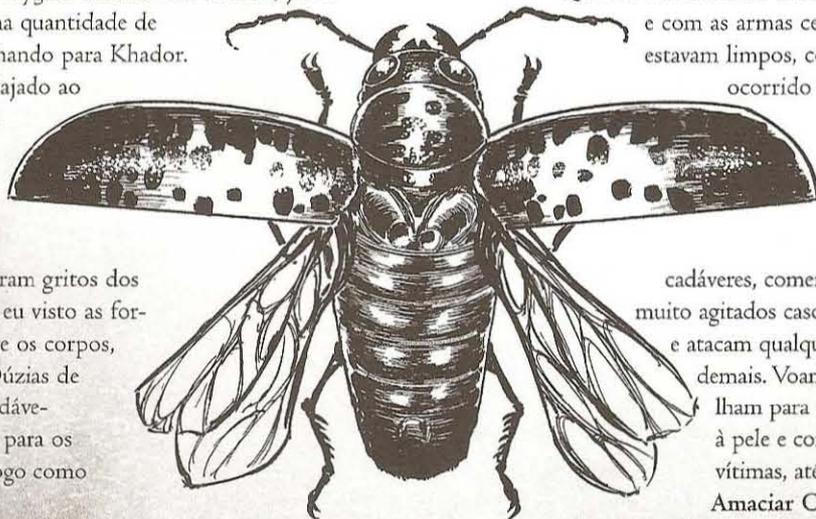
Certa vez, concordei em ajudar na desagradável tarefa de vasculhar o campo de uma batalha recente, perto de Fellig, em busca do corpo do filho de um amigo. Em uma dessas escaramuças de fronteira, tipicamente abafadas, várias centenas de mercenários a serviço de Cygnar tinham sido mortas, junto com pelo menos a mesma quantidade de outra companhia, trabalhando para Khador. Alguns de nós haviam viajado ao local do morticínio para recuperar o que pudessemos para as famílias e entes queridos.

Eu estava na retaguarda, quando surgiram gritos dos homens à frente. Tivesse eu visto as formas negras reunidas entre os corpos, poderia tê-los avisado. Dúzias de criaturas saltaram dos cadáveres, zumbindo, e voaram para os homens. Reconheci-os logo como besouros de rapina.

Com mais ou menos o mesmo tamanho de um gato grande, esses insetos são excepcionalmente perigosos em grupos. Possuem exoesqueletos duros e negros, que desviam lâminas com bastante facilidade, e apenas uma maça ou martelo rombudo parece eficiente contra eles. Diferente de alguns carniceiros, contentam-se tanto em comer carne viva quanto morta.

Enquanto os homens entravam em pânico e estapeavam os insetos, inutilmente, os besouros pousavam neles e começavam a escavar sua carne, amaciando sua pele com uma excreção de suas mandíbulas. Vários morreram em questão de minutos antes que pudessemos recuar e conseguir cobertura. Eu nunca tinha visto tantos besouros em um só lugar, e nós não estávamos equipados para lidar com eles. Indivíduos de vários quilômetros ao redor devem ter se reunido, atraídos pelo fedor da matança.

Quando voltamos no dia seguinte, cuidadosos e com as armas certas, todos os ossos estavam limpos, como se a batalha tivesse ocorrido há um século.



Combate

Besouros de rapina escondem-se entre cadáveres, comendo-os sem pressa. Ficam muito agitados caso sejam incomodados, e atacam qualquer um que se aproxime demais. Voam muito bem, e mergulham para o ataque, agarrando-se à pele e começando a escavar suas vítimas, até que estejam mortas.

Amaciar Carne (Ext): uma vez que o besouro de rapina se encrave, emite um fluido que faz com que a carne se dissolva, virando um líquido que os besouros bebem. Este é um processo vagaroso com cadáveres mas, quando agitado, o besouro acelera muito o procedimento. Vítimas que falhem em um teste de resistência de Fortitude (CD 10) sofrem 1d3 pontos de dano de ácido. Esse teste de resistência deve ser repetido a cada rodada

Besouro de Rapina



em que o besouro esteja encurvado, embora a criatura vá exaurir temporariamente sua reserva de fluido após 4 rodadas.

Encravar (Ext): quando um besouro de rapina acerta uma mordida, encrava-se na vítima, e começa a amolecer sua carne onde pousou. Qualquer ataque bem-sucedido contra o besouro irá desalojá-lo, a menos que ele já tenha começado a escavar. Combatentes usando armaduras de metal que cubram a maior parte de sua pele (como armadura de batalha) são imunes a este efeito.

Escavar Carne (Ext): na rodada seguinte após usar amaciar carne com sucesso, o besouro de rapina irá escavar e enfiar-se no corpo da vítima, continuando a derreter os tecidos com suas secreções ácidas. Uma vez que isso comece, o besouro não pode ser removido a menos que seja morto, e quaisquer ataques contra ele causam metade do dano também à pessoa na qual ele está encurvado. O besouro pode ser arrancado com um teste resistido de Força; o besouro tem Força efetiva 18 para esta habilidade. Isto exige uma ação padrão, e causa 1d2 pontos de dano à vítima caso seja bem-sucedido.

Perícias: um besouro de rapina recebe +8 de bônus de tamanho em testes de Esconder-se, +4 de bônus racial em testes de Observar e +8 de bônus racial em testes de Escalar. Um besouro de rapina sempre pode escolher 10 em testes de Escalar, mesmo que esteja distraído ou ameaçado.

Tesouro

Em raras ocasiões (10% de chance), um besouro de rapina pode ser morto sem que os órgãos internos que produzem suas secreções únicas sejam destruídos. Essas glândulas podem ser

vendidas a um alquimista por até 200 PO, e são úteis em diversos preparados orgânicos.

Lendas & Fatos

COMUM: besouros de rapina são uma espécie de carneiros que ataca os vivos com a mesma voracidade que os mortos.

INCOMUM: armas de concussão têm maior efeito contra a carapaça dura de um besouro de rapina.

RARO: besouros de rapina em ataque grudam-se à vítima, e então escavam sua carne, enterrando-se em seu corpo. Contudo, eles odeiam cheiro de óleo. Aqueles que esfregarem um pouco de óleo de lanterna na pele exposta têm menos chance de ser atacados.

OBSCURO: alquimistas pagam bem por corpos intactos de besouros de rapina, já que pode-se fazer um preparado de suas excreções que evita efeitos de petrificação e paralisia.

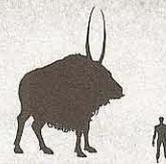
Ganchos

Depois que uma carroça mercante é atacada por alguns bandidos, os PJs são mandados para recuperar os corpos, que encontram estranhamente descarnados. Quando examinam com mais cuidado, perturbam um enxame de besouros de rapina escondidos.

"Ei, eu acho que vi uma jóia naquele esqueleto podre... Aaaahh!"

—Um azarado ladino aprendendo uma lição dolorosa

BÚFALO Raevhano



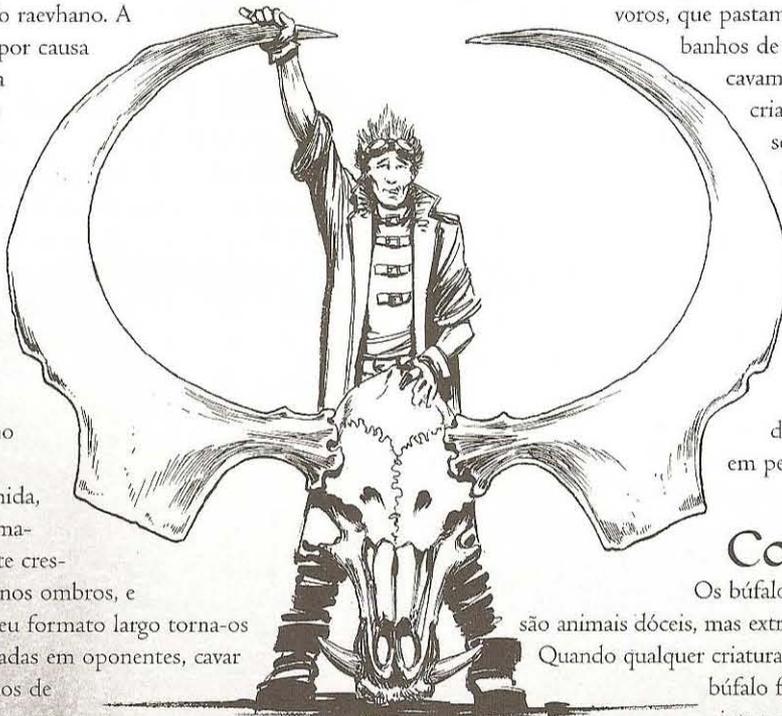
<i>Animal Enorme</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	9d8+45 (86 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+1
<i>Deslocamento:</i>	15 m (10 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	15 (-2 tamanho, +1 Des, +6 natural), toque 9, surpresa 14
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+6/+20
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: pancada +10 (2d6+6)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: pancada +10 (2d6+6) e 2 patadas +5 (2d6+3)
<i>Espaço/Alcance:</i>	4,5 m/3 m
<i>Ataques Especiais:</i>	atropelar 2d6+6, fúria
<i>Qualidades Especiais:</i>	furo, visão na penumbra
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +11, Ref +7, Von +3

<i>Habilidades:</i>	For 23, Des 13, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 4
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +1*, Furtividade +12, Observar +2, Ouvir +5
<i>Talentos:</i>	Ataque Poderoso, Encontro Aprimorado, Prontidão, Tolerância
<i>Ambiente:</i>	florestas e planícies temperadas
<i>Organização:</i>	solitário, par acasalando, ou mãe e bezerras (2-8 DV, Grande)
<i>Nível de Desafio:</i>	6
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	9-18 DV (Enorme)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Durante minha infância, nas ocasionais expedições às quais meu pai me arrastava, catando sucata nas florestas e planícies de Khador, aprendi sobre um dos mais agressivos animais em todos os Reinos de Ferro — o temperamental búfalo raevhano. A criatura recebe esse nome por causa de um lago que é uma área migratória central durante sua temporada de acasalamento, mas aquelas águas plácidas não refletem a natureza dessas feras. Sob circunstâncias normais, esses búfalos são dóceis e bastante calmos. Contudo, quando alguém cruza seu território, eles defendem-no de maneira implacável.

O fator que mais intimida, além de sua fúria, é seu tamanho. Eles podem facilmente crescer até 6 metros de altura nos ombros, e seus chifres são imensos; seu formato largo torna-os ótimos para desferir cabeçadas em oponentes, cavar e marcar árvores. Em termos de compleição, os búfalos são enormes e bastante compactos. Contudo, a despeito de seu tamanho, podem ser surpreendentemente furtivos, e seguem intrusos de longe, antes de investir contra eles. São mais comuns em florestas, mas também fazem territórios nas planícies khadoranas (onde, felizmente, não podem utilizar muito sua furtividade).

Usando técnicas dos Andulhar, uma das diversas pequenas e quase extintas famílias khadoranas de caçadores e coletores, pude mascarar meu cheiro e penetrar no território de uma dessas criaturas, para observá-la. A despeito de sua fúria, são animais herbívoros, que pastam, e parecem apreciar muito banhos de pó nas imensas tocas que cavam com seus chifres. São criaturas solitárias, marcando seu território pessoal e ficando isoladas. A única época em que, pelo que sei, eles se aventuram além de suas fronteiras é durante a temporada de acasalamento — na qual parecem migrar para territórios sazonais de acasalamento, embora em pequenos números.



Combate

Os búfalos raevhanos normalmente são animais dóceis, mas extremamente territoriais. Quando qualquer criatura entra em seu território, o búfalo fica enfurecido, e persegue o intruso violentamente, até que ele morra ou fuja. Mesmo assim, é bem comum que continue perseguindo oponentes muito além de seu domínio. O búfalo raevhano é conhecido por seguir invasores de longe, e então emboscá-los — embora, em fúria, toda a furtividade seja esquecida. O búfalo normalmente começa um combate com um ataque de Investida.

BÚFALO RAEVHANO

Atropelar (Ext): teste de resistência de Reflexos (CD 20) reduz o dano à metade.

Fúria (Ext): se um búfalo raevhano for atacado dentro de seu território, entrará em fúria, que termina na morte do búfalo ou de seu oponente. Contudo, há também 50% de chance de que o búfalo entre em fúria ante a mera visão ou cheiro de um intruso em seu domínio. Há 75% de chance de que um búfalo em fúria continue a perseguir seu oponente muito além de seu território. Durante a fúria, o búfalo recebe +4 de bônus em Força e Constituição e -2 de penalidade em CA.

Perícias: búfalos raevhanos podem ser surpreendentemente furtivos, considerando-se seu tamanho. Eles recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e +6 de bônus racial em testes de Furtividade. *Em florestas densas, o bônus em testes de Esconder-se aumenta para +8.

Tesouro

O búfalo raevhano não possui tesouro próprio. Embora seja difícil caçá-los, o povo quase extinto das planícies khadoranas tornou essa caça uma ciência, e a recompensa que a fera traz pode alimentar uma família por semanas. Seus chifres são excelente material para ferramentas e armas. O material possui dureza 6, com 12 PV por 2,5 cm de espessura, e concede +2 de bônus em todos os testes de Ofícios feitos para trabalhá-lo. Um chifre em estado bruto pode ser vendido por 100 a 200 PO, enquanto que os materiais feitos a partir dele podem ser vendidos por 10 a 15% a mais que o valor de mercado. Os itens dos povos nativos manufaturados com mais arte podem ser vendidos por muito mais.

Lendas & Fatos

COMUM: os búfalos raevhanos são criaturas extremamente territoriais e temperamentais, que atacam qualquer coisa que entre em sua área.

INCOMUM: marcam seus territórios escavando sulcos em árvores com seus chifres, esfregando seu almíscar durante o processo. Essas árvores são sinais claros de que um búfalo está por perto.

RARO: esses búfalos na verdade ficam inativos durante o meio do dia, e há uma boa chance de esgueirar-se despercebido por seu território durante essas horas.

OBSCURO: búfalos raevhanos são peculiarmente tolerantes com o rato escavador khadorano (que não é um rato verdadeiro), e uma pessoa pode disfarçar seu cheiro com o almíscar dessas criaturas, para passar pelo território de um búfalo sem ser agredido.



Ganchos

Usha Makara, a anciã da quase extinta família das planícies Andulhar, está entrando em seus últimos dias, e deve fazer uma peregrinação até o cemitério ancestral da família. Essa viagem deve ser feita em uma maca construída com os chifres e o couro de um búfalo raevhano. Infelizmente,

quase todos os guerreiros da família são aleijados ou velhos, e não podem matar um búfalo. Eles estão à procura de alguém que possa ajudá-los a derrubar uma dessas criaturas, para que Usha possa realizar sua viagem.

"Você vê como ele ergue seu nariz em direção ao sol nascente? É porque está farejando a luz do sol. O dia em que o búfalo raevhano não olhar em direção

ao sol nascente será o primeiro dia da Destruição, como foi profetizado em tempos antigos. Para o meu povo,

acho que este dia já está chegando, meu amigo."

— Asad Makara, o último dos guerreiros Andulhar

Dexo pesquisar essa "Destruição". Parece ruim.

Caçador das Dunas



Besta Mágica Grande	
Dados de Vida:	6d10+24 (57 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (8 quadrados), escavar 3 m
Classe de Armadura:	17 (-1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+6/+15
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +10 (1d6+5)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +10 (1d6+5) e mordida +8 (1d8+2)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	agarrar aprimorado, dilacerar 2d6+7, presença aterradora
Qualidades Especiais:	sentido sísmico 36 m, visão na penumbra

Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +6, Von +3
Habilidades:	For 21, Des 13, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 14
Perícias:	Esconder-se +0*, Furtividade +4, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +1
Talentos:	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Prontidão
Ambiente:	qualquer deserto
Organização:	solitário, par ou matilha (4-10)
Nível de Desafio:	6
Tendência:	frequentemente Neutro
Progressão:	7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme); 19-24 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	—



Os caçadores das dunas são os verdadeiros terrores das Planícies da Pedra Sangrenta. Predadores hábeis tanto acima quanto abaixo da areia, são inimigos formidáveis e até mesmo aliados valiosos. São mais inteligentes do que podem parecer à primeira vista, e são pacientes e até meticulosos em suas caçadas.

Caçadores das dunas têm cerca de 2,5 a 3 m de altura, com pele avermelhada e grossa, coberta de pêlos rígidos e escuros. Esses pêlos são sensíveis a vibrações que se propagam pela areia, e ajudam na localização das presas. Além de seus sentidos ampliados e sua habilidade de escavar, as armas do caçador das dunas são suas garras afiadas e sua velocidade. Poucos homens podem suportar os golpes de um caçador das dunas, e menos ainda podem correr mais que um deles.

A característica mais intrigante do caçador das dunas é sua corcova dorsal, que armazena tanto água quanto ar, permitindo que a fera cace sob a areia por extensos períodos.

O caçador das dunas normalmente caça debaixo da areia, emergindo apenas uma vez por hora para respirar, e uma vez por semana para beber água. Eles parecem vagar por territórios muito específicos, ainda que extensos, saindo de uma área apenas caso não haja presas. Também possuem tocas escondidas em algum lugar dentro do seu território, para onde às vezes levam moedas e outros objetos.

A toca de um caçador das dunas é um local verdadeiramente impressionante de se ver: uma rede de túneis e câmaras meticulosamente construída, escavada na pedra escarlate das Planícies. Os machos da espécie constroem essas tocas para atrair as fêmeas. Quanto maior o lugar, mais provável é que uma companheira apareça e fique.

Quinquilharias e objetos variados adornam a orla de cada toca (eu aconselho a não mexer nesses ornamentos), enquanto que, mais para dentro, o lugar é muito mais utilitário. Contudo, tenha cuidado ao entrar no covil de um caçador das dunas; normalmente o lugar é guarnecido se filhotes estiverem presentes, pois a fêmea fica na toca enquanto o macho sai em busca de comida.

Outra característica interessante do caçador das dunas são suas batalhas rituais por território, tocas e companheiras. Combate individual por domínio é um acontecimento

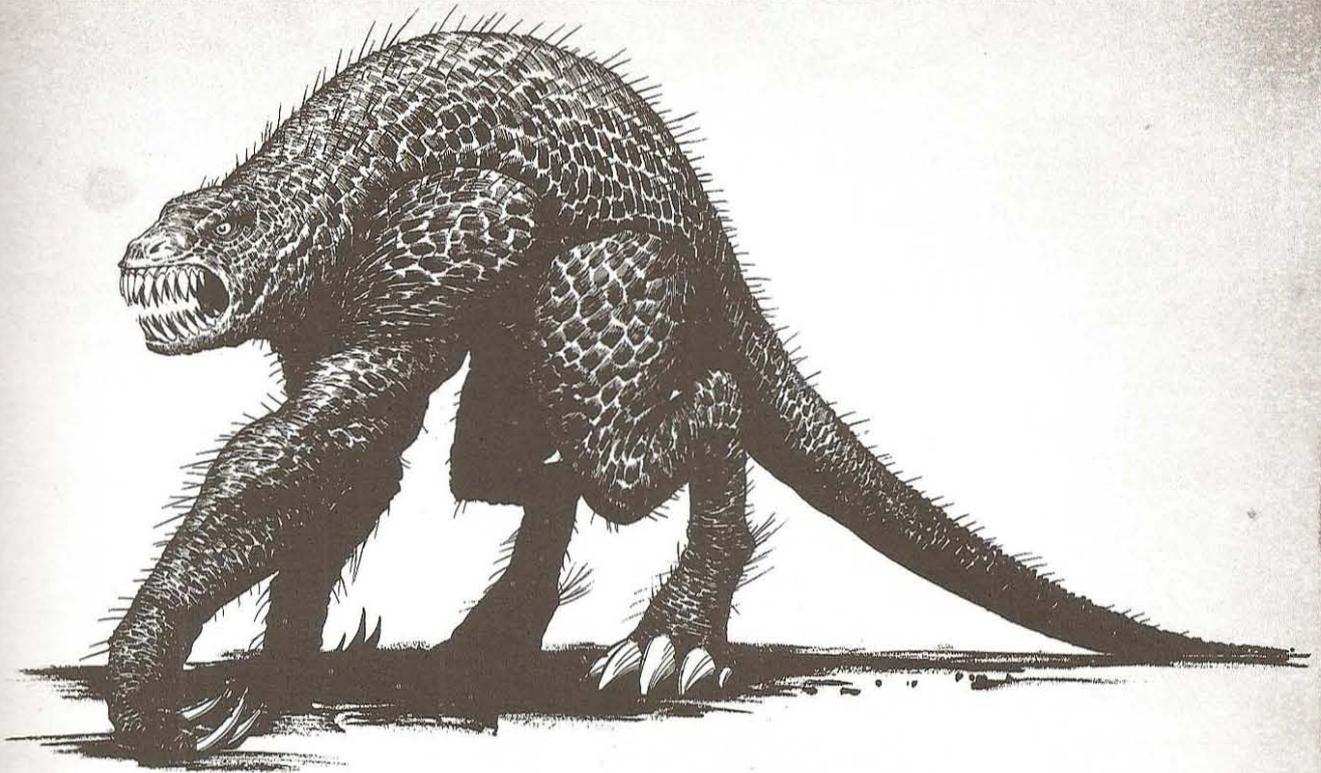
comum entre os caçadores das dunas, mas raramente resulta em derramamento de

sangue. Contudo, quando sangue é derramado, a batalha acaba em morte. Esses confrontos são motivados principalmente por domínio e para estabelecer a hierarquia de um bando.

Embora eu nunca tenha visto um caçador das dunas domado, meu guia Quimut disse haver indivíduos que já os treinaram como animais de carga e até mesmo montarias. Devo dizer que prefiro minhas mulas e cavalos.



Caçador das Dunas



Combate

Caçadores das dunas são, como o nome sugere, notáveis em sua habilidade de caça, utilizando as areias para esconder-se de suas presas. Atacam implacavelmente com garras e mordida. Um caçador das dunas normalmente recua caso esteja sofrendo mais dano que sua presa. Quando caçam em bandos, os caçadores das dunas usam seu alcance ao máximo, flanqueando a presa.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade o caçador das dunas precisa atingir um oponente com sua garra. Ele pode iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Dilacerar (Ext): um caçador das dunas que atingir um oponente com as duas garras rasgará a carne da vítima. Este ataque causa 2d6+7 pontos de dano automaticamente.

Presença Aterradora (Ext): a presença de um caçador das dunas pode instigar medo em seus inimigos. Sempre que um caçador das dunas ataca, todas as criaturas que podem vê-lo devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade contra CD 15, ou ficam abaladas por 1d6 rodadas.

Perfícias: um caçador das dunas recebe +2 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. *Ele recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se enquanto estiver em seu ambiente nativo, devido à sua coloração. Além disso, um caçador das dunas pode ficar enterrado na areia, com apenas seus olhos, suas narinas e parte de sua corcova aparentes, recebendo +10 de bônus em testes de Esconder-se.

Tesouro

Fabricantes de armaduras podem usar o couro de caçadores das dunas para confeccionar armaduras. Estas armaduras não têm propriedades especiais, mas são valorizadas por sua raridade, o que em geral aumenta seu valor.

Também digna de nota é a membrana encontrada na corcova do caçador das dunas. Uma vez curtida, ela pode ser transformada em uma dúzia de excelentes odres, no valor de cerca de 5 PO cada.

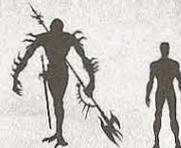
Por fim, os ovos de caçador das dunas são considerados uma iguaria em alguns lugares dos Reinos de Ferro, valendo cerca de 5 PO cada.

GANCHOS

- Um fabricante de armaduras que deseja alguns couros de caçador das dunas para o seu negócio aborda os PJs. Ele está disposto a pagar por uma pequena expedição às Planícies da Pedra Sangrenta, e oferece uma fatia dos lucros aos aventureiros.

- Uma caravana de Penhasco Ternon desapareceu, e os PJs são contratados para encontrá-la e recuperar suas mercadorias. Quando encontram a caravana abandonada, vêem que ela foi saqueada por um bando de caçadores das dunas. Cabe aos PJs encontrar quaisquer quinquilharias e objetos que as feras tenham levado para suas tocas.

Caçador Totêmico



Humanóide Monstruoso Grande

Dados de Vida:	10d8+30 (75 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	20 (-1 tamanho, +4 Des, +2 natural, +5 armadura), toque 13, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+10/+17
Ataque:	corpo-a-corpo: alabarda +2 +14 (2d8+6, dec. x3) ou espada longa +2 +14 (2d6+5, dec. 19-20) ou garra +12 (1d6+3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: alabarda +2 +14/+9 (2d8+6, dec. x3) ou espada longa +2 +14/+9 (2d6+5, dec. 19-20) ou 2 garras +12 (1d6+3)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	grito do caçador, habilidades similares a magia, itens mágicos, magias
Qualidades Especiais:	colher totem, designar alvo, detectar alvo,

visão no escuro 18 m

Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +11, Von +11
Habilidades:	For 17, Des 18, Con 17, Int 16, Sab 18, Car 15
Perícias:	Acrobacia +11, Concentração +10, Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (natureza) +6, Equilíbrio +6, Escalar +7, Esconder-se +8, Furtividade +13, Identificar Magia +6, Observar +9, Ouvir +10, Procurar +10, Saltar +14, Sobrevivência +10
Talentos:	Lutar às Cegas, Magia Silenciosa, Magia Sem Gestos, Prontidão ^B , Rastrear
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário ou bando (2-5)
Nível de Desafio:	11
Tendência:	frequentemente Leal e Mau
Progressão:	11-20 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—

Nossos pais contavam-nos histórias sobre bichos-papões quando éramos jovens, e a maioria de nós aprendeu a ignorar esses relatos. Gostaria de poder dizer que tais histórias são pura fantasia, mas existem bichos-papões lá fora... E eles estão caçando todos nós. Ninguém sabe seu verdadeiro nome, embora tenham sido apelidados de caçadores totêmicos. Essas criaturas forasteiras espreitam no mundo de Caen, caçando troféus para levar de volta à sua terra natal. As lendas afirmam que esses caçadores são diabolicamente malignos, mas descobri que são algo muito pior... São completamente indiferentes. O caçador totêmico vê o mundo como um depósito, caçando homens e animais como se fossem a mesma coisa.

Sou um dos poucos que viram uma dessas criaturas e sobreviveram para contar a história. São humanóides, mas muito altos e musculosos. Sua pele é azul e úmida, com manchas brancas, e suas cabeças são calvas, com longos rostos sem características marcantes. Todos os caçadores totêmicos são mestres das artes místicas, e podem empregar estranhas criações mágicas. Também testemunhei com meus próprios olhos sua habilidade de extrair poderes de suas vítimas e usá-los para si. São predadores habilidosos e, uma vez que tenham escolhido um alvo, não desistem (e isto, devo infelizmente dizer, também presenciei com meus próprios olhos). Contudo, parecem ter um tipo de senso de honra peculiar, e um forte senso ritualístico.

Mas ainda há mais nessa história. Em minhas viagens, certa vez encontrei um homem que dizia ter estado na cidade dos caçadores totêmicos. Ele dizia que a cidade se localizava em um

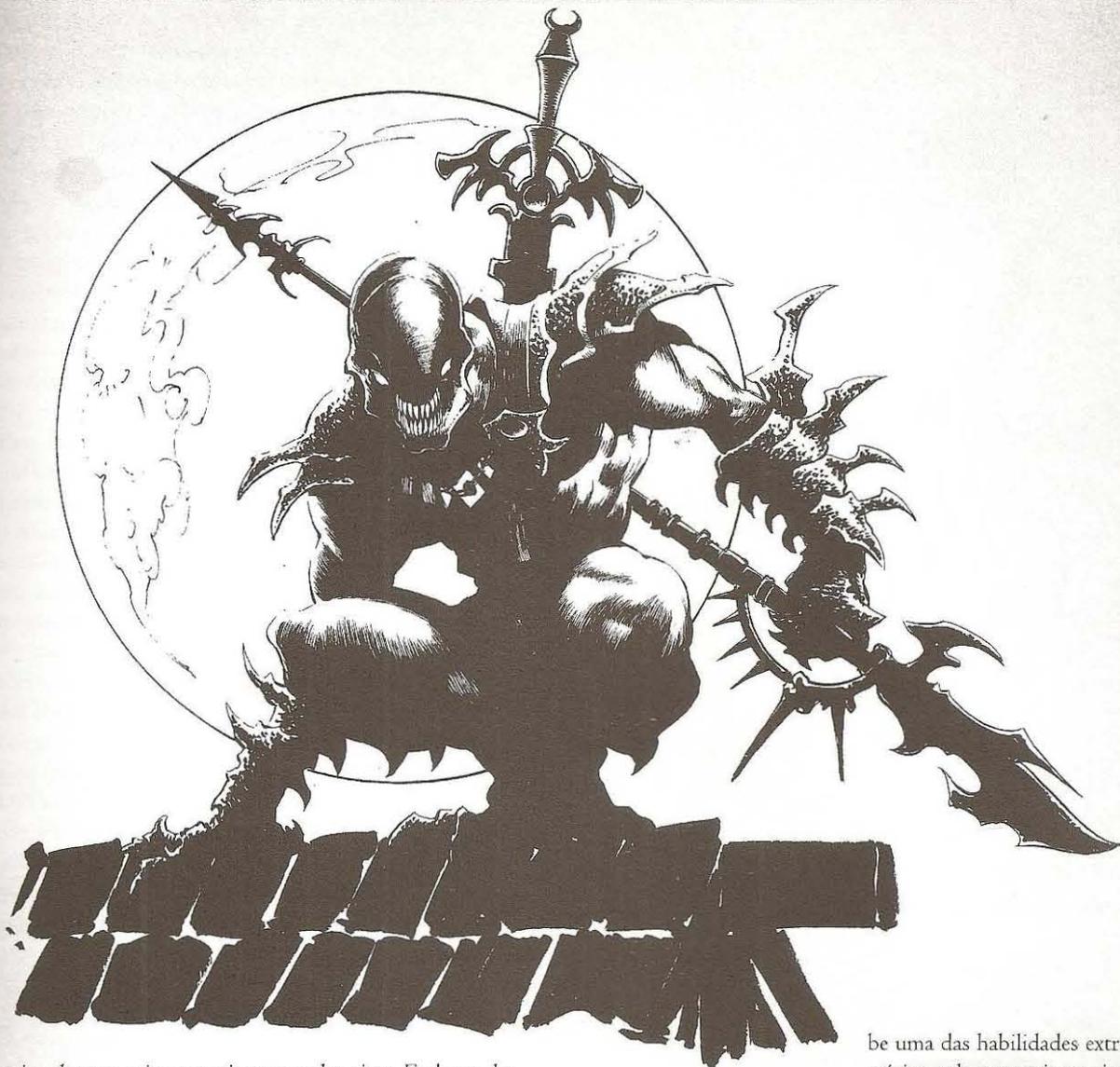
continente distante, a sul de Immoren, e gabava-se de ser o único prisioneiro que já fugira de lá. Segundo ele, o lugar todo era uma operação mineradora que se afunilava em uma grande cidade auto-suficiente. Havia muitas dessas criaturas lá, e aquelas conhecidas em nossas terras seriam muito diferentes das outras, que pareciam ser simples trabalhadores.

Lá, praticavam coisas estranhas, e o homem presenciara uma sociedade bizarra, obviamente muito complexa. Ele não descobrira a natureza das caçadas em nossas terras, mas afirmava que eram pouco mais que um esporte para eles. É claro, ele dizia ser o supremo esportista, pois havia enganado-os. Contudo, devo dizer que o testemunho desse homem foi altamente suspeito, pois descobri-o louco e delirante em uma ruína abandonada, e os loucos contam histórias estranhas..

Combate

Os caçadores totêmicos são lutadores astutos e inteligentes. Caçam por esporte, escolhendo seus alvos com cuidado, e perseguindo-os implacavelmente (embora nunca lutem até a morte). Caçam sozinhos ou em pequenos bandos, e já se soube de transformarem uma região em sua zona de caça, e qualquer criatura em seu alvo (quanto mais desafiadora, mais atraente). Tendem a confiar em seus itens mágicos, embora, depois que tenham começado a recolher seus totens, dependam bastante dos poderes que adquirem. Completam isto com magias sempre que necessário. A maior parte das presas é caçada até a morte, embo-

Caçador Totêmico



ra ocasionalmente criaturas sejam tomadas vivas. Embora eles pareçam compreender o cygnarano (e outros idiomas humanóides dominantes), nunca conversam ou negociam com um alvo, mesmo quando derrotados.

Colher Totem (Sob): o caçador tem a habilidade de obter força e poderes, decapitando seus alvos e usurpando sua energia vital que se esvai. Quando embarca em uma caçada, o caçador totêmico designa três níveis de alvos — primário, secundário e terciário. O alvo primário pode ter qualquer ND, mas o alvo secundário deve ter um ND no mínimo 4 pontos maior que o primário, e o terciário deve ter um ND no mínimo 8 pontos maior que o primário. Há um quarto nível — o totem mestre — mas pode ser designado a qualquer momento durante a caçada; seu ND deve ser no mínimo 12 pontos maior que o primário.

Depois que o caçador totêmico tiver matado 3 de seus alvos primários, recebe +3 de bônus de moral em jogadas de ataque e dano, CA, testes de resistência e testes de perícias. Também rece-

be uma das habilidades extraordinárias, sobrenaturais ou similares a magias do alvo (dentro dos limites do razoável; o mestre pode decidir que algumas habilidades podem não se aplicar; note que as habilidades de classes não podem ser obtidas desta forma). O caçador totêmico pode usar esta habilidade da mesma forma que a criatura original podia, embora seja considerado como estando plenamente descansado e recarregado para os propósitos da habilidade. A habilidade agora é considerada sobrenatural, a despeito do tipo ao qual pertencia anteriormente.

Depois que o caçador totêmico tiver matado 9 de seus alvos secundários, recebe +3 de bônus de moral adicional, assim como uma das habilidades do alvo secundário, de maneira idêntica à descrita acima. Depois que o caçador totêmico tiver matado 27 de seus alvos terciários (provavelmente uma tarefa difícil), recebe +3 de bônus de moral adicional, assim como outra habilidade, como descrito acima. Caso o caçador tenha designado um totem mestre, pode agora tentar matá-lo.

Caçador Totêmico

Armas dos
caçadores totêmicos



Caso seja bem-sucedido, o caçador totêmico entra em um estado de realização suprema. Não recebe nenhum bônus de moral adicional, mas recebe o uso de todas (sim, todas) as habilidades extraordinárias, sobrenaturais e similares a magias de todos (sim, todos) os alvos designados que matou. Então, parte em um frenesi de matança supremo. Caso não consiga matar pelo menos 12 criaturas de ND igual ou maior que o seu totem mestre, cai deste estado de graça, e sofre 8 níveis negativos, já que as forças que estava manipulando consideram-no desonrado e abandonam-no. Em geral, é considerado melhor morrer tentando do que voltar derrotado e sofrer a desonra e perda de habilidade; os níveis não podem ser recuperados.

Deve ser notado que é extremamente raro que um caçador totêmico embarque em uma caçada por um totem mestre. A maioria deles faz isso apenas uma vez em sua vida, e a maioria dos que o fazem morre no processo. Aqueles que voltam para casa bem-sucedidos são reverenciados como ícones supremos em sua sociedade — absolutamente a maior honra a que um caçador totêmico pode aspirar.

Esses bônus duram dez dias. Contudo, este período de dez dias é renovado a cada vez que um alvo designado for morto. Pode ser mantido indefinidamente, embora o caçador totêmico sofra a perda temporária de 1 ponto de Força para cada dia além de 30. Esses pontos voltam à taxa de 1 por dia uma vez que a caçada tenha terminado. Caso um caçador totêmico mate seu totem mestre, tem apenas dez dias; o período não pode mais ser renovado.

Designar Alvo (Sob): quando embarca em uma caçada, o caçador totêmico designa de antemão exatamente o que está caçando. Isto é feito em um estranho ritual, no qual o caçador escreve símbolos alienígenas sobre seu peito e armadura, com seu próprio sangue. O ritual não tem nenhum efeito por si só, mas designa quem ou o que as outras habilidades afetarão. O caçador totêmico pode designar alvos simplesmente por raça, ou pode escolher indivíduos. Caso o alvo seja um indivíduo, o caçador totêmico deve saber do indivíduo, e ter uma boa idéia de sua localização; caso um tipo racial seja designado, o caçador precisa apenas saber que a raça existe, e sua aparência geral. A única coisa que pode proteger uma criatura desta habilidade é um amuleto (não-mágico) feito a partir de qualquer parte do corpo de um caçador totêmico que o usuário tenha derrotado em combate.

Detectar Alvo (Sob): à vontade, o caçador totêmico pode detectar qualquer criatura que tenha sido designada como seu alvo. Isto funciona de maneira idêntica à magia *detectar animais ou plantas*, exceto pelo fato de que afeta apenas alvos (e, naturalmente, não está restrito a apenas animais e plantas).

Habilidades Similares a Magia (SM): 3/dia — *detectar magia, escuridão, ler magia, luz, mãos mágicas, marca arcana*. Nível de conjurador: 8°. A CD do teste de resistência é baseada em Inteligência.

Caçador Totêmico

Itens Mágicos: os caçadores totêmicos *sempre* caçam equipados com itens mágicos, que podem variar muito em poder. Em geral, empregam pelo menos uma arma, uma armadura (contudo, normalmente não uma armadura completa), uma varinha ou bastão e qualquer número de outros itens.

Magias: um caçador totêmico conjura magias como um mago de 8º nível.

Magias de mago preparadas típicas (5/5/3/3/2; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0 — abrir/fechar, brilho, psmar, não de gelo, som fantasma; 1º — ataque certeiro, mísseis mágicos, recuo acelerado, saltar, suportar elementos; 2º — psmar monstro, patas de aranha, raio ardente; 3º — deslocamento, imobilizar pessoa, lâmina afiada; 4º — enfeitiçar monstro, localizar criatura.

Grito do Caçador (Sob): como uma ação padrão, um caçador totêmico pode emitir um grito ribombante mas agudo, que inspira terror em seu alvo designado. Este efeito é idêntico à magia *medo* (nível de conjurador: 8º) e CD do teste de resistência de Vontade 16. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Perícias: um caçador totêmico recebe +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir.

Tesouro

Os itens mágicos que os caçadores totêmicos carregam são bastante valiosos. Contudo, a forma de recarregá-los é desconhecida, e eles não podem ser recarregados por meios mágicos comuns. Todos os itens perdem suas qualidades mágicas dentro de 6d6 dias da morte de seu mestre. A despeito disto, são bastante úteis para aventureiros em ação, e valorizados por estudiosos interessados em seus processos de fabricação.

Lendas & Fatos

COMUM: nenhum.

INCOMUM: caçadores totêmicos são predadores destemidos que costumam caçar humanos.

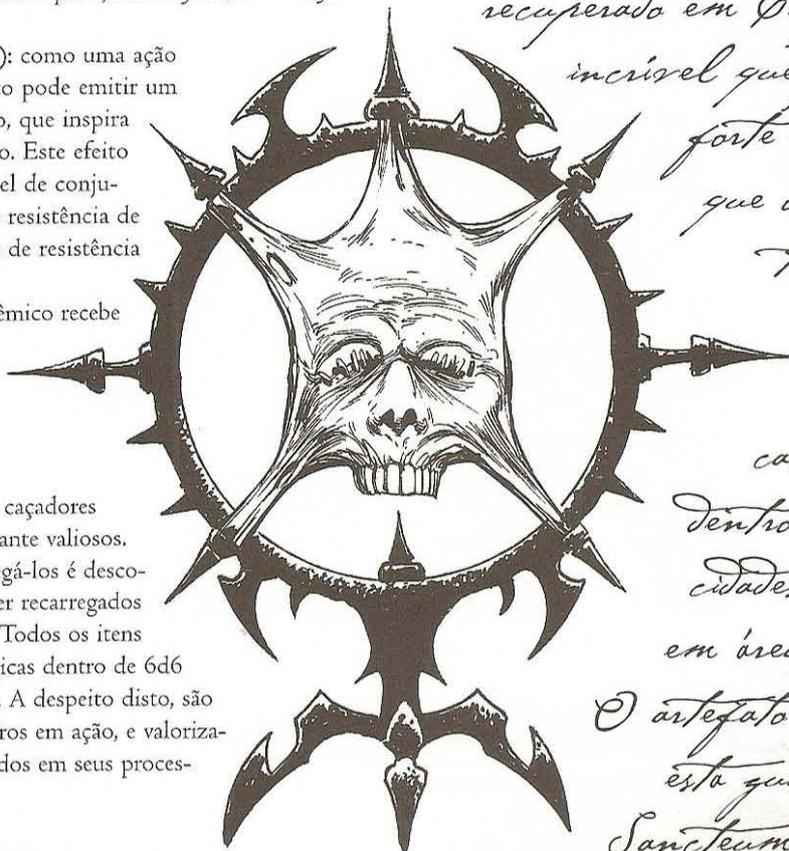
RARO: caçadores totêmicos caçam humanos e outras criaturas por esporte. São inteligentes e tecnologicamente avançados.

OBSCURO: os caçadores totêmicos são, em efeito, esportistas de uma sociedade estrangeira, com uma cidade localizada em um continente distante, a sul. São conhecidos por embarcar em longas e grandiosas caçadas que duram semanas e se estendem pelo continente inteiro, e além.

Ganchos

Caçadores totêmicos apreciam grandes desafios em suas caçadas e assim, muitas vezes escolhem aventureiros, ou até mesmo grupos inteiros, como seus alvos. Tais situações normalmente são de vida ou morte, já que os caçadores totêmicos são oponentes implacáveis. Os personagens também podem ser empregados para defender alguém que está sendo caçado por um deles.

Este artefato repulsivo foi recuperado em Gaspra, por incrível que pareça! Há forte evidência de que os caçadores totêmicos



realizam suas

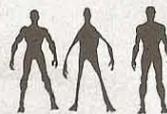
caçadas rituais dentro das maiores cidades, bem como em áreas florestais.

O artefato atualmente está guardado no Sanctum, onde dizem

ter-se tornado o centro de um debate religioso — por razões que nem suspeito.

—VP

Casca e Cartilagem



Casca

Fada Média (Grymkin)

Dados de Vida:	6d6+12 (33 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+3/+5
Ataque:	corpo-a-corpo: mordida +6 (Agarrar)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: mordida +6 (Agarrar)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	agarrar aprimorado, aura de medo, constrição 1d6+2, titereiro
Qualidades Especiais:	regeneração 5, SR 17, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +7, Von +8
Habilidades:	For 15, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 13, Car 12
Perícias:	Acrobacia +13, Disfarces +6, Equilíbrio +13, Escalar +6, Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidação +10, Observar +6, Ouvir +5, Saltar +17
Talentos:	Esquiva, Foco em Arma (mordida), Mobilidade, Vontade de Ferro ^B
Ambiente:	qualquer não-aquático
Organização:	par único (sempre aparece com Cartilagem)
Nível de Desafio:	6
Tendência:	Caótico e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

Cartilagem

Fada Média (Grymkin)

Dados de Vida:	7d6+21 (45 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	14 (+4 natural), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+3/+7
Ataque:	corpo-a-corpo: pancada +7 (1d6+4)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 pancadas +7 (1d6+4) e mordida +2 (1d8+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	agarrar aprimorado, aura de medo, engolir
Qualidades Especiais:	regeneração 5, SR 17, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +5, Von +6
Habilidades:	For 19, Des 11, Con 16, Int 12, Sab 13, Car 12
Perícias:	Acrobacia +7, Disfarces +6, Equilíbrio +6, Escalar +9, Esconder-se +10, Furtividade +10, Intimidação +10, Observar +11, Ouvir +11, Saltar +16
Talentos:	Ataque Poderoso, Esquiva, Prontidão
Ambiente:	qualquer não-aquático
Organização:	par único (sempre aparece com Casca)
Nível de Desafio:	6
Tendência:	Caótico e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—

A Ideões de todos os reinos contam histórias arrepiantes dos atos de grymkin malignos. Embora os mais sofisticados dentre nós possam desdenhar desses relatos como mera superstição, meus estudos mostraram que até mesmo as mais fantásticas histórias contêm um grão de verdade — ou, em alguns raros casos, um retrato horrivelmente acurado. Tais fábulas, contadas ao redor de fogueiras e lareiras para assustar as crianças e os adultos, muitas vezes relatam as vis atrocidades de um par de grymkin conhecidos apenas como Casca e Cartilagem. Descobri que essas histórias são apenas representações rasas dos verdadeiros horrores desses monstros lendários.

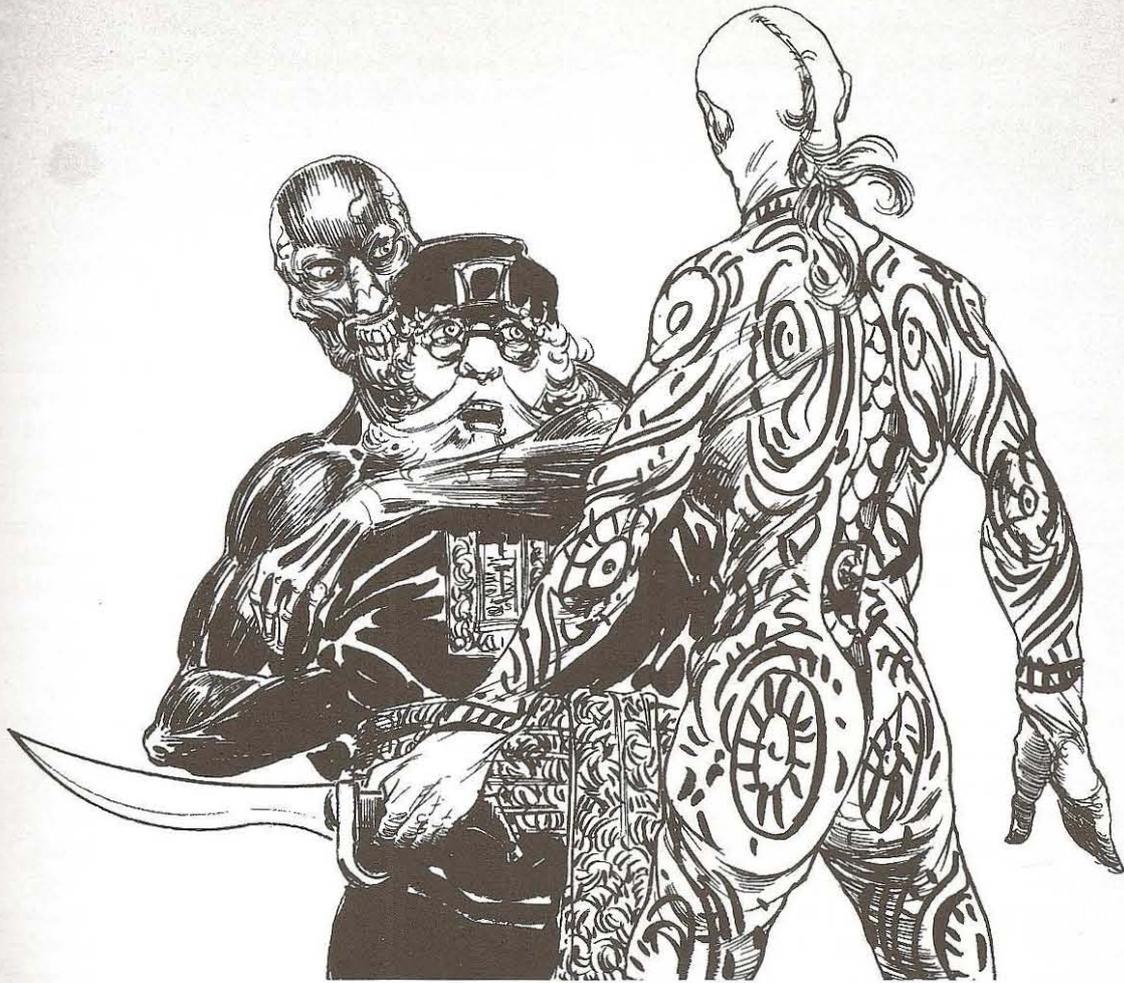
Registrei histórias que reportam essas criaturas em locais tão diversos quanto os caminhos montanhosos de Rhul, encruzilhadas no Protetorado de Menoth, e até mesmo as ruelas escuras na Cidade Subterrânea de Corvis. Parece que a dupla não conhece limites geográficos, embora a razão pela qual movam-se tanto

permaneça um mistério. Da mesma forma, seus objetivos continuam desconhecidos, além do óbvio deleite com o qual infligem dor e sofrimento sobre aqueles infelizes que atraem sua atenção.

Foi durante minha jornada de retorno a Corvis, depois de uma expedição bem-sucedida para recuperar mais conhecimento sobre os trolls da ponte de Merywyn, que descobri que as histórias sobre Casca e Cartilagem são bastante verdadeiras.

A meros três dias de viagem de Corvis, a caravana de mercadores com a qual eu viajava acampou para passar a noite, enquanto o crepúsculo descia. Os guardas foram aos seus postos, uma fogueira foi acesa, e preparei-me para me recolher. Foi então que Jalif Yale, nosso anfitrião, viu uma figura enorme e encapuzada, nas profundezas das sombras, no limite da luz da fogueira. O alarme soou rapidamente, e a figura foi intimada a se mostrar. Ela meramente avançou, sem parecer estar preocupada. O que vi então fez meu estômago se revirar, e meu sangue virar gelo.

Casca e Cartilagem



A capa foi descartada para revelar uma criatura de pesadelo, um homem nu, musculoso além dos limites da humanidade e desprovido de pêlos, seu rosto uma máscara grotesca de diversão insana, sua boca larga demais, com dentes em demasia. Sua pele era coberta de tatuagens perturbadoras que se mexiam e se arrastavam. Enquanto observávamos em terror aparvalhado, sua pele se descolou de seu corpo, com um som molhado, ficando de pé sozinha, oca e sorridente. O acampamento de pronto tornou-se uma confusão de pânico e gritos, enquanto os guardas e viajantes fugiam em terror cego. O guarda ao meu lado ficou histérico, e só pude impedir que corresse, tentando defendê-lo de Casca e Cartilagem, caso eles resolvessem atacar. Enquanto eu olhava inutilmente, os grymkin começaram a caçar meus companheiros de viagem.

Casca moveu-se com os movimentos súbitos e horrivelmente velozes de um marionete, pulando sobre uma mulher guarda e "engolindo-a", sua pele sobrepondo-se ao corpo horrorizado como uma luva. Ocorreu-me a percepção macabra de que a mulher ainda estava completamente consciente, quando olhei em seus olhos apavorados. Casca começou a se mover, fazendo ela se

mover com ele, numa exibição doentia. Cartilagem agarrou um mercador em seus punhos sem pele, seu sorriso perverso ficando mais e mais largo enquanto Casca se aproximava, ainda encaixado como uma roupa sobre a infeliz guerreira. Casca apanhou uma adaga do chão com a mão da guarda, começou a cortar o mercador preso por Cartilagem. A guarda, consciente do horror que infligia de dentro de Casca, urrava pateticamente, seus gritos abafados apenas pelos berros do mercador. Quando ele estava próximo da morte, a larga boca de Cartilagem abriu-se até uma vastidão impossível, engolindo o infeliz, o estômago distendendo-se para acomodar uma refeição pouco menor que ele mesmo. A forma do mercador, ainda movendo-se debilmente, podia ser vista em silhueta através da carne sem pele do estômago de Cartilagem. Casca começou a apertar sua "fantoche", esmagando carne e osso até que os gemidos da guarda cessaram. Com um repelão, ele descolou-se da sua forma arruinada, e o par horrendo dançou alegremente de volta à escuridão além do acampamento.

(Minhas viagens puseram-me em contato com diversas feras e entidades, mas poucos encontros gravaram-se em minha mente com tanta clareza brutal.)

Casca e Cartilagem

Ricos e pobres, jovens e velhos, sozinhos e acompanhados, todos podem ser vítimas dos ataques de pesadelo de Casca e Cartilagem. A única ligação entre eles é a existência de um ou mais sobreviventes para contar a história.

Combate

Casca e Cartilagem podem ser astutos ou ousados, dependendo de seus caprichos. Já se ouviu falar de que aparecessem de maneira súbita e dramática, de que perseguissem e emboscassem suas vítimas pacientemente, e até mesmo que se disfarçassem para andar entre os desavisados, Casca recobrando Cartilagem, ambos ocultos sob uma capa, um manto ou um chapéu.

Assim que atacam, incapacitam as vítimas de vontade fraca com seus semblantes horrendos. A dupla prefere brincar com suas vítimas, espremendo cada gota de terror, agonia e miséria de que forem capazes — raramente alguém é morto de forma direta.

Devido à aparência cadavérica do par, já houve clérigos que tentassem expulsá-los, pensando que são mortos-vivos — um engano que muitas vezes acaba sendo o último do infeliz clérigo.

Casca

Casca demonstra muito mais criatividade e sutileza em sua aplicação de dor e sofrimento do que Cartilagem. Suas decisões normalmente lideram a dupla.

Seu ataque favorito é engolir e engolfar uma vítima (um ataque de mordida usando agarrar aprimorado), encaixando-se apertado ao seu redor como uma segunda pele, controlando todas as suas ações (usando titereiro), forçando-a a cometer atos terríveis enquanto permanece completamente consciente de tudo que é forçado a fazer. Quando a diversão acaba, Casca então aperta-se ao redor de sua vítima, esmagando-a até a morte. Ele não engolfa vítimas usando armadura com cravos, pois pode se machucar.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, Casca precisa atingir o oponente com um ataque de mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso seja bem-sucedido no teste de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seus ataques de constrição e titereiro

Aura de Medo (Sob): Casca emana uma aura de repugnância. Criaturas com menos de 5 DV em um raio de 18 m que o vejam devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade contra CD 14, ou sofrem os efeitos de *medo* por 10 rodadas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Constrição (Ext): Casca causa 1d6+2 pontos de dano caso seja bem-sucedido em um teste de Agarrar.

Titereiro (Sob): uma vítima engolfada por Casca com agarrar aprimorado deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 14), ou estará sujeita ao efeito da magia *dominar pessoa*. O efeito dura enquanto Casca permanecer envolto ao redor da vítima. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Regeneração (Ext): fogo, armas sagradas ou abençoadas e água benta causam dano normal a Casca. Ele pode regenerar um membro ou parte do corpo perdida em 3d6 minutos, ou pode recolocar um membro cortado instantaneamente.

Cartilagem

Cartilagem é o mais brutal dos dois grymkin, e por vezes esmurra e morde suas vítimas até que parem de resistir. Então, engole-as inteiras, tortura-as ou agarra-as e apresenta-as a Casca, para um período de tormento compartilhado.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, Cartilagem precisa atingir o oponente com um ataque de pancada.

Aura de Medo (Sob): Cartilagem emana uma aura de repugnância. Criaturas com menos de 5 DV em um raio de 18 m que o vejam devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade contra CD 14, ou sofrem os efeitos de *medo* por 10 rodadas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Engolir (Ext): com um teste de Agarrar bem-sucedido, Cartilagem pode confortavelmente engolir oponentes Médios ou menores que tenha agarrado. Uma vez engolida, a criatura sofre 1d8+2 pontos de dano de esmagamento, mais 5 pontos de dano de ácido, por rodada. Uma criatura engolida pode abrir caminho para fora usando uma arma leve de corte ou perfuração, e causando 10 pontos de dano de corte ao estômago (CA 12). O buraco se fecha depois que a criatura sai; quaisquer outras vítimas engolidas devem abrir seu próprio caminho. Cartilagem pode engolir um oponente Médio, dois Pequenos, quatro Miúdos, oito Diminutos ou dezesseis Minúsculos.

Regeneração (Ext): fogo, armas sagradas ou abençoadas e água benta causam dano normal a Cartilagem. Ele pode regenerar um membro ou parte do corpo perdida em 3d6 minutos, ou pode recolocar um membro cortado instantaneamente.

Tesouro

Casca e Cartilagem nunca demonstraram qualquer interesse em adquirir ou carregar posses de qualquer tipo, além de quaisquer roupas que possam usar para se disfarçar temporariamente.

Lendas & Fatos

COMUM: Casca e Cartilagem são dois grymkin lendários. Cartilagem não tem pele, Casca é a pele independente e tatuada de Cartilagem. As histórias das hediondas atrocidades dos dois são comuns em todas as terras. Casca e Cartilagem atacam apenas à noite, e desaparecem ao alvorecer.

INCOMUM: qualquer coisa circundada por um círculo contínuo de água benta está a salvo de seus ataques. De maneira similar, Casca e Cartilagem não podem entrar em solo sagrado.

RARO: Casca e Cartilagem podem ser destruídos por fogo, armas sagradas e água benta, mas sempre voltam um ano e um

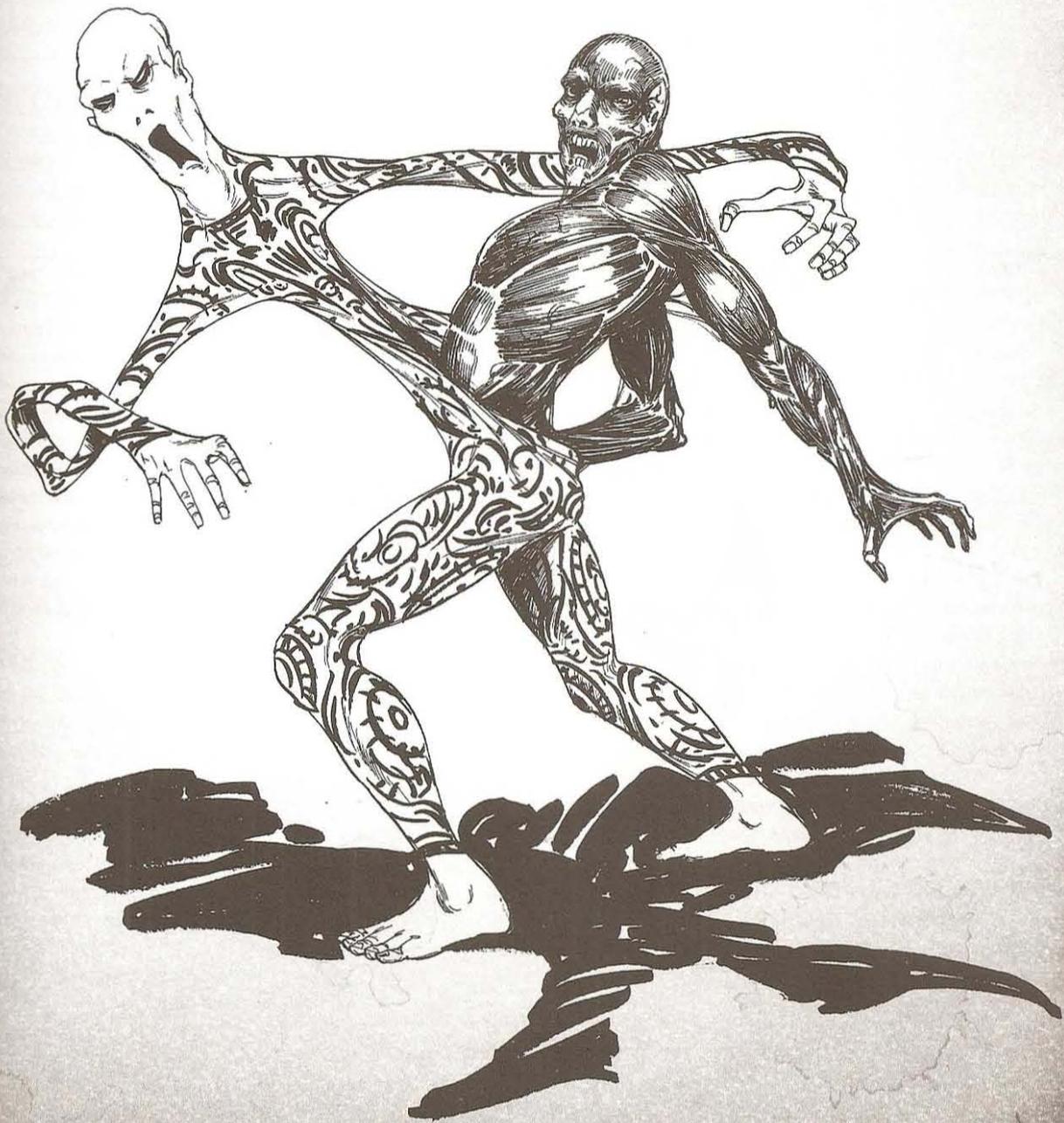
Casca e Cartilagem

dia depois de serem destruídos, em algum local remoto e aparentemente aleatório.

OBSCURO: dizem as lendas que Casca e Cartilagem eram apenas dois de um trio de irmãos grymkin, o terceiro sendo Espinha, um grymkin semelhante a um esqueleto. O modo como Espinha veio a ser banido ou separado de Casca e Cartilagem está perdido nas brumas do tempo, mas dizem os boatos que a dupla procura seu irmão ausente.

GANCHOS

Recentemente, vêm fervilhando boatos de que Casca e Cartilagem foram avistados nas profundezas labirínticas da Cidade Subterrânea de Corvis. Contudo, por enquanto, os grymkin não atacaram ninguém. O que podem estar procurando, e por que não atacaram ainda?



Castigador dos Espinhos

<i>Animal Grande</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	12d8+84 (138 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+1
<i>Deslocamento:</i>	12 m (8 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	20 (-1 tamanho, +1 Des, +10 natural), toque 10, surpresa 19
<i>Ataque Base / Agarrar:</i>	+9/+24
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: garra +19 (2d6+11) ou pancada +19 (1d8+16)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: 2 garras +19 (2d6+11) e mordida +14 (1d8+5) ou 3 garras +17 (2d6+11) e mordida +12 (1d8+5) (quando castigando) ou pancada +19 (1d8+16)
<i>Espaço / Alcance:</i>	3 m / 1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	castigar, corrida mortal

<i>Qualidades Especiais:</i>	faro aprimorado, visão na penumbra
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +15, Ref +9, Von +2
<i>Habilidades:</i>	For 32, Des 13, Con 24, Int 2, Sab 7, Car 6
<i>Perícias:</i>	Observar +5, Ouvir +6, Sobrevivência +2*
<i>Talentos:</i>	Arma Natural Aprimorada (garra), Ataque Poderoso, Encontro Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão
<i>Ambiente:</i>	qualquer floresta
<i>Organização:</i>	solitário, par ou matilha (3-6)
<i>Nível de Desafio:</i>	9
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	13-16 DV (Grande); 17-24 DV (Enorme)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

As florestas dos Reinos de Ferro são regiões cheias de predadores e outros perigos. (Minha assistente Edrea conta sobre grandes esplendores das florestas de Ios, mas em terras humanas é melhor não se embrenhar debaixo das copas escuras). Um dos horrores mais ferozes que espreitam nas matas é o castigador dos espinhos, uma fera colossal com quatro metros de altura quando se ergue nas patas traseiras. Recebe seu nome pela temida Floresta dos Espinhos, no norte de Cygnar, embora seja bem mais comum na Floresta da Cicatriz.

Diferente de seus primos menores o castigador dos espinhos tem um couro muito resistente e áspero, e sua cabeça apresenta um formato estranhíssimo. Os castigadores são caçadores errantes e carniceiros, capazes de andar distâncias incríveis, até mesmo cruzando terrenos nos quais não são normalmente encontrados. O renomado caçador cygnarano Alten Ashley, meu bom amigo, certa vez sobreviveu a um encontro com um castigador em sua terra natal, apenas para quase ser morto pela mesma fera (identificável pelas cicatrizes que ele lhe havia causado) durante uma viagem em Khador. Outro hábito peculiar do castigador dos espinhos é o de escavar tocas profundas, onde dorme — um bom indicador de que você está prestes a cruzar com um deles.

Não é preciso muita coisa para despertar a fúria de uma dessas bestas e, uma vez que você o faça, normalmente é o fim da linha. São incrivelmente fortes, e tendem a mutilar suas presas até tornarem-se irreconhecíveis. Também apreciam investir contra seus inimigos com cabeçadas, e arremessá-los no ar, antes de saltar sobre eles. Felizmente, essas criaturas são um pouco mais tolas que a maioria, e uma pessoa inteligente pode enganá-las e fazer uma retirada rápida.



Combate

Castigadores dos espinhos atacam para se alimentar, mas estão quase sempre com fome. Muitas vezes seguem suas presas por um curto período de tempo, rastreando à distância antes de investir. Preferem usar sua habilidade de castigar, matando os oponentes um a um, até que todos sejam eliminados.

Castigar (Ext): o castigador dos espinhos pode castigar um oponente com uma saraivada de ataques. Como uma ação de rodada completa, o castigador pode realizar um ataque de garra adicional, mas todos os seus ataques na rodada sofrem -2 de penalidade.

Tribos gobbers incapazes de trabalhar com metal produzem ferramentas de pedra, ou até mesmo a partir das garras de feras como o castigador.



Castigador dos Espinhos

Corrida Mortal (Ext): uma vez por hora, um castigador dos espinhos pode se mover ao quádruplo de seu deslocamento normal (48 m) quando faz uma Investida. Caso a Investida do castigador acerte seu alvo, a margem de ameaça do ataque aumenta para 18 a 20, causando dano triplo em caso de um sucesso decisivo. O castigador fica fatigado após uma corrida mortal, e seu deslocamento fica dividido por quatro (3 m) durante um minuto.

Faro Aprimorado (Ext): como faro, mas todos os alcances são triplicados. *Castigadores dos espinhos recebem +6 de bônus racial em testes de Sobrevivência quando rastreiam através do faro.

Tesouro

O couro do castigador dos espinhos é valorizado por fabricantes de armaduras, e pode ser usado para confeccionar gibões de peles. Um couro inteiro pode ser vendido por cerca de 200 PO. Todos os gibões de peles feitos com o couro de um castigador concedem +2 de bônus adicional em CA, e são vendidos pelo triplo ou quádruplo do preço normal.

Lendas & Fatos

COMUM: os castigadores dos espinhos são predadores ferozes e poderosos, normalmente encontrados em áreas florestais.

INCOMUM: eles possuem um incrível olfato e, caso um deles esteja seguindo-o, é melhor ficar a favor do vento em relação à fera.

RARO: quando se é atacado por um castigador, é melhor encolher-se em uma bola. Isto impede que a fera ataque com sua habilidade de castigar. Se você for extremamente sortudo, a criatura ficará frustrada e irá deixá-lo em paz.

OBSCURO: muitos castigadores parecem migrar entre a Floresta dos Espinhos, em Cygnar, e a Floresta da Cicatriz, em Khador, embora façam essa jornada apenas uma vez a cada vários anos. A razão pela qual fazem isso permanece um mistério.



GANCHOS

Um vaidoso e pomposo cortesão caspiano está encrencado, pois afirmou ser um caçador hábil o bastante para rastrear e matar um castigador dos espinhos, e foi desafiado a demonstrar essa habilidade. O nobre está à procura de um bando de aventureiros veteranos que juntem-se a ele e "ajudem" na caçada. O trabalho é perigoso, mas o pagamento é bom.

"O truque para lidar com um castigador dos espinhos é bastante fácil. Simplesmente curve-se e enfie a cabeça entre as polpas. Então, agradeça a Morrow pela jornada e dê um beijo de despedida no traseiro! Har, bar!"

— O fanfarrão mestre caçador Alten Ashley

Cephalyx



<i>Humanóide Monstruoso Médio</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	4d8 (18 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+3
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados), vôo 3 m (médio)
<i>Classe de Armadura:</i>	16 (+3 Des, +3 armadura), toque 13, surpresa 13
<i>Ataque Base / Agarrar:</i>	+4/+4
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: lâmina protética +7 (1d4)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: 4 lâminas protéticas +7 (1d4)
<i>Espaço / Alcance:</i>	1,5 m / 1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	cephalomek
<i>Qualidades Especiais:</i>	comandar mulo, quirirurgia, telepatia 60 m, visão no escuro
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +1, Ref +7, Vón +8
<i>Habilidades:</i>	For 10, Des 16, Con 10, Int 18, Sab 14, Car 16

<i>Perícias:</i>	Concentração +7, Conhecimento (arcano) +9, Cura +3, Diplomacia +7, Intimidação +10, Observar +3, Obter Informação +7, Ofícios (implantes) +7, Ouvir +6, Procurar +7, Sentir Motivação +7
<i>Talentos:</i>	Acuidade com Arma, Combater com Múltiplas Armas ^B , Usar Arma Exótica (lâmina protética) ^B , Vontade de Ferro subterrâneos temperados
<i>Ambiente:</i>	cúpula (1-4, mais 1-8 mulos), congresso (5-12, mais 9-20 mulos) ou convenção (12-26, mais 20-40 mulos)
<i>Organização:</i>	
<i>Nível de Desafio:</i>	6
<i>Tendência:</i>	frequentemente Leal e Mau
<i>Progressão:</i>	5-9 DV (Médio); 10-12 DV (Grande)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



O mago Crimnebulé foi quem melhor definiu os cephalyx, quando referiu-se a eles como “estupradores de mentes”. Essas criaturas escravizam e distorcem seus prisioneiros com uma ciência perversa. Infelizmente, já vi o trabalho de um cephalyx, bem de perto.

Crimnebulé e eu descobrimos uma comunidade cephalyx enquanto viajávamos pelas cavernas dos Picos de Vidro em Rhul. Não quero relatar os eventos que levaram a nosso encontro com esses monstros apóstatas — contudo, direi que meu grupo gastou cada carga de rifle, bala de pistola e magia à nossa disposição para escapar. Não tenho vergonha de dizer que fugimos dos cephalyx a toda velocidade.

Esses lordes subterrâneos andam com calma e dignidade, e também podem voar livremente (embora não muito rápido). Os cephalyx vestem-se, sem exceção, com um traje de couro negro acolchoado, que os cobre do queixo aos pés. Encravados em sua carne estão intrincados braços mecânicos que se estendem sobre seus ombros de modo similar às patas de uma aranha. Cada membro termina em algum tipo de ferramenta de corte.

Os estupradores de mentes podem sentir seus pensamentos e torcer sua vontade. Com um pensamento, podem paralisá-lo no lugar, enquanto seus servos mulos agarram-no. A melhor maneira de falar com essas abominações é através de uma pistola.

Os mulos cephalyx são mantidos sob domínio com modificações selvagens, e trazem reforço terrível à vontade de seu mestre. Um “capacete” de latão e cristal parece ser cirurgicamente pregado sobre a cabeça do escravo. Os implantes parecem conceder aos mulos força e percepção ampliadas.

Vi uma miríade de “melhorias” nesses infelizes enquanto lutávamos para passar por eles. Cada uma era cruelmente fixa no lugar com costuras, rebites e até mesmo parafusos. As pobres criaturas eram tão distorcidas que eu não podia distinguir se eram humanos ou alguma outra coisa.

Talvez haja algum livro ancestral que fale sobre os objetivos dos cephalyx, mas o que quer que os motive está certamente além das minhas próprias especulações.



Combate

Qualquer encontro com os cephalyx irá, provavelmente, transformar-se em um combate brutal. Enquanto os mulos enfrentam os oponentes em combate físico, os cephalyx usam suas formidáveis habilidades mentais.

Cephalomek (SM): à vontade—armadura arcana, detectar pensamentos (CD 16), mãos arcanas, pasmar (CD 14); 2/dia—imobilizar pessoa (CD 17), sugestão (CD 17). Nível de conjurador: 6°. A CD dos testes de resistência é baseada em Inteligência.

Cephalyx

Comandar Mulo (Sob): as ordens de um cephalyx para um mulo são mais fortes que uma magia *dominar pessoa*. Um mulo segue os comandos telepáticos de um cephalyx tão bem quanto possível, não importa o quão suicidas sejam as ordens.

Quirourgia (Sob): as modificações feitas em um mulo concedem força aumentada, novas armas e sentidos ampliados. Os implantes e enxertos também incluem um "capacete" cephalyx. O capacete rouba a vontade do usuário, e coloca-a sob total controle de seus mestres. Veja o modelo a seguir.

Telepatia (Sob): os cephalyx podem se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a até 60 metros que possua alguma linguagem.

Criando um MULO

"Mulo" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer humanóide (daqui por diante denominado "criatura-base"). A criatura-base deve ter um valor de Carisma de pelo menos 9. Um mulo utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, exceto quando especificado o contrário.

Dados de Vida: aumente os DV raciais da criatura base em uma categoria, até um máximo de d10.

CA: a criatura-base recebe +4 de bônus de armadura natural.

Ataques: um mulo mantém todas as armas naturais e talentos de uso de armas da criatura-base. O mulo também recebe um ataque de pancada, e tem 10% de chance de ser modificado com uma prótese em forma de lâmina, que é tratada como um ataque secundário.

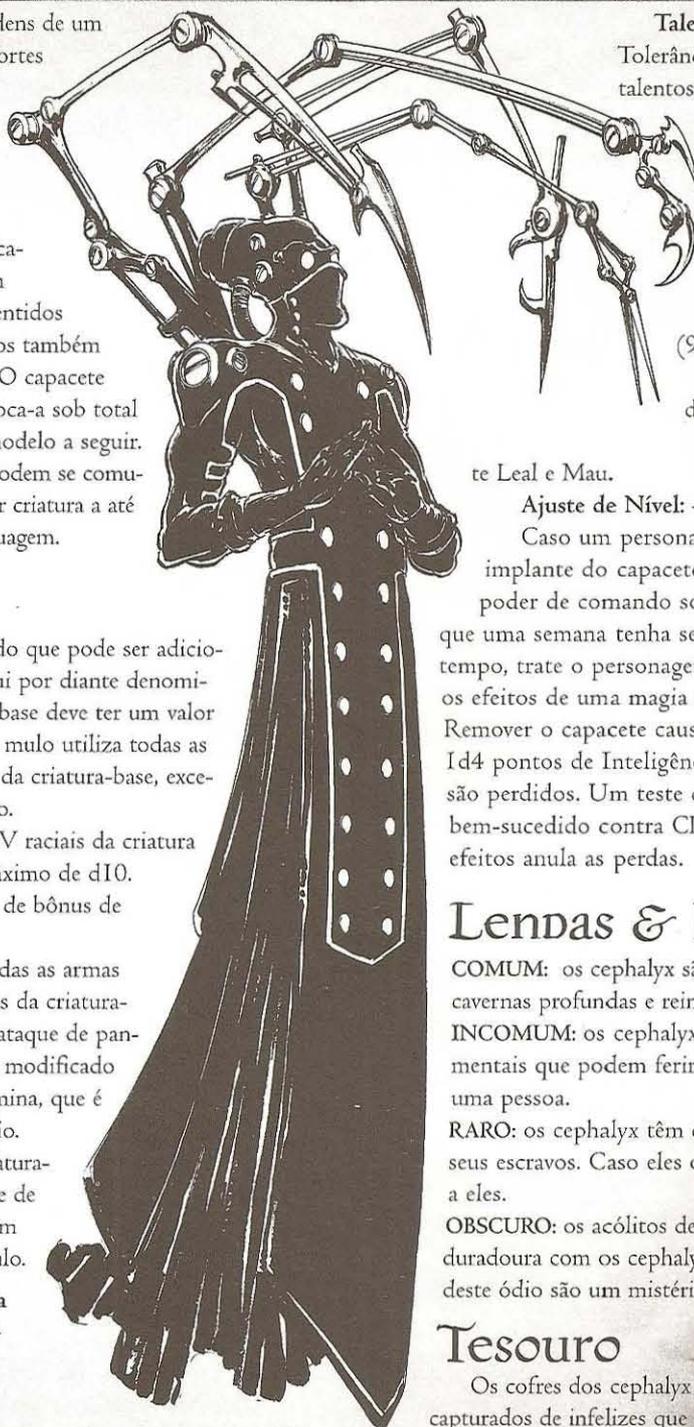
Dano: armas naturais e manufaturadas causam dano normal. O ataque de pancada e a lâmina protética causam dano com base no tamanho do mulo.

Tamanho	Dano da Pancada	Dano da Lâmina
Pequeno	1d3	1d4
Médio	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8

Qualidades Especiais: um mulo conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de receber visão no escuro 18 m.

Habilidades: acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +4, Con +4, Int -4, Sab -4 e Car -8.

Perícias: mulos recebem +4 de bônus racial em testes de Observar, Ouvir e Procurar.



Talentos: mulos recebem Tolerância e Vitalidade (x2) como talentos adicionais. Eles perdem o acesso a todos os outros talentos que não forem talentos de uso de armas.

Ambiente: subterrâneo temperado.

Organização: solitário, time (2-8), equipe (9-20), bando (21-40).

Nível de Desafio: mesmo da criatura-base +1.

Tendência: frequentemente

Leal e Mau.

Ajuste de Nível: —

Caso um personagem jogador receba o implante do capacete, os efeitos totais do poder de comando sobre mulos não surgem até que uma semana tenha se passado. Durante esse tempo, trate o personagem como se estivesse sob os efeitos de uma magia *dominar pessoa* (NC 7°). Remover o capacete causa 1d12 pontos de dano, e 1d4 pontos de Inteligência, Sabedoria e Carisma são perdidos. Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido contra CD 20 para cada um desses efeitos anula as perdas.

Lendas & Fatos

COMUM: os cephalyx são criaturas que vivem em cavernas profundas e reinos subterrâneos.

INCOMUM: os cephalyx empregam habilidades mentais que podem ferir ou torcer a vontade de uma pessoa.

RARO: os cephalyx têm controle absoluto sobre seus escravos. Caso eles o peguem, você irá se juntar a eles.

OBSCURO: os acólitos de Cyriss têm uma inimizade duradoura com os cephalyx. O início e os motivos deste ódio são um mistério.

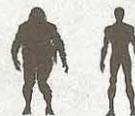
Tesouro

Os cofres dos cephalyx estão cheios de tesouros capturados de infelizes que eles escravizaram. Trate esses espólios como tesouro padrão.

GANCHOS

Os cephalyx começaram a usar um buraco de escoamento para obter acesso ao mundo da superfície, saqueando aldeias em busca de escravos. Um sobrevivente de um dos saques contou a história e implorou aos PJs por ajuda no resgate de sua família.

Crosta



<i>Inseto Médio</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	8d8+8 para o crosta (44 PV) mais 1d8 para a aranha-coração (4 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+0
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados), voo 9 m (bom)
<i>Classe de Armadura:</i>	18 (+8 natural), toque 10, surpresa 18
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+6/+6
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: pancada +7 (1d4)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: 2 pancadas +7 (1d4)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	enxame de aranhas de crosta
<i>Qualidades Especiais:</i>	aranha-coração, inteligência de enxame, sentido sísmico 18 m, visão no escuro

	18 m, vulnerabilidade a fogo
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +7, Ref +2, Von +2
<i>Habilidades:</i>	For 10, Des 10, Con 12, Int 6, Sab 10, Car 6
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +3, Furtividade +3, Observar +2, Ouvir +3
<i>Talentos:</i>	Foco em Arma (pancada)
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	solitário
<i>Nível de Desafio:</i>	4
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	9-16 DV (Médio)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Encontrei essa abominação anos atrás, na estrada a caminho de Fellig. Meus companheiros e eu havíamos acampado pela noite, sob o abrigo de um pequeno conjunto de árvores. Eu acabara de passar algumas horas escrevendo em meu diário e estava escorregando para o sono, quando soou um alarme pelo acampamento.

Aparentemente, alguém havia entrado na tenda dividida por dois de meus companheiros, Horace e Durant, e matado Horace enquanto dormia. Durant estava voltando para a tenda, para acordar seu companheiro para seu turno de vigília, quando encontrou o corpo. Estudando os restos mortais, vi que o corpo estava coberto de centenas de pequenos ferimentos, que pareciam inchados com alguma espécie de veneno. Também havia numerosos hematomas, como se Horace tivesse sido cruelmente espancado enquanto era mordido por um enxame de insetos. Subitamente, outro alarme soou nas bordas do acampamento. O culpado fora achado!

Investigando, meus camaradas e eu vimos o que parecia ser um homem saindo tropeçadamente de nosso acampamento. Nós mandamos que ele parasse repetidas vezes, e avisamos que havia numerosas bestas miradas contra ele, e que não havia escapatória. Não recebemos resposta. Perdendo a paciência, Durant sacou sua espada longa e investiu.

O "homem" virou-se, e o que vimos deixou-nos chocados. Era um morto-vivo, ou assim pensamos. Seu corpo ressecado e coberto de teias tinha inúmeras aranhas derramando-se de cada orifício, e rastejando por toda parte. Sem hesitar, Durant cortou o lado da coisa com sua espada. O impacto da lâmina contra a carne dura e seca do monstro produziu um som como

uma pequena árvore sendo derrubada, e uma horda de aranhas eclodiu para fora do corpo, andando e voando. O resto de nós atacou o enxame com quaisquer armas que tivéssemos à mão, e logo destruímos a coisa. Por mais que isso enojasse meus companheiros, eu tinha que saber o que aquilo era. Peguei minha adaga e pus-me a trabalhar.

Parecia que o corpo era uma mera crosta (daí o nome); que fora esvaziado e transformado no lar de uma colônia de aranhas. Nas profundezas de sua cavidade torácica, encontrei um grande casulo feito de teias grossas. Assim que perfurei a camada exterior de teias, uma enorme aranha, do tamanho da mão de um trollóide, saltou do casulo. Esquivei-me de seu ataque, e matei-a com minha lâmina.

Especulo que esta "aranha-coração" seja como uma rainha de colmeia para o crosta, que reúna todas as outras aranhas (muitas de espécies diferentes) ao seu redor para protegê-la. Estremeço ao pensar como essa coisa veio a existir, pois o crosta parecia ter sido montado e costurado por mãos humanas.



Combate

Além de bater com seus punhos relativamente ineficientes, o primeiro método de ataque do crosta é aproximar-se o bastante de sua vítima para que a multidão de aranhas que compõem a sua "colônia" recubram a vítima como um enxame.

Aranha-Coração (Ext): a aranha-coração é idêntica a uma aranha monstruosa Pequena, exceto por sua mordida não-venenosa (Id4-2) e sua habilidade especial inteligência de enxame. A aranha-coração se abriga dentro do cadáver de um humanóide Médio, e anima-o. As inúmeras aranhas que compõem o crosta



existem apenas para alimentar a aranha-coração. Uma aranha-coração separada de sua colônia não sobrevive por muito tempo, já que a colônia é sua única proteção.

Enxame de Aranhas de Crosta (Ext): como uma ação livre, um enxame de aranhas voadoras Diminutas emerge do corpo do crosta. O enxame tem as seguintes estatísticas: DV 8d8+8; 44 PV; Inic. +4; Desl. 3 m, escalar 9 m, voo 9 m (bom); CA 18, toque 18, surpresa 14; Atq Base +6; Agr —; Atq/Atq Ttl enxame (2d6 mais veneno); Espaço/Alcance 3 m/0 m; AE distração (CD 15), veneno; QE características de enxame, características de inseto, imune a dano de armas, sentido sísmico 18 m, visão no escuro 18 m; TR Fort +6, Ref +2, Von +2; For 2, Des 19, Con 12, Int —, Sab 10, Car 2;

Perícias e Talentos: Escalar +8, Esconder-se +4, Furtividade +4, Observar +4, Ouvir +4; —.

Veneno (Ext): inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial e secundário: 1d6 For. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Inteligência de Enxame (Ext): o crosta é, na verdade, uma colônia de aranhas controladas pela aranha-coração. Enquanto a aranha-coração viver, o crosta possui uma mente de colmeia, que lhe concede um valor de Inteligência de 6. A destruição da aranha-coração ou do crosta resulta na dispersão do enxame.

Pontos de Vida Partilhados (Ext): um crosta compartilha seus pontos de vida com qualquer enxame que possa produzir.

Vulnerabilidade a Fogo (Ext): a carne seca e gretada do crosta faz com que ele sofra 50% a mais de dano de fogo.

Lendas & Fatos

COMUM: nenhum.

INCOMUM: o crosta é uma forma raramente vista de morto-vivo.

RARO: o crosta não é um morto-vivo. Ele é, na verdade, uma colônia de aranhas que habita e anima um cadáver humano.

OBSCURO: o crosta é controlado por uma espécie de aranha "rainha", que vive dentro de sua cavidade torácica. Destruindo a rainha, o crosta é também destruído.

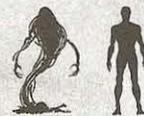
Tesouro

O corpo do crosta pode conter pequenos itens de valor como adornos, dependendo da riqueza do indivíduo em vida.

Ganchos

Os PJs estão acampados, quando um crosta ataca. Este crosta, contudo, tem outros planos além de simplesmente se alimentar. A aranha-coração em seu interior está carregando ovos suficientes para criar crostas a partir do grupo inteiro!

Desencarnado



Morto-Vivo Médio (Incorpóreo)

Dados de Vida:	6d12 (39 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), vôo 9 m (perfeito)
Classe de Armadura:	13 (+1 Des, +2 deflexão), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+4/—
Ataque:	corpo-a-corpo: toque incorpóreo +5 (1d8 mais drenar energia)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: toque incorpóreo +5 (1d8 mais drenar energia)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	drenar energia, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	características de incorpóreo, RD 10/bem,

rejuvenescimento, resistência a expulsão

+4, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +2, Ref +3, Von +8

Habilidades: For —, Des 13, Con —,
Int 12, Sab 16, Car 15

Perícias: Conhecimento (arcano) +7, Diplomacia
+13, Intimidação +11, Observar +11,
Ouvir +11, Sentir Motivação +12

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea,
Prontidão

Ambiente: qualquer

Organização: solitário

Nível de Desafio: 7

Tendência: sempre Leal e Mau

Progressão: 7–18 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Os desencarnados devem ser objeto tanto de medo quanto de pena. São as sombras de sacerdotes que viveram com a aparência externa de bondade e luz. Naturalmente, fosse esse o caso de verdade, não teriam sofrido o destino dos desencarnados. Tais sacerdotes cometeram atos inomináveis, sem que suas congregações soubessem, e nunca foram descobertos ou punidos. Mas nada pode ser escondido dos deuses.

Alguns sacerdotes maculados com uma força vital poderosa o suficiente, sabendo que seus espíritos enfrentariam o tormento eterno por seus crimes, resistem a passar para o outro mundo, e permanecem ligados à sua forma corpórea para escapar da retribuição. Os desencarnados desenvolvem um ódio terrível pelos vivos e, para sustentar seu poder, tentam consumir a força vital de qualquer criatura inteligente que se aproxime demais.

Felizmente, esses horríveis espectros não podem se afastar mais de 30 metros de seus cadáveres. Caso o façam, são destruídos e forçados a enfrentar sua punição. Remover o corpo, normalmente sepultado numa cripta, apenas fará com que o espírito siga atrás. Para verdadeiramente derrotar esses vis profanadores, o cadáver deve ser

queimado, imerso em ácido ou água benta ou completamente destruído de outra forma.

Isso nunca é uma tarefa fácil. Madre Caspis Crispus, a lendária abadessa de Felig, escreveu o tomo definitivo *Da restauração do coração enegrecido* três séculos atrás. A grande caçadora de carniçais avisa que os desencarnados possuem “grandes magias macculadas”, restos dos poderes que possuíam em vida. São vulneráveis a água benta (embora apenas se aplicada ao cadáver) e resistem a todas as magias, exceto as mais poderosas. Já ouvi que fogo e ácido também são capazes de enviá-los ao seu descanso eterno,

embora nunca tenha visto esses métodos em prática.

Os desencarnados também retêm os objetos que possuíam em vida, conta a Madre Crispus, guardando armas, armaduras e outras relíquias em suas tumbas. Se é essa a inspiração de alguns que buscam os lugares de repouso intransigente dessas coisas, fica aqui o aviso: são letais e malignas.



Combate

Os desencarnados não são capazes de causar muito dano físico contra os vivos. Em vez disso, tentam drenar sua força vital com um ataque incorpóreo.

Desencarnado

Lendas & Fatos

COMUM: os desencarnados são fantasmas de sacerdotes que se voltaram para o mal.

INCOMUM: destruindo-se o cadáver de um desencarnado com fogo, água benta ou ácido, o espírito morre.

RARO: o mero toque dessas vis criaturas pode matar.

OBSCURO: a menos que seu corpo físico seja queimado ou imerso em ácido ou água benta, um desencarnado voltará para assombrar a área onde está enterrado.

Drenar Energia (Sob): criaturas vivas atingidas pelo toque de um desencarnado sofrem um nível negativo. A cada vez que um nível negativo é causado, os pontos de vida do desencarnado voltam ao máximo caso ele tenha sofrido dano. Um teste de resistência de Fortitude (CD 15) é necessário para remover o nível negativo.

Habilidades Similares a Magia (SM): 3/dia — causar medo (CD 13), criar mortos-vivos menor, drenar força vital (CD 14), escuridão, proteção contra o bem; 1/dia — matar (CD 17). Nível de conjurador: 10°. A CD dos testes de resistência é baseada em Carisma.

Rejuvenescimento (Sob): um desencarnado não pode ser permanentemente morto, a menos que seu corpo físico seja encontrado e destruído. Caso sua forma incorpórea seja derrotada, ela irá retornar ao local do seu cadáver com força total dentro de 2d12 horas.

Resistência a Expulsão (Ext): desencarnados têm resistência a expulsão +4. Caso seja expulso, o desencarnado retorna ao seu corpo por 30 minutos antes que possa se mover de novo.



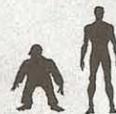
Tesouro

Há 30% de chance de que o caixão de um desencarnado contenha 1d4 itens mágicos menores utilizáveis por clérigos. Além disso, há 50% de chance de que haja uma armadura mágica, e 30% de chance de que haja uma arma utilizável por um clérigo no esquife.

Ganchos

Habitantes de comunidades que descobrem que a cripta local é habitada por um desencarnado muitas vezes encontram-se em uma situação complicada. Ficam furiosos ao descobrir que um vilão havia dirigido a igreja local sem que ninguém soubesse. Normalmente, são incapazes de lidar com o espírito letal, e ficam envergonhados por isso ter acontecido debaixo de seus narizes. Contratar um grupo de aventureiros para limpar a cripta sem fazer estardalhaço é provavelmente a sua primeira opção.

Diabrete do Barril



<i>Fada Miúda (Grymkin)</i>	
Dados de Vida:	2d6+4 (11 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), natação 3,5 m
Classe de Armadura:	16 (+2 tamanho, +3 Des, +1 natural), toque 15, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/-7
Ataque:	corpo-a-corpo: mordida +3 (1d3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: mordida +3 (1d3) e 2 garras -2 (1d2)
Espaço/Alcance:	75 cm/0 m
Ataques Especiais:	arroto inebriante
Qualidades Especiais:	dominação bêbada, empatia intoxicada, mudar de forma, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +6, Von +3

Habilidades:	For 10, Des 16, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 12
Perícias:	Abrir Fechaduras +8, Acrobacia +8, Arte da Fuga +8, Equilíbrio +5, Escalar +5, Esconder-se +16, Furtividade +8, Natação +8, Ouvir +5
Talentos:	Esquiva ^B , Foco em Habilidade (empatia intoxicada) ^B , Mobilidade
Ambiente:	qualquer lugar perto de barris de cerveja
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	2
Tendência:	frequentemente Caótico Neutro
Progressão:	3-4 DV (Miúdo); 5-6 DV (Pequeno)
Ajuste de Nível:	+3

Certa noite estava eu apreciando uma cerveja na *Estrela Cadente* com meu amigo Mitchel Filkins, da guarda. Ele tinha vários canecos de vantagem, mas fiquei surpreso quando levantou-se com dificuldade e começou a cantar a plenos pulmões, seus olhos pulando para fora das órbitas. Ele então cometeu o erro de maltratar uma das garotas da taverna. Logo, estava estirado e inconsciente, com um galo feio na sua cabeça, graças a Dando, o *barman* brigão.

Meu palpite de que algo estava errado confirmou-se quando outro homem começou a fazer estripulias similares. Com a cooperação do proprietário, investiguei o estabelecimento.

Na área de depósito, notei uma rolha que havia saído de um barril próximo — no entanto, havia apenas algumas gotas de vinho derramadas no chão. Olhando mais de perto, vi um dedo de pé pequeno e gordo projetando-se de onde a rolha deveria estar. O leão-de-chácara e eu demos uma boa chacoalhada no barril, e ouvimos algo batendo-se nas paredes lá dentro! Então, houve um berro e uma longa série de profanidades.

Abrindo caminho com suas garras para fora do barril, arruinando-o no processo, a criaturinha mordeu o braço do leão-de-chácara antes de correr, cambaleando. Enquanto eu a perseguia, ela arrotou uma nuvem de vapores que me deixou tonto. Quando consegui alcançá-la, ela já havia encontrado o ralo e escorrido para baixo, como se fosse cerveja derramada!

Diabretes do barril, eu aprendi, divertem-se escondidos nos barris, espiando as emoções das pessoas que bebem ao redor e controlando suas ações. Normalmente, querem apenas constrianger a vítima que escolhem, mas alguns são maliciosos, e impelem seus alvos a ações mais perigosas. Isto se torna mais e mais provável à medida que o diabrete se aproxima do fundo do barril e fica rabugento. Esses seres precisam apenas de álcool para sobreviver, e podem secar 20 litros de vinho ou cerveja por noite. Isto pode significar uma perda considerável para o taverneiro, caso a situação não seja descoberta logo.



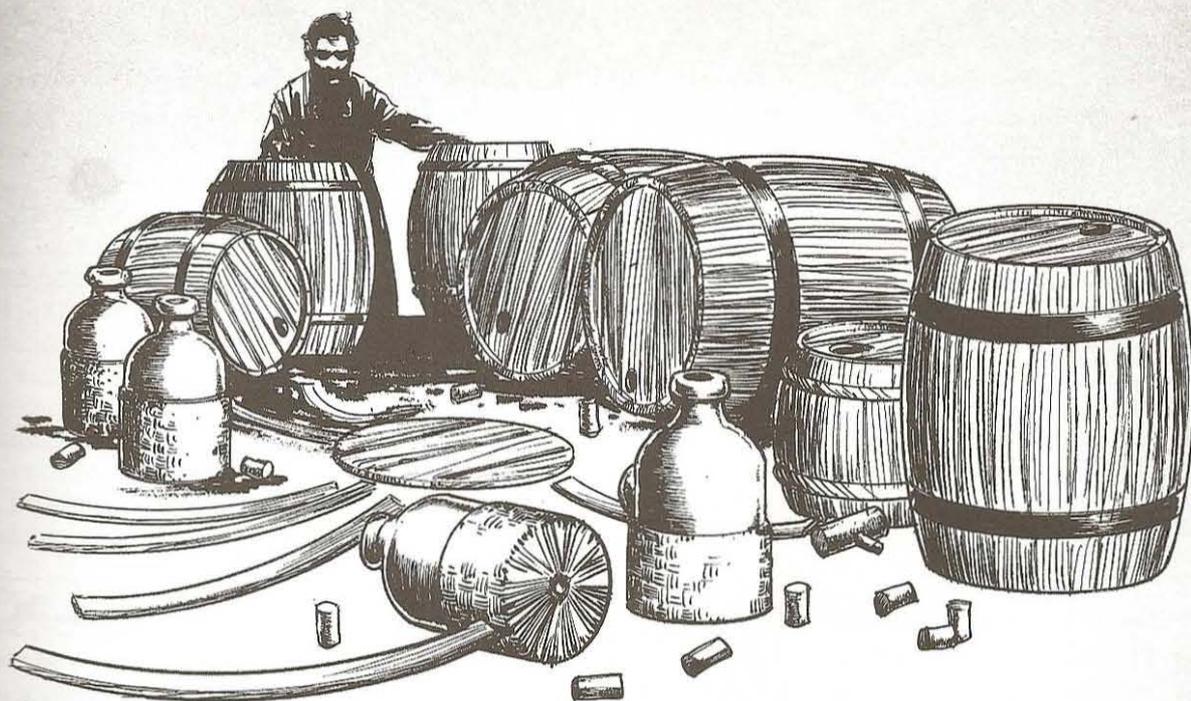
Combate

Diabretes do barril têm dentes e garras afiados, e costumam enfurecer-se caso sejam removidos dos barris onde gostam de ficar de molho em quantidades prodigiosas de álcool. Preferem fugir caso sejam descobertos, e usam seu arroto inebriante e habilidades de mudança de forma para escapar.

Arroto Inebriante (Sob): uma vez por dia, o diabrete do barril pode arrotar uma nuvem de gás encantado. Todos em um raio de 3 m devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade (CD 13) ou começam a rir, caem ao chão e ficam incapazes de realizar quaisquer ações por 1d3 rodadas. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Dominação Bêbada (SM): este poder exige 5 minutos de esforço sem interrupções, mas permite que o dia-

Diabrete do Barril



brete controle qualquer um dentro de 30 m que tenha bebido pelo menos três doses de bebida forte na última hora e que falhe em um teste de resistência de Vontade (CD 16). Este poder é similar a *dominar pessoa*, e a CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Outros 5 minutos de esforço sem interrupções são necessários para trocar de alvo.

Empatia Intoxicada (SM): caso esteja alegremente imerso em álcool, um diabrete do barril pode perceber qualquer um que esteja bebendo dentro de um raio de 30 m à vontade, e captar pensamentos superficiais (de maneira similar a *detectar pensamentos*). Teste de resistência de Vontade contra CD 15 para resistir ao efeito de *detectar pensamentos* (nível de conjurador: 3º). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Mudar de Forma (Sob): duas vezes por dia, o diabrete do barril pode transformar seu corpo em líquido, normalmente para entrar em um barril de bebida. Mudar de forma exige uma ação de movimento, e o diabrete pode ser ferido quando está nesta forma.

Perícias: um diabrete do barril recebe +8 de bônus racial em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher IO nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o diabrete deve se mover em linha reta.

Tesouro

Diabretes do barril às vezes roubam e escondem garrafas de uinhos, conhaques e outras bebidas finas. É difícil encontrar essas reservas, a menos que o diabrete seja seguido ou capturado e forçado a barganhar por sua liberdade. Seu gosto em matéria de

álcool é impecável, e eles sempre tentam roubar as garrafas mais caras à disposição.

Lendas & Fatos

COMUM: diabretes do barril são criaturas sobrenaturais alcoólatras que invadem tavernas em busca de cerveja e vinho.

INCOMUM: essas coisas são na verdade grymkin, um tipo especial de fada. Como seu nome sugere, eles vivem dentro de barris de bebida alcoólica.

RARO: diabretes do barril controlam as mentes de pessoas bêbadas, e podem transformar-se em líquido para fugir facilmente.

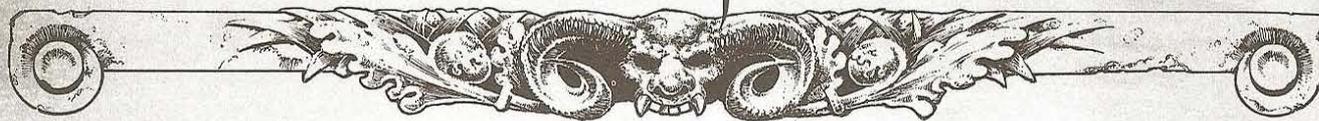
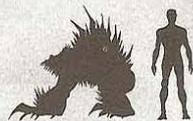
OBSCURO: eles guardam reservas secretas de bebidas de valor, e podem ser forçados a entregá-las caso sejam pegos. Alguns diabretes do barril podem transformar água em conhaque fino caso sejam presos em correntes de prata e submersos.

Ganchos

- A melhor maneira de jogar diabretes do barril contra o grupo é enquanto os personagens estão festejando em uma taverna local. Isto funciona melhor caso um PJ seja recrutado para participar como o bêbado dominado.

- Diversos diabretes do barril particularmente maliciosos habitam uma taverna de Corvis, que acabou obtendo uma má reputação. Os PJs são contratados pelo nervoso proprietário, para descobrir o que está por trás disso antes que o conselho da cidade feche o estabelecimento.

Dilacerador Espinhoso



<i>Besta Mágica Média</i>	
Dados de Vida:	6d10+18 (51 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	20 (+2 Des, +8 natural), toque 12, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+4/+9
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +9 (2d6+5 e veneno)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +9 (2d6+5 e veneno) e mordida +4 (1d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	empalar, investida de empalamento, veneno
Qualidades Especiais:	defesa de espinhos, faro, visão na penum-

	bra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +7, Von +2
Habilidades:	For 20, Des 14, Con 16, Int 4, Sab 10, Car 9
Perícias:	Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +5, Ouvir +3, Saltar +8
Talentos:	Arma Natural Aprimorada (garra), Prontidão, Tolerância
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário ou bando (2-5)
Nível de Desafio:	6
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	6-8 DV (Médio); 9-12 (Grande)
Ajuste de Nível:	—

Há poucas criaturas aqui nos Reinos de Ferro que vagam por uma tamanha extensão de terreno a ponto de chamar o continente inteiro de lar. O urso-viúva pintado é uma dessas criaturas, assim como o mergulhão iosano, e perturba-me ter de incluir o agressivo dilacerador espinhoso a essa lista. Essas feras já foram vistas no norte, em Ohk, no oeste, nas Ilhas Scharde, e minha assistente Edrea diz que são conhecidas até mesmo nas florestas de Ios. O dilacerador espinhoso lembra um pouco um urso extremamente musculoso e com um imenso tronco superior, com uma enorme bocarra e garras descomunais. É assim chamado por causa dos inúmeros espinhos que recobrem seu corpo. Mesmo com toda a sua ferocidade, é uma criatura simples, que vive apenas para caçar, procurar comida e banquetear-se com quase qualquer coisa. Embora pareçam ser pouco mais que feras, na verdade são mais avançados: já testemunhei entre eles sinais primitivos de evolução — uso de ferramentas, comunicação simples e até mesmo trabalho em equipe.

Seus cruéis espinhos, eu notei, servem não apenas para intimidar. Auxiliam a criatura na defesa e no ataque. Os inimigos que tentam atacá-lo vêm dificuldade em golpear um dilacerador espinhoso sem se ferir, e o monstro é bastante hábil

em manobrar esses espinhos de forma que seus oponentes não possam flanqueá-lo. Mas o mais preocupante é a habilidade desta criatura de girar seus espinhos, transformando-os em armas letais — principalmente quando ela está saltando sobre você!

Outro tipo ainda mais mortífero de farpa é encontrado na garra do polegar, e carrega um veneno de poder médio, mas grande eficácia. As vítimas envenenadas imediatamente vêm-se desprovidas de coordenação e força. Isto normalmente é o bastante para que o dilacerador subjogue a maior parte dos oponentes.

Combate

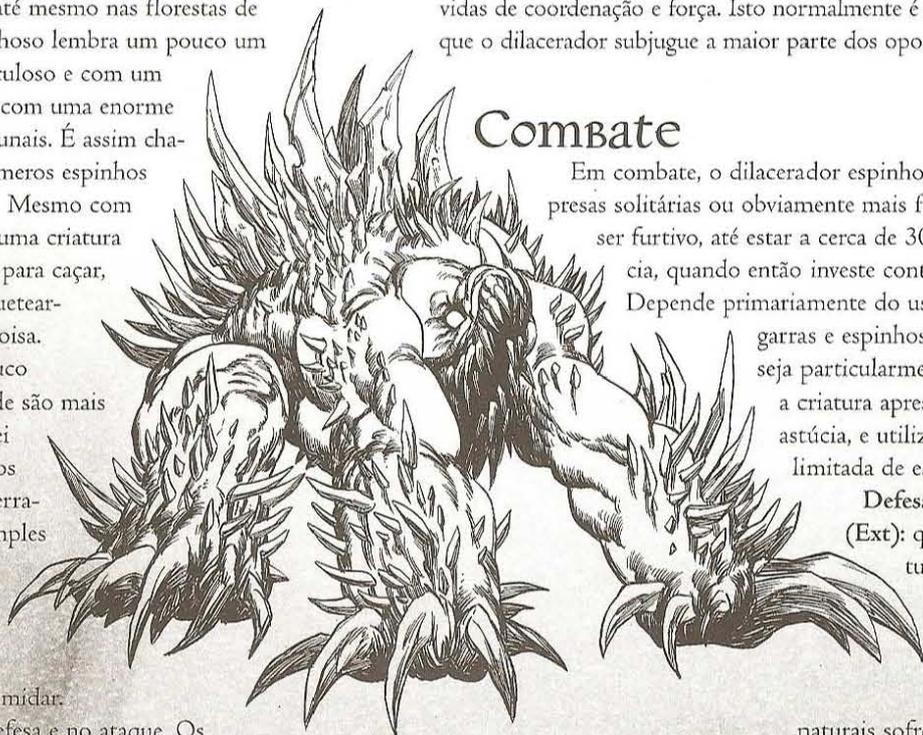
Em combate, o dilacerador espinhoso prefere seguir presas solitárias ou obviamente mais fracas. Ele tenta ser furtivo, até estar a cerca de 30 m de distância, quando então investe contra o inimigo.

Depende primariamente do uso de suas garras e espinhos. Embora não seja particularmente inteligente, a criatura apresenta alguma astúcia, e utiliza uma forma limitada de estratégia.

Defesa de Espinhos

(Ext): qualquer criatura que acerte o dilacerador espinhoso com armas brancas ou

naturais sofre 1d4+5 pontos de dano de corte e perfuração pelos espinhos do dilacerador. Note que armas com alcance extraordinário, como



Dilacerador Espinhoso

lanças longas, previnem este efeito. Além disso, os oponentes não recebem bônus por flanquear o dilacerador espinhoso, embora ataques furtivos ainda sejam possíveis.

Empalar (Ext): um dilacerador espinhoso causa 3d4+5 pontos de dano de perfuração a um oponente agarrado com um teste bem-sucedido de Agarrar.

Investida de Empalamento (Ext): um dilacerador espinhoso causa 3d4+5 pontos de dano quando faz uma Investida. Caso o dilacerador acerte uma criatura Média ou menor com sua investida de empalamento, pode tentar iniciar uma manobra Agarrar como uma ação livre, sem provocar ataques de oportunidade.

Veneno (Ext): inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial: 1d4 Des; dano secundário: 1d4 For. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: um dilacerador espinhoso recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade.

OBSCURO: dilaceradores espinhosos são fortemente atraídos pelo cheiro da exótica especiaria culinária chamada vetlum. É fácil usá-la para tirar um dilacerador do seu rastro... Ou para botá-lo no rastro de alguém.

Ganchos

Llael parece estar tendo um problema com os dilaceradores espinhosos muito pior que os outros reinos, e o Primeiro Ministro Deyar Glabryn recentemente decretou uma recompensa de 20 coroas de ouro pelo couro de cada um deles. Até agora, poucos aventureiros apresentaram-se para coletar a recompensa, mas indivíduos empreendedores podem conseguir um bom dinheiro sob as circunstâncias certas.

Tesouro

Dilaceradores espinhosos não são conhecidos por guardar nenhum objeto de valor. Contudo, seus espinhos têm muitos usos, desde hastes de dardos até agulhas de costura e cabeças de arpões. Os espinhos pode valer de 5 PC a 5 PO, dependendo do tipo e do mercado local. Seu veneno também é valioso, embora seja difícil extrai-lo. Alcança de 15 a 25 PO por dose efetiva.

Lendas & Fatos

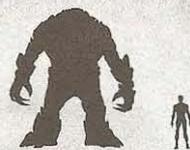
COMUM: dilaceradores espinhosos podem ser encontrados em quase qualquer terra e clima.

INCOMUM: dilaceradores espinhosos caçam geralmente antes do amanhecer e de manhã. Em geral, ficam bastante sonolentos e tontos no final da tarde e à noite.

RARO: a cada dois anos, os dilaceradores espinhosos migram para um de duas dúzias de territórios de acasalamento ancestrais, onde grupos de centenas de indivíduos podem ser observados em um deleite frenético.



Dolomita



<i>Aberração Enorme (Terra)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	12d8+108 (162 PV)
<i>Iniciativa:</i>	-1
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	29 (-2 tamanho, -1 Des, +22 natural), toque 7, surpresa 29
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+9/+27
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: garra +17 (2d6+10)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: 2 garras +17 (2d6+10)
<i>Espaço/Alcance:</i>	4,5 m/4,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	agarrar aprimorado, construção 2d6+10, dilacerar 4d6+15
<i>Qualidades Especiais:</i>	RD 25/mágica, sensibilidade à música, visão no escuro 18 m

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +15, Ref +3, Vôn +8
<i>Habilidades:</i>	For 30, Des 9, Con 28, Int 3, Sab 6, Car 10
<i>Perícias:</i>	Observar +6, Ouvir +2, Procurar +3
<i>Talentos:</i>	Arma Natural Aprimorada (garra), Armadura Natural Aprimorada, Grande Fortitude, Prontidão, Vontade de Ferro
<i>Ambiente:</i>	qualquer planície, colina ou montanha
<i>Organização:</i>	solitário ou grupo de acasalamento (5-10)
<i>Nível de Desafio:</i>	11
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	13-24 DV (Enorme); 25-36 DV (Imenso)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Devo admitir que acho o dolomita, ou “cão de sílex”, como é conhecido em Rhul, uma criatura verdadeiramente fascinante. Esses imensos e escarpados montes de pedras e terra são normalmente confundidos com simples cascalho, embora na realidade sejam criaturas lentas e pouco inteligentes, encontradas em planícies rochosas desabitadas ou sopés baixos de montanhas.

A migração do dolomita, durante sua temporada de acasalamento, uma vez por década, é algo maravilhoso de se ver (se você tiver uma boa quantidade de tempo à disposição). Grandes criaturas bípedes e cambaleantes, eles andam pelas planícies em lentas e intrincadas danças. Abaixando-se suavemente e balançando suas descomunais cabeças sem olhos de um lado para o outro, os dolomitas dançam durante um ano, até que cada um tenha encontrado um par para o acasalamento.

Normalmente, são bastante inofensivos — e estúpidos. Em geral comem terra, arrancando grandes torrões e ensiando-os em suas bocarras gigantescas.

Infelizmente, esses monstros enormes e quase indestrutíveis têm uma fome insaciável por todos os tipos de metal imbuído com magia. Já vi as armaduras de mercenários durões reduzidas a frangalhos por esses

colossos — às vezes com os mercenários ainda dentro delas! Os dolomitas não deixam nada ficar em seu caminho para possuir — e comer — uma varinha, espada ou par de braceletes encantados.

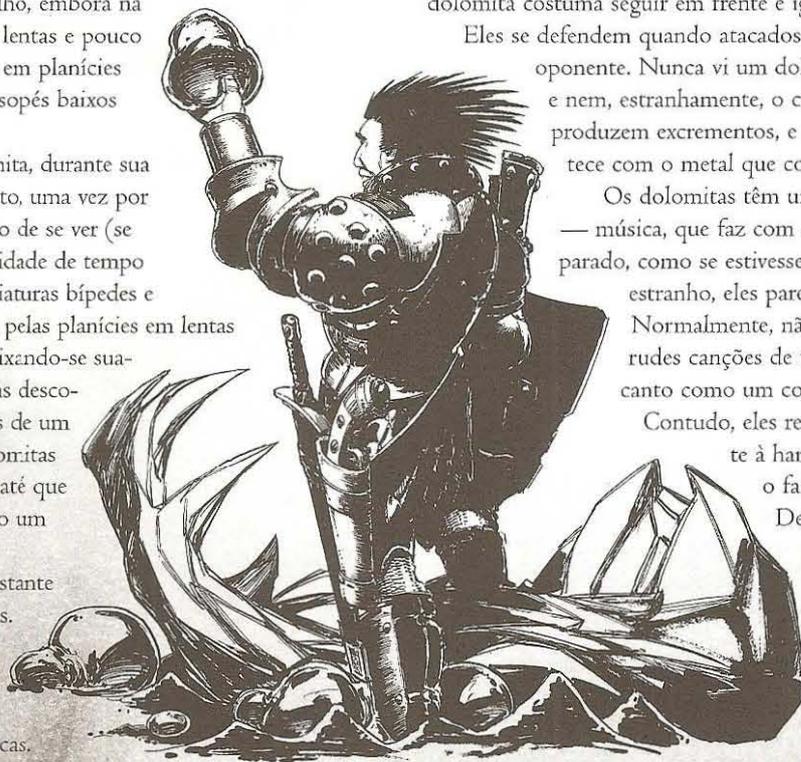
Uma vez que tenha devorado tudo que puder encontrar, o dolomita costuma seguir em frente e ignorar todo o resto.

Eles se defendem quando atacados, mas não perseguem um oponente. Nunca vi um dolomita cair em combate, e nem, estranhamente, o cadáver de um deles. Não produzem excrementos, e não sei dizer o que acontece com o metal que consomem.

Os dolomitas têm uma fraqueza curiosa — música, que faz com que um dolomita fique parado, como se estivesse enfeitiçado. Ainda mais estranho, eles parecem gostar de boa música. Normalmente, não respondem a minhas rudes canções de taverna (devo admitir que canto como um corvo).

Contudo, eles responderam favoravelmente à harpa de Wythsten Farill, o famoso músico de Cinco Dedos que certa vez me acompanhou em um safári para registrar minhas aventuras. Nunca esquecerei a imagem do pobre Mestre Farill cantando freneticamente pelas estepes, com vários dolomitas enlouque-

cidos em seu encaço. Oh, nós dissemos ao vaidoso e jovem artista que tudo que ele tinha de fazer era parar de cantar. Depois de algum tempo, é claro.



Combate

Os dolomitas atacam apenas caso sejam provocados, ou caso estejam perto de itens mágicos metálicos.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade o dolomita precisa atingir um oponente com sua garra. Ele pode iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Dilacerar (Ext): um dolomita que atingir um oponente com as duas garras rasgará a carne da vítima. Este ataque causa 4d6+15 pontos de dano automaticamente.

Construção (Ext): um dolomita causa 2d6+10 pontos de dano caso seja bem-sucedido em um teste de Agarrar.

Sensibilidade à Música (Ext): música cantada ou tocada em um instrumento faz com que um dolomita fique parado, como se estivesse enfeitiçado. Um teste bem-sucedido de Atuação (CD 15) faz com que a criatura tente ficar a 15 m ou menos da fonte da música, até que ela pare. Música mal executada (um teste falho) não afeta o dolomita, embora uma performance realmente terrível possa enfurecer a criatura, segundo a decisão do mestre.

Tesouro

O estômago de um dolomita pode conter itens mágicos que ele tenha consumido, embora alguns vão acabar destruídos (depois de 100 anos) pela digestão extraordinariamente lenta da criatura.

Há 50% de chance de haver 1 ou 2 itens mágicos aleatórios.

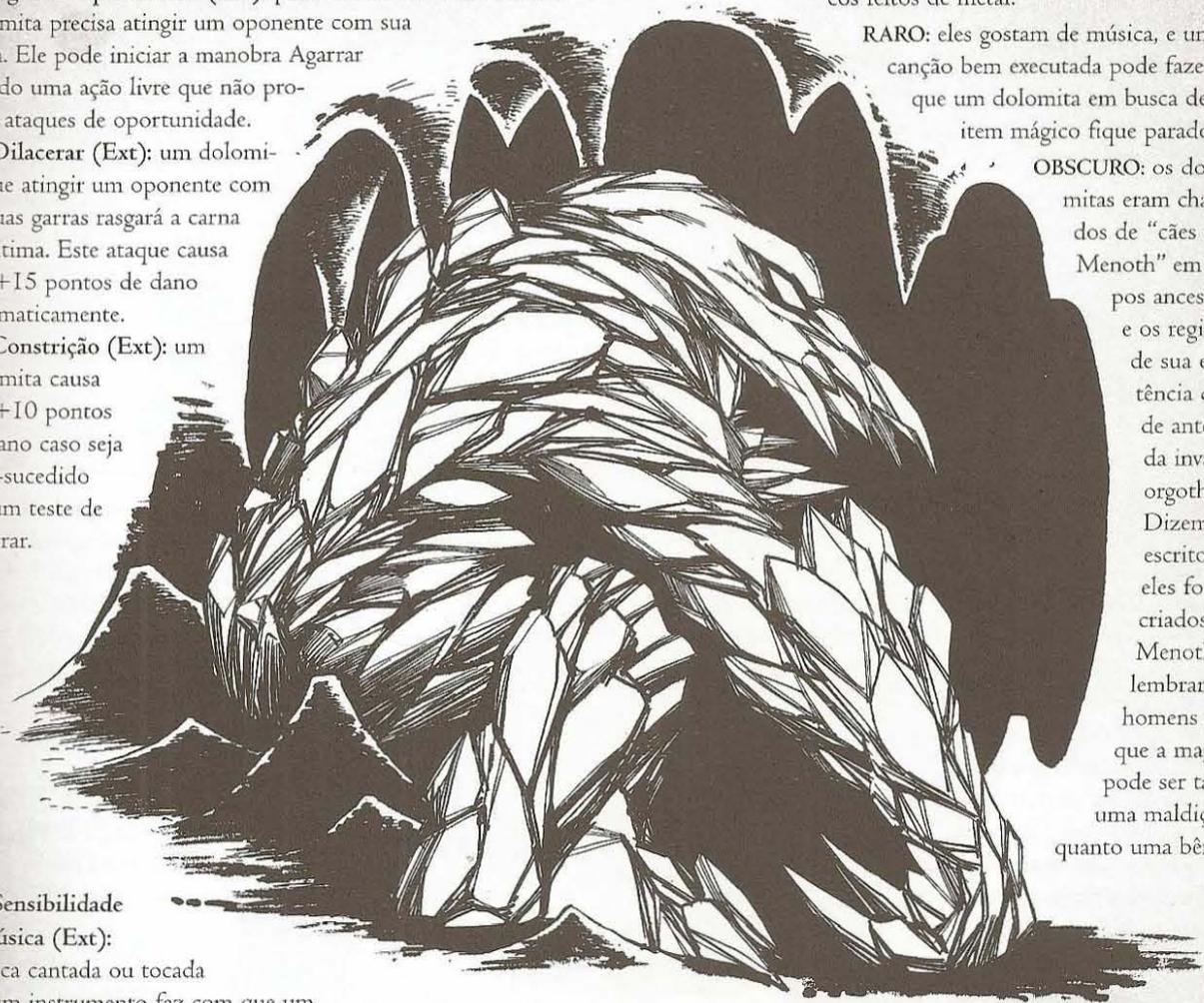
Lendas & Fatos

COMUM: o dolomita vive exclusivamente em áreas rochosas.

INCOMUM: estômagos de dolomitas podem conter itens mágicos feitos de metal.

RARO: eles gostam de música, e uma canção bem executada pode fazer com que um dolomita em busca de um item mágico fique parado.

OBSCURO: os dolomitas eram chamados de "cães de Menoth" em tempos ancestrais, e os registros de sua existência datam de antes da invasão orgoth. Dizem os escritos que eles foram criados por Menoth para lembrar os homens de que a magia pode ser tanto uma maldição quanto uma bênção.



Os dolomitas não tentam consumir itens mágicos encantados pelo Templo de Menoth.

Ganchos

A fome insaciável de um dolomita por magia leva-o a consumir dúzias de itens durante seus 2.000 anos de vida. Alguns são heranças de família. Um conde deseja a notória maça de sua família (perdida por seu filho tolo) de volta da barriga de um dolomita que vive em colinas não muito distantes, e pode pagar bem pela recuperação da arma. Alguns são artefatos: dizem que um dolomita na fronteira do Protetorado de Menoth comeu a poderosa *Malha de Carunder* (cota de malha da fúria +3). Infelizmente, as criaturas são reverenciadas no Protetorado, e é proibido ferir uma delas.

Donzela da Tumba



Construto Grande	
Dados de Vida:	10d10+30 (85 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	21 (-1 tamanho, +12 natural), toque 9, surpresa 21
Ataque Base/Agarrar:	+7/+18
Ataque:	corpo-a-corpo: alabarda +14 (2d8+10, dec. x3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: alabarda +14/+9 (2d8+10, dec. x3)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	cura especial, DR 10/mágica, resistência a

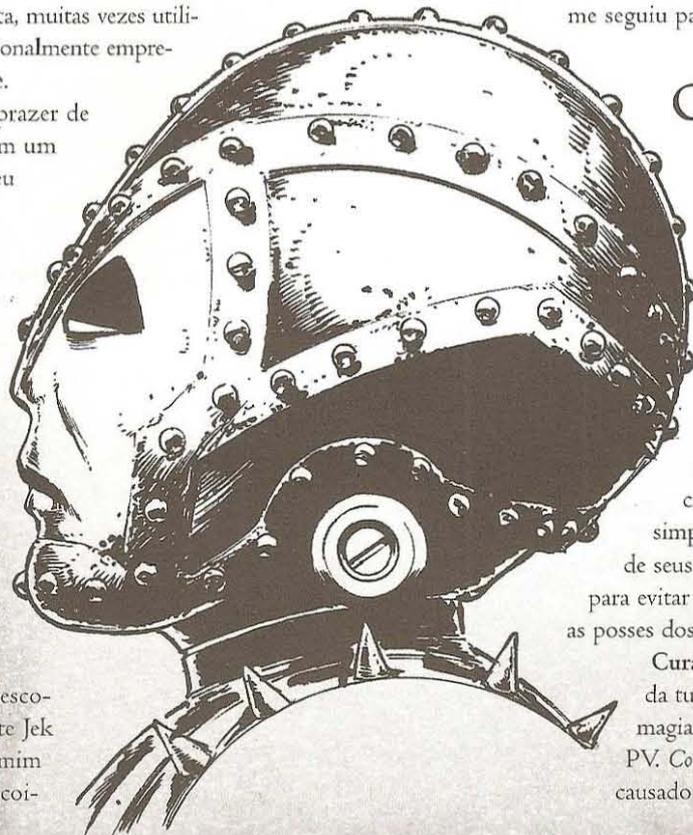
	eletricidade e fogo 20, visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +3, Von +3
Habilidades:	For 25, Des 10, Con —, Int 4, Sab 11, Car 1
Perícias:	Observar +9, Ouvir +8
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (alabarda), Prontidão, Trespasar
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	6
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	11–20 DV (Grande); 21–30 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—



Em aparência, uma donzela da tumba lembra uma mulher humana de armadura, exceto pelo fato de a mulher ter 3 m de altura e ser feita de ferro. Donzelas da tumba teoricamente são precursoras das mais astutas donzelas de ferro, e são encontradas apenas nas mais antigas e reclusas criptas. Lutam para proteger o conteúdo de tais criptas, guardando-as com vigilância absoluta, muitas vezes utilizando enormes alabardas, mas ocasionalmente empregando outras armas de grande porte.

Algum tempo atrás, tive o desprazer de encontrar um desses construtos, em um sepulcro cygnarano esquecido. Meu assistente e eu tínhamos acabado de penetrar no que pensávamos ser a última de uma série de câmaras funerárias empoeiradas. Enquanto eu cuidadosamente limpava o pó e as teias de aranha do que parecia ser o epitáfio de Lady Methilde de Llorvast, uma grande rachadura surgiu na parede na qual o tributo à dama fora inscrito. De repente, a parede explodiu em uma chuva trovejante de destroços, uma imensa alabarda subitamente emergindo do pó e da escuridão. Um golpe daquela desconhecida arma, e meu pobre assistente Jek foi empalado. Suspenso acima de mim na ponta da lâmina da donzela, o coi-

tado debatia-se como um grande peixe. Enquanto o construto começou a remover o cadáver de Jek de sua arma, aproveitei a oportunidade para escapar. Eu não estava ansioso para compartilhar o destino de Jek. Seguiu-se uma boa corrida, e enfim avistei de novo a luz do dia. Evidentemente, a perseguição da donzela da tumba acabara, já que ela nunca me seguiu para fora da cripta.



Combate

A estratégia de batalha da donzela da tumba é simples: atacar todos os intrusos até que parem de se mover, ou deixem a área designada da donzela. Donzelas da tumba têm o mesmo nível de compreensão de um gigante-a-vapor comum; entendem o idioma de seu criador, entendem instruções simples e têm uma compreensão de seus arredores firme o bastante para evitar danificar seus protegidos e as posses dos mesmos.

Cura Especial (Ext): donzelas da tumba não são afetadas por magias de cura. *Consertar cura I* PV. *Corpo de ferro* cura todo o dano causado a uma donzela da tumba.

Donzela da Tumba

Lendas & Fatos

COMUM: nenhum.

INCOMUM: donzelas da tumba são construtos mekânicos arcaicos criados para guardar criptas.

RARO: donzelas da tumba são predecessores ancestrais das muito mais astutas donzelas de ferro.

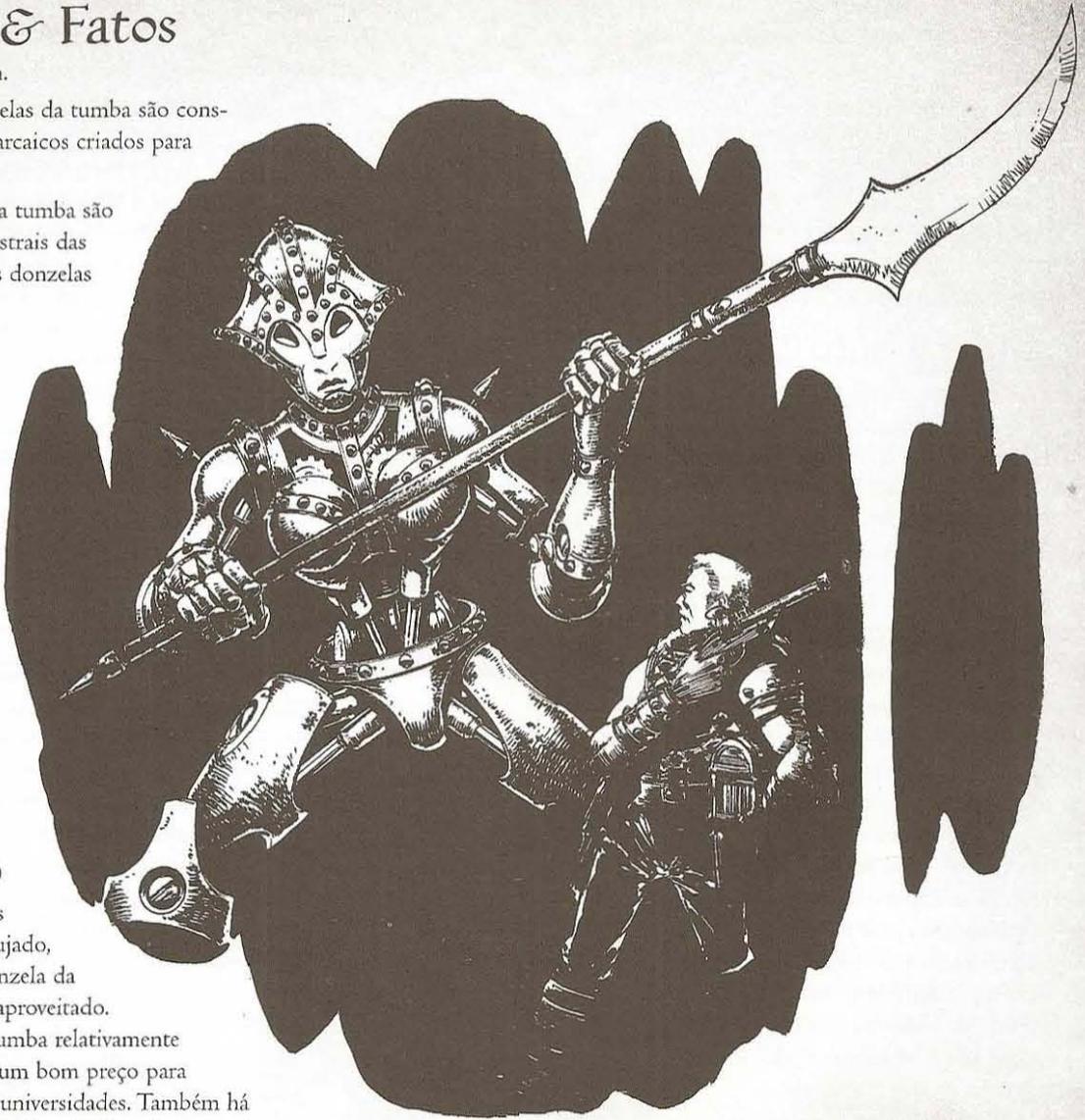
OBSCURO: sendo uma espécie em declínio, a maior parte das donzelas da tumba que os aventureiros encontram já sucumbiu aos efeitos do tempo e da ferrugem. Uma donzela da tumba funcional nunca deixa sua área designada.

Tesouro

Embora muitas vezes esteja enferrujado, o ferro de uma donzela da tumba pode ser reaproveitado. Uma donzela da tumba relativamente intacta pode valer um bom preço para colecionadores ou universidades. Também há a questão dos protegidos da donzela da tumba e suas riquezas enterradas. Donzelas da tumba eram utilizadas apenas como guardiãs para as mais abastadas famílias, e qualquer um que consiga derrubar uma donzela da tumba quase certamente terá uma vasta quantidade de riquezas à sua disposição.

Ganchos

Um colecionador ou professor da Universidade de Corvis contrata os PJs para recuperar uma donzela da tumba intacta. O rico benfeitor deseja estudar e/ou exibir o antigo construto mekânico, e é capaz de qualquer coisa para conseguir isto. A donzela, contudo, não será tão cooperativa.



Em uma conversa com o Alto Prelado Dumas de Corvis, recentemente veio ao meu conhecimento que alguns de seus associados tiveram um encontro com donzelas da tumba em uma cripta anteriormente esquecida nos Picos da Espinha do Dragão. Essas donzelas vêm de um período de construção diferente daquelas que vi pessoalmente, e estou bastante ansioso para impressioná-las. Precisarei questionar esses aventureiros e verificar se posso encontrar essa tal tumba.

W.P.

Donzela de Ferro



Construto Médio	
Dados de Vida:	10d10+20 (75 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	24 (+14 natural), toque 10, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar:	+7/+12
Ataque:	corpo-a-corpo: pancada +12 (1d6+5) ou garra +12 (2d4+5)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 pancadas +12 (1d6+5) ou 2 garras +12 (2d4+5)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	agarrar aprimorado, empalar 3d4+7, fúria insana
Qualidades Especiais:	cura especial, pele espinhosa, RD 10/mági- ca, resistência a eletricidade e fogo 20, visão

	no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +5, Von +4
Habilidades:	For 20, Des 11, Con —, Int 10, Sab 13, Car 4
Perícias:	Equilíbrio +7, Escalar +10, Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +5, Ouvir +5, Sentir Motivação +5
Talentos:	Arma Natural Aprimorada (garra) ^B , Corrida, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Reflexos Rápidos
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	8
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	11–20 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—



A donzela de ferro é ao mesmo tempo uma criação incrível e uma distorção da alma. Por um lado, é um construto de lealdade e inteligência inigualáveis. Por outro, é o espírito escravizado de uma grande guerreira do belo sexo. Este construto é criado por praticantes das artes arcanas como um meio de auto-preservação, ou para pessoas em posições de riqueza e autoridade, para o mesmo fim. A donzela de ferro é um guarda-costas de eficiência única.

Este construto, à primeira vista, parece ser uma mulher curvilínea, coberta de capuz e manto, como se participasse de alguma atividade insalubre. Com um olhar mais atento, é possível notar o brilho de metal aqui e ali, e uma postura algo rígida. Sempre que a donzela de ferro ou seu mestre estão em perigo, o construto revela sua verdadeira natureza — centenas de espinhos e farpas afiados como navalhas emergem de cada parte de seu corpo, prontos para destruir e matar à menor provocação.

Meu amigo Bariën Caulfield, da Ordem Fraternal de Magia, relatou-me o seguinte:

“O corpo metálico é formado do mais fino e puro ferro encontrado nos reinos. A pureza do ferro é necessária para conter o poderoso e feroz espírito que existe dentro do construto.

Apenas os melhores artífices têm a permissão de tomar parte na criação de uma donzela de ferro e, uma vez que o corpo seja construído, o mago que irá aprisionar o espírito inspeciona o trabalho. Caso esteja a seu contento, invoca o espírito de uma guerreira das terras dos mortos, e tranca-o no corpo de ferro, ainda não totalmente frio. O espírito preso logo descobre ter pouco controle sobre seu novo corpo, e poucas maneiras de exercer sua vontade sobre o mundo. Muitas vezes, essa percepção é suficiente para prender o espírito para sempre à servidão eterna, mas mesmo assim a donzela recém-construída tende a perder sua noção de identidade. Com o tempo, ela deixa de pensar em si mesma como uma mulher, passando a ver-se como coisa”.

“Nas semanas seguintes a esse nascimento, a donzela deve aprender sobre sua nova natureza, e o propósito pelo qual foi criada — guarda-costas e assassina. As magias inerentes à criação de uma donzela de ferro concedem a ela as habilidades

necessárias para cumprir essas tarefas. A habilidade de mover-se com algum silêncio, de esgueirar-se pelas sombras, e o armamento oculto para dar fim aos seus alvos. Ironicamente, é o espírito que concede ao construto seu dom para o aprendizado e a intuição que podem — nas mais graves circunstâncias — trazer a libertação da vontade de seu mestre, sempre acompanhada por grande



Donzela de Ferro

destruição. A donzela de ferro não pode falar ou criar qualquer emissão audível, pois não tem aparato criado para esse propósito. Caso o espírito possuísse, em vida, a habilidade de escrever, a donzela pode fazê-lo, mas apenas com a permissão de seu mestre”.

No passado, alguns já cometeram o erro de permitir que uma donzela de ferro se expressasse através da escrita e, de alguma forma redescobrimdo suas paixões, o construto acabou destruindo a casa de seu mestre, devastando vários burgos de Corvis antes de finalmente ser desmontada por uma imensa demonstração de força da guarda da cidade. Infelizmente para ele, o mestre incauto havia sido morto pela donzela, uma prova de que o espírito da donzela de ferro é, no mínimo, imprevisível.

Combate

Donzelas de ferro atacam apenas quando ordenadas por seus mestres, quando são atacadas, ou quando entram em fúria. Todos os seus ataques são realizados com eficiência brutal.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade a donzela de ferro precisa atingir um oponente com sua garra. Ela pode iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Cura Especial (Ext): donzelas de ferro não são afetadas por magias de cura. *Consertar cura* I PV. *Corpo de ferro* cura todo o dano causado a uma donzela de ferro.

Empalar (Ext): uma donzela de ferro causa 3d4+7 pontos de dano de perfuração com um teste de Agarrar bem-sucedido caso tenha ativado sua habilidade pele espinhosa.

Fúria Insana (Ext): quando uma donzela de ferro entra em combate, há 1% de chance cumulativa a cada rodada de que o espírito preso dentro de seu corpo se liberte e entre em um estado de fúria insana. O construto liberto ataca a criatura mais próxima, ou quebra um objeto aleatório, caso não haja nenhuma criatura ao alcance. Então, avança para espalhar mais caos. O mestre da donzela, caso esteja dentro de 30 metros de distância, pode tentar recuperar o controle sobre ela, falando de modo firme e persuasivo, ou então ameaçando o construto. Isso exige um teste bem-sucedido de Carisma contra CD 15. A donzela de ferro precisa descansar por 30 segundos para restaurar sua chance de fúria insana para 0%.

Pele Espinhosa (Ext): como uma ação livre a donzela de ferro pode fazer centenas de espinhos e farpas saírem de seu corpo. Quando esta habilidade é usada a donzela de ferro rece-

be um ataque de garra. Além disso, qualquer criatura que ataque a donzela de ferro com armas de corpo-a-corpo ou naturais sofre Id4+5 pontos de dano de corte e perfuração dos espinhos, anzóis, farpas e cravos da donzela de ferro. Note que armas com alcance excepcional, como lanças longas, protegem seus usuários deste dano.

Perícias: uma donzela de ferro recebe +4 de bônus racial em testes de Observar, Ouvir e Sentir Motivação.

Lendas & Fatos

COMUM: apenas um tolo se atreve a testar a paciência de um homem protegido por uma donzela de ferro.

INCOMUM: donzelas de ferro possuem um intelecto alienígena, desconhecido em construtos mekânicos modernos.

RARO: o corpo da donzela é simplesmente um conduto para o espírito de uma guerreira falecida.

OBSCURO: exposição excessiva à antiga vida de uma donzela de ferro pode despertar as memórias enterradas, dando ao espírito controle total sobre seu novo corpo metálico.



Tesouro

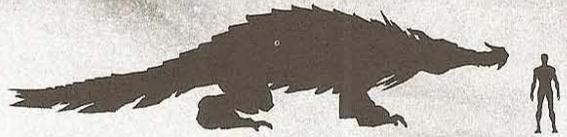
O corpo de uma donzela de ferro é feito do mais puro ferro encontrado em Immoren ocidental. Uma quantidade tão grande do metal pode valer um bom preço no Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro, na Motores do Leste em Corvis, ou na Motores do Oeste em Cabo Bourne. Arrastar uma donzela de ferro até um desses estabelecimentos iria fazer algumas sobranceiras se erguerem, para dizer o mínimo.

Ganchos

• Um mago abastado recentemente tentou ingressar na Ordem Fraternal de Magia, mas teve seu pedido recusado. Como retribuição, ele gostaria que alguns capangas dispensáveis combatessem a donzela de ferro do líder da Ordem, enquanto ele mesmo enfrenta o mago. O arcano indignado paga muito bem por quaisquer rufiões inescrupulosos dispostos a aceitar essa tarefa, sem fazer perguntas.

• Um formidável mago de Corvis foi morto por sua própria donzela de ferro — talvez o próprio mago rejeitado ali de cima! De alguma forma, o mago perdeu o controle sobre o construto, e a donzela agora está devastando as ruas da cidade. Ela já deu cabo de um esquadrão de guardas, e agora um nobre importante apela aos PJs por ajuda no combate ao construto enlouquecido.

Dracodilo



<i>Besta Mágica Enorme</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	11d10+55 (115 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+5
<i>Deslocamento:</i>	6 m (4 quadrados), natação 9 m
<i>Classe de Armadura:</i>	21 (-2 tamanho, +1 Des, +12 natural), toque 9, surpresa 20
<i>Ataque Base / Agarrar:</i>	+11/+27
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +17 (4d6+12) ou cauda +17 (2d6+12)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +17 (4d6+12) ou cauda +17 (2d6+12)
<i>Espaço / Alcance:</i>	4,5 m / 3 m
<i>Ataques Especiais:</i>	agarrar aprimorado, baforada
<i>Qualidades Especiais:</i>	prender a respiração, visão na penumbra, visão no escuro 18 m

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +12, Ref +8, Von +3
<i>Habilidades:</i>	For 26, Des 12, Con 20, Int 3, Sab 10, Car 10
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +1*, Natação +16, Observar +5, Ouvir +5
<i>Talentos:</i>	Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
<i>Ambiente:</i>	pântanos quentes e temperados
<i>Organização:</i>	solitário
<i>Nível de Desafio:</i>	9
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	12–22 DV (Enorme); 23–33 DV (Imenso)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

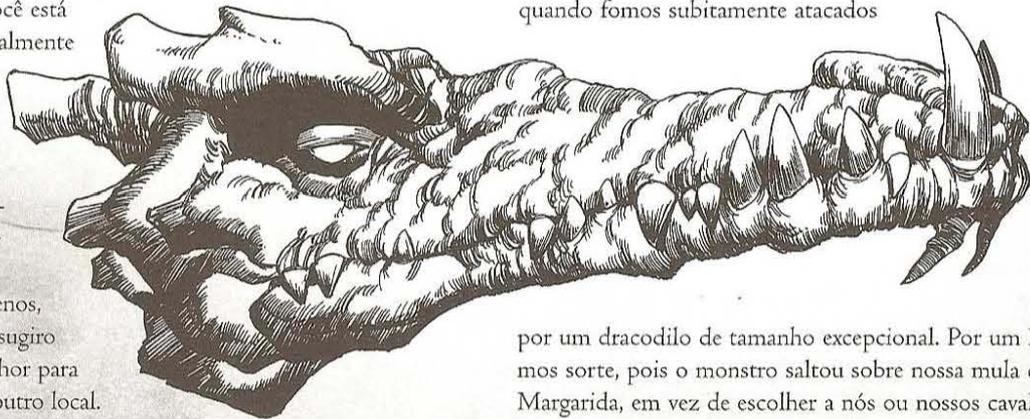


Dracodilos, muitas vezes chamados de dragodilos nas terras de Khador, são normalmente os predadores no topo da cadeia alimentar de qualquer pântano, brejo ou charco onde vivam. São matadores particularmente ferozes, sempre com fome e temendo absolutamente nada. Contudo, não são completamente previsíveis. São predadores de emboscada, que podem estar submersos a metros de distância, sem que sua presa tenha a menor idéia de que está tão perto de uma morte súbita e violenta. É claro, se você está tão perto, normalmente é tarde demais.

Dracodilos protegem seus filhotes com um ímpeto surpreendente. Caso você aviste quaisquer dracodilos pequenos, ninhos ou ovos, sugiro que faça seu melhor para estar em algum outro local.

Seus ninhos são áreas grandes — normalmente com 12 m de diâmetro — que foram limpas da maior parte dos empecilhos, dominadas por um grande monte de lama e vários detritos em seu centro, onde a fêmea do dracodilo deposita seus ovos. Caso ela sinta que os ovos estão em perigo, não irá se afastar do local do ninho, muitas vezes ficando sem comer por diversos dias. A despeito de ameaças imediatas, ela nunca estará a mais de uma pedrada de distância do ninho, e ficará igualmente próxima aos seus filhotes quando os ovos chocarem.

Devo reservar um momento para falar da “lenda”, como Lynus a chama, que vem circulando, sobre meu encontro com um dracodilo, e sobre como, subseqüentemente, eu teria “cavalgado” a fera. Devo dizer que não ocorreu nada do gênero, e que eu não ousaria “brincar” com uma dessas ferozes criaturas. Lynus e eu estávamos viajando pela Floresta do Viúvo, em direção a uma popular área de acasalamento do sapo de Tyner (assim chamado em homenagem ao explorador que descobriu a espécie, e que foi então morto pelo extremamente venenoso anfíbio) quando fomos subitamente atacados



por um dracodilo de tamanho excepcional. Por um lado, tivemos sorte, pois o monstro saltou sobre nossa mula de carga, Margarida, em vez de escolher a nós ou nossos cavalos. Por outro lado, meu arco da sorte e meus diários (que estavam, felizmente, selados em uma bolsa à prova d'água) estavam amarrados ao lombo de Margarida, e eu seria um filho do porco se perdesse dois dos objetos que mais valorizo para uma lagartixa supercrescida! Pulei para a água atrás da fera, uma adaga firme entre meus dentes. Suponho que tenha chegado a montar no dracodilo em algum momento, mas isso foi mera coincidência. Era a maneira mais fácil de alcançar os olhos da coisa com minha lâmina! Em detrimento de minhas inclinações escolásticas, devo admitir que

DRACODILO

foi terrivelmente divertido, embora eu ache um absurdo que Lynus chame o incidente de "lenda", a despeito da verdade de algumas das circunstâncias.

Combate

Um dracodilo costuma ficar parcialmente submerso enquanto espera que sua presa chegue à distância de ataque, e então surge da água, com as mandíbulas escancaradas. Reserva sua baforada para presas maiores e mais perigosas (como aventureiros!).

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade o dracodilo precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele pode iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. O dracodilo automaticamente causa o dano de mordida a cada rodada que manter uma vítima presa, e vítimas presas debaixo d'água podem se afogar.

Baforada (Sob): quatro vezes por dia, um dracodilo pode soprar uma nuvem de gás do pântano tóxico, e uma pequena quantidade de seus próprios ácidos digestivos. A baforada tem a forma de um cone com 15 m de comprimento, que inflige 3d6 pontos de dano e causa *confusão*, como a magia de mesmo nome. Um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido contra CD 20 resulta em meio dano, e a vítima não fica confusa. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: um dracodilo recebe +8 de bônus racial em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher IO nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o dracodilo deve se mover em linha reta. *Ele também recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se quando está na água. Além disso, ele é capaz de permanecer submerso, deixando somente seus olhos e narinas para fora d'água. Isso concede +10 de bônus nos testes de Esconder-se.

Lendas & Fatos

COMUM: dracodilos são répteis monstruosos que vivem em pântanos e charcos.

INCOMUM: dracodilos fêmeas são extremamente protetoras com seus ovos e filhotes, e capazes de qualquer coisa para matar aqueles que os ameaçam.

RARO: dracodilos podem inspirar e armazenar gás do pântano. Eles expõem o gás concentrado em um ataque tóxico de baforada.

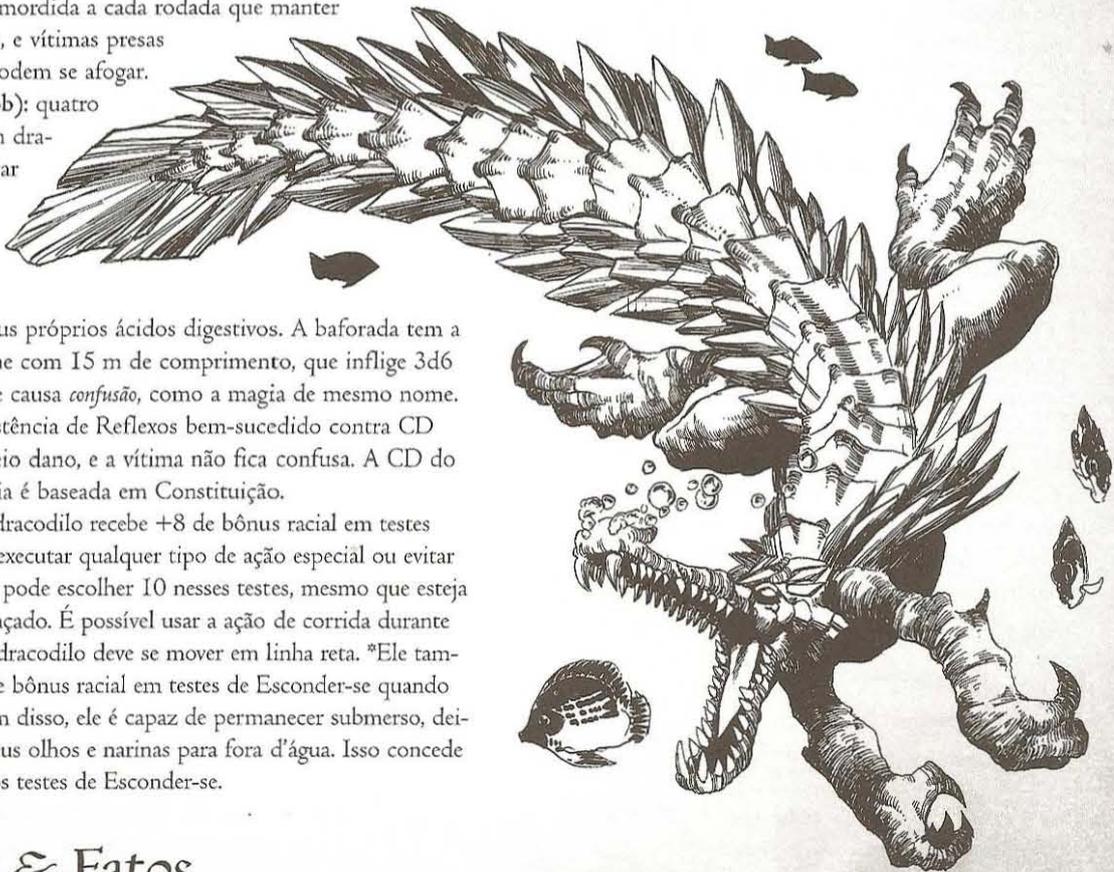
OBSCURO: dracodilos sentem uma atração incomum pelo barulho criado por motores. Se você parar seu barco a vapor por

qualquer quantidade de tempo nos pântanos, tenha certeza de que não deixou o motor funcionando; lembre-se de desligá-lo.

Tesouro

Dracodilos fêmeas muitas vezes levam suas presas para seu ninho, para que seus filhotes possam comer em relativa segurança. Lá, podem ser encontrados os restos de muitos aventureiros, pantaneiros e outros intrusos. Com certeza, há diversos itens manufaturados nas perigosas áreas dos ninhos.

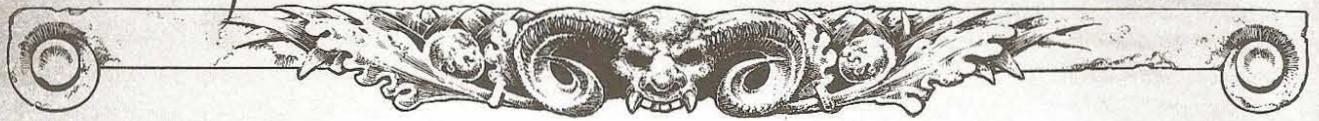
O couro dos dracodilos pode ser usado para a confecção de um gibão de peles obra-prima.



Ganchos

Mercadores ou fabricantes de armaduras podem contratar os PJs para caçar dracodilos por seu couro. Obviamente, esta não é uma tarefa fácil, e os empregadores irão pagar muito bem pelo couro obtido. Se os PJs se saírem bem, podem ser contratados para empreendimentos futuros. Como o Professor Pendrake pode confirmar, histórias fantasiosas viajam rápido, e matadores de dracodilos podem rapidamente construir uma reputação como caçadores de feras nos Reinos de Ferro.

Dragonete da Bruma



<i>Besta Mágica Grande (Aquático)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	6d10+24 (57 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+4
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados), natação 9 m
<i>Classe de Armadura:</i>	19 (-1 tamanho, +10 natural), toque 9, surpresa 19
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+6/+14
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +9 (2d6+4)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +9 (2d6+4) e 2 garras +7 (1d6+2)
<i>Espaço/Alcance:</i>	3 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	agarrar aprimorado, rugido
<i>Qualidades Especiais:</i>	anfíbio, baforada de névoa, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, visão na bruma

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +9, Ref +5, Von +2
<i>Habilidades:</i>	For 19, Des 10, Con 18, Int 3, Sab 10, Car 15
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +3, Furtividade +3, Natação +12, Ouvir +3
<i>Talentos:</i>	Iniciativa Aprimorada, Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataques Múltiplos
<i>Ambiente:</i>	pântanos temperados e aquático
<i>Organização:</i>	solitário ou ninhada (2-4)
<i>Nível de Desafio:</i>	7
<i>Tendência:</i>	frequentemente Neutro e Mau
<i>Progressão:</i>	dragonete maior 7-12 DV (Grande); dragonete grandioso 13-18 DV (Enorme)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Lendas e histórias me fascinam, já que suas origens muitas vezes levam a verdades distantes. Uma história que acredito ter um fundo de verdade é uma lenda contada pelos pantaneiros que vivem na Floresta do Viúvo, perto de Corvis... Eles falam de uma serpente escamosa chamada Voorie. Normalmente, não dou muito crédito às histórias do povo ignorante do pântano, mas devo admitir que alguma coisa imensa provavelmente vive nos pântanos perto de Corvis. Caso Voorie exista, aposto que é um dragonete da bruma.

Dragonetes da bruma são criaturas inchadas e dracônicas, com pele cinzenta cheia de manchas. Embora tenham asas, estas são muito pequenas e débeis para permitir que voem. Imagino que elas ajudem na locomoção pela água, ao invés de pelo ar. Eles tendem a se estabelecer perto de rios largos e grandes massas de água, e preferem passar seus séculos de vida em um só lugar, quando possível. O covil de um dragonete da bruma localiza-se geralmente em um lago profundo ou pântano, já que essas feras são anfíbias, e vivem tão bem na água quanto em terra.

Ao que tudo indica, os dragonetes da bruma têm a inteligência de um cachorro ou cavalo. Podem lembrar os dragões, mas não são aparentados diretamente, e suas ações não são influenciadas por intelecto. A despeito disso, os xamãs gobbers parecem ter um modo de lidar pacificamente com os dragonetes da bruma. Essas alianças são semelhantes à relação entre druidas e seus aliados animais, mas ligeira-

mente mais tênues. Os dragonetes da bruma não concordam com tais ligações facilmente, e isso já foi documentado como fonte de destruição de mais de uma tribo gobber que abusou da sorte.



O dragonete da bruma deve seu nome ao modo como caça. As criaturas podem funcionar bem na névoa densa, usando-a para obter vantagem quando caçam. Os olhos de um dragonete da bruma podem enxergar claramente através do mais denso nevoeiro. Caso a bruma não seja densa o bastante, enormes glândulas em sua garganta produzem uma grossa névoa orgânica que o dragonete “sopra” de suas guelras.

Combate

Dragonetes da bruma usam névoa natural, além de sua própria exalação, para obter vantagem tática. Podem enxergar através de qualquer tipo de névoa, como se fosse ar puro. Tendem a caçar nas proximidades de seus covis quando possível, já que são preguiçosos e têm certa dificuldade em viajar longas distâncias por terra. Na verdade, é relativamente fácil apaziguar um deles — mas, uma vez que esteja engajado em combate, a luta é até a morte.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade o dragonete precisa atingir um oponente com sua garra. Ele pode iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

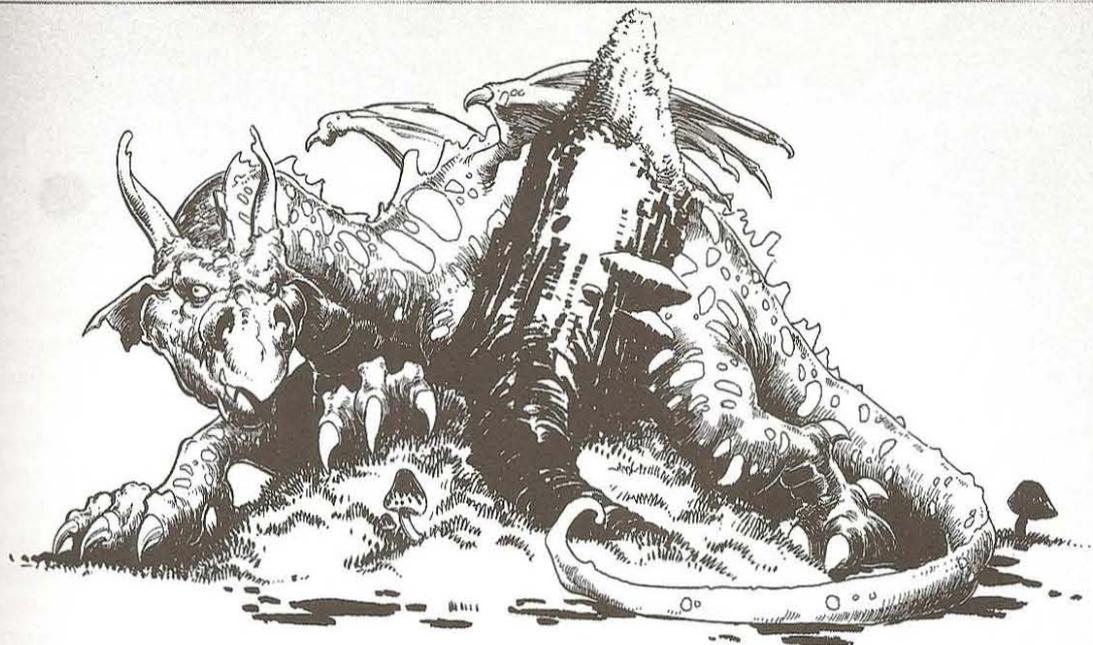
Anfíbio (Ext): embora os dragonetes sejam aquáticos, podem sobreviver indefinidamente em terra.

Baforada de Névoa (Sob): dragonetes da bruma podem emitir uma nuvem de névoa de suas guelras. Esta nuvem se expande a 30 metros de raio. A névoa dura por

24 horas, e necessita de cerca de 30 segundos (5 rodadas) para ser produzida. O dragonete pode fazer isso 3 vezes por dia. Os efeitos são idênticos aos da magia *névoa obscurcente*.



Dragonete da Bruma



Rugido (Sob): um dragonete da bruma pode emitir um horrível rugido. Qualquer um que for pego no caminho desse rugido deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Reflexos, ou será jogado para trás. Cone de 12 metros, dano Id6 mais jogado para trás 1,5 metro, Reflexos contra CD 17 anula. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Visão na Bruma (Sob): o dragonete da bruma pode enxergar através de qualquer névoa ou bruma (natural ou mágica) como se fosse ar puro.

Perícias: um dragonete da bruma recebe +2 de bônus racial em testes de Furtividade e Ouvir, e +8 de bônus racial em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o dragonete deve se mover em linha reta.

Lendas & Fatos

COMUM: essas enormes feras vivem nos pântanos, lagos e brejos de Cygnar. São muito territoriais, e geralmente grandes o bastante para comer um bezerro inteiro. São lentos e morosos, a menos que sejam provocados até a fúria.

INCOMUM: dragonetes da bruma podem soprar névoa por suas guelras e boca. O som que isto faz é muito peculiar, e serve de aviso de que você pode estar sendo seguido por um desses monstros.

RARO: os dragonetes colecionam tesouros, embora a razão disso não seja clara. Estes tesouros são normalmente depositados em fossos ocultos que usam como esconderijo.

OBSCURO: dragonetes da bruma não gostam de caçar. Se você puder oferecer um animal morto há pouco, o dragonete provavelmente vai aceitar a oferta em vez de insistir no ataque.

Tesouro

As glândulas de névoa de um dragonete da bruma podem ser vendidas para um alquimista por 150 PO o par. Caso um personagem possa criar poções, pode destilar os sumos da glândula, para criar bombas de fumaça equivalentes à magia *névoa obscuramente*, como se conjurada no 10º nível.

Comer o olho de um dragonete da bruma (de preferência em conserva) permite que o personagem enxergue através de névoa como se fosse ar puro por Id6 horas. Preservar os olhos requer o talento Preparar Poção, e custa 125 PO e 5 XP.

As imensas feras comem suas presas e depositam seus excrementos em um fosso ou bacia a algumas dezenas de metros de seu covil. Procurar nesse lugar é uma tarefa nojenta, mas recompensadora. Aqueles que busquem no esterco devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou contraem febre do esgoto. A procura irá revelar tesouro padrão dos covis de dragonetes normais ou maiores (7 a 12 DV), e o dobro do tesouro padrão para dragonetes grandes (13 a 18 DV).

Ganchos

Uma comunidade de pescadores recentemente teve problemas com o lendário monstro do lago local. Na verdade, uma tribo gobber mudou-se para a vizinhança, e conseguiu apaziguar o dragonete da bruma que vive nas águas do lago. Ele ajuda-os a destruir comunidades escolhidas, e em troca pode comer todo o gado que puder encontrar. Achando que o dragonete é o responsável, os anciões da comunidade recrutam os PJs para encontrar e matar a fera. Os gobbbers, contudo, são espertos o bastante para usar isso em proveito próprio, e irão armar um último ataque à cidade enquanto os PJs enfrentam o dragonete.

Dragões



De toda a fauna extraordinária contida neste tomo, há uma entidade dos reinos que exige discussão. Eu seria desleixado se não a adicionasse. Além disso, merece um tópico compatível com sua magnitude. Esta é uma criatura — se é que me atrevo a chamá-la assim — que torna todas as outras minúsculas em comparação. Que é superior a todos no mundo, com exceção dos próprios deuses, uma criatura tão letal e inominável que sua mera menção impressiona os homens, elfos e anões igualmente. É o dragão. Felizmente, há poucos deles, e parecem gostar de viver afastados da civilização.

Obras de arte élficas representam o dragão, antigos códices anões mencionam o dragão, e os homens sussurram temerosos desses monstros e seus semelhantes. Tenho em minha posse um raro volume d'*O ciclo da saga dracônica*. Eis uma passagem:

*"...E eu, chorando à vista da terra devastada,
Presenciei a Serpente Negra cair então sobre nós.
Ergueu oito mais duas vintenas,
E todos foram gritando para a bocarra.
Espadas e lanças nada eram a ele,
E as peles ferveram, restando mero osso.
O grande Criador do Flagelo, o terrível Pai dos Dragões,
Toruk da Escama Negra fora conclamado,
Defendendo sua Montanha na Ilba..."*
— *O ciclo da saga dracônica, livro I*

Mais do que meras lendas, e longe de simples "serpentes", alguns dragões já foram considerados deuses por homens de eras passadas. De fato, seu poder é tamanho que civilizações inteiras foram destruídas, outras escravizadas — ou *flageladas* — pela vontade e ações de tais seres. Hoje em dia, o culto aos dragões está limitado ao reino insular de Cryx, pois naquele canto escuro do mundo o dragão Toruk reina supremo. Sem dúvida, é poderoso e ancestral, e deleita-se com as homenagens que lhe são prestadas. Existe uma igreja em seu nome na ilha, e o dragão concede poder aos seus sacerdotes, da mesma maneira com que Morrow abençoa seus clérigos devotos. Seus seguidores celebram-no como Pai de Todos os Dragões e o mais velho dos deuses; dizem que todos os dragões menores são suas crias, e certa vez eu mesmo li um horrendo tomo encadernado em carne, delineando uma peculiar linhagem que sugere que essas histórias sombrias podem conter alguma verdade.

Se bem me lembro, acredita-se que, milhares e milhares de anos atrás, Toruk decidiu criar servos dignos de si mesmo — homens e elfos eram criaturas desprezíveis e indignas. Assim, criou de seu próprio sangue a primeira ninhada de dragões. Modelou-os à sua imagem e foi um verdadeiro pai. Mas, uma vez crescidos, sua fome foi grande demais, e eles quiseram ser

livres do domínio de Toruk. Os dragões se rebelaram, e houve uma grande luta. Em sua fúria e indignação, Toruk destruiu todos, exceto um punhado, mas aqueles que escaparam para o mundo esconderam-se por milênios. Toruk procurou, mas eles estavam escondidos nas profundezas da terra, e assim o Pai dos Dragões acabou ocupando-se de outros assuntos, a pareceu esquecer seus descendentes desleais. Ao curso de vários milhares de anos, os jovens dragões ficaram poderosos, até que finalmente sua fome obrigou-os a emergir de seus covis subterrâneos e estabelecer seus próprios territórios. Acabaram atacando uns aos outros, pois os dragões sabiam que, consumindo seus irmãos, seu poder aumentaria (algo interessante, que comentarei mais adiante). Nesse novo caos, Toruk encontrou suas crias com facilidade, e mais uma vez recaiu sobre eles. Foi necessária uma aliança de todos os filhos para repelir o pai, assim a progênie fez um pacto: caso Lorde Toruk estivesse entre eles mais uma vez, deixariam de lado suas disputas, e iriam se unir contra seu criador. Diz-se que até hoje existe essa aliança dos dragões.

Alguns exploradores que conheci ao longo dos anos afirmam que seus caminhos cruzaram-se com os dos dragões, mas a maior parte desses relatos, eu vim a descobrir, é falsa. De fato, nunca encontrei um dragão de perto, nem desejo isso, embora tenha-os visto de longe, e testemunhado os efeitos de sua presença em primeira mão. Era o próprio dragão mencionado acima, Toruk, o Poderoso Lorde dos Dragões — ou pelo menos eu acreditava que fosse — que estava subitamente voando através das nuvens acima, enquanto meu grupo e eu escondíamos-nos entre as pedras e espinhos das terras áridas de Cryx. Tendo ouvido um rugido terrível ecoar pelo vale, gelando meu sangue e tocando minha alma de maneiras com que nenhuma fera ou monstro jamais foi capaz, eu posso agora distinguir aqueles que realmente viram um dragão daqueles que encontraram uma das muitas criaturas que são confundidas com eles. Os dracodilos, ou as várias espécies de dragonete ou *tatzylvorme*, ou mesmo os caçadores das dunas das Planícies da Pedra Sangrenta, com sua habilidade de inspirar medo, já foram confundidos com dragões uma ou outra vez, mas posso afirmar que certamente não o são.

O ciclo da saga dracônica foi escrito pouco depois que os orgoth aportaram em nossas terras. Nesses dias, enquanto a costa estava tomada pelos orgoth, Toruk renovou seu ataque a Caspia ocidental. Suspeito de que ele tenha vindo originalmente do leste, além das temidas Terras Tempestuosas, mas que tenha se estabelecido nas Ilhas Scharde séculos antes, e tenha sido uma ameaça constante para o povo das Mil Cidades. Suas razões para fundar Cryx e governar como um deus-rei são obscuras, mas está claro que ele possui um desejo voraz por conquista e escravização. Por mais de mil anos, o continente ocidental viveu sob o olho cobiçoso do dragão, mas a paciência da fera é

Dragões

mais duradoura que as vidas dos homens. Ele parece ficar apenas mais forte com cada século que passa, distorcendo as ilhas em um pesadelo com sua própria presença.

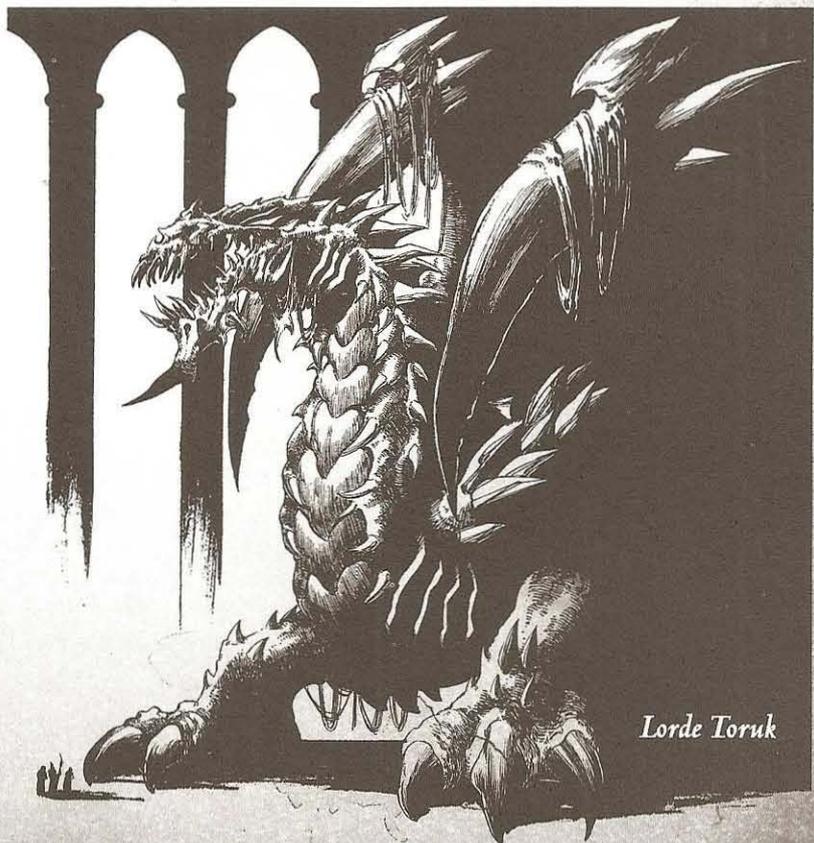
De fato, minha visita a Cryx revelou um cenário estéril e distorcido. Este era o território de Toruk, e a natureza havia cedido, como se ficasse doente pela influência do Pai dos Dragões. Em muitos lugares, o solo era negro como carvão, os rios eram frios e escuros, os troncos das árvores enrolados como serpentes petrificadas, e tudo era coberto de espinhos sufocantes. Mesmo onde os esqueléticos habitantes conseguiam erigir fazendas, tudo que crescia era seco e feio, o milho tinha cores estranhas e grãos inchados, e o trigo era de uma tonalidade roxa, como um hematoma. Até mesmo a fauna era distorcida e doente, e quanto mais perto chegávamos da fortaleza de obsidiana do dragão na montanha negra, pior tudo ficava. Dizem que os contrabandistas de Água Negra pagam bem por comida vinda do continente. Agora posso ver por quê.

O flagelo nem sempre é detectado com tanta facilidade. De fato, a maioria dos habitantes das cidades sombrias podem se passar por normais, ao menos fisicamente. Ainda assim, o flagelo parece ter se enraizado para suas mentes, pois os habitantes dessas cidades são muitas vezes pervertidos e cruéis, dados a malícia, e todos — sem exceção — falam como fanáticos apavorados e deslumbrados, em reverência ao seu deus e mestre, o Lorde Toruk das escamas negras.

Além dos flagelados e da ilha distorcida e sua população corrompida, outras terríveis criaturas, maculadas pela influência do dragão, vagam por Immoren. Dizem os boatos que servos são criados do próprio sangue do dragão, e essas “crias dracônicas” seguem a vontade de seu mestre sem questionar. De fato, os registros do território de um dragão próximo às fronteiras de Cygnar falam de avistamentos de lacaios dracônicos. A milícia do oeste é conhecida por empregar bandos de caçadores dessas crias, e esses especialistas aventuram-se no flagelo do dragão, atacando e exterminando as crias e os flagelados. O confuso diário de um caçador de crias, um tal Baingrave Arcomanto — obviamente um valentão fanfarrão e semi-analfabeto — fala não de um dragão, mas de dois, no norte distante, há mais ou menos dois séculos. Pelo que pude traduzir, esses dragões teriam se enfrentado em uma disputa territorial nas montanhas que agora pertencem tanto a Khador quanto a Rhul, e as escamadas dos monstros e suas crias teriam devastado muitas áreas civilizadas ao longo dos anos. Arcomanto gaba-se repetidamente sobre seu sucesso e boa sorte durante essa época, mas o diário termina abruptamente por alguma razão, deixando-me a ponderar por

que esses dragões interromperam suas batalhas recorrentes e recolheram-se aos seus covis individuais.

Os anões de Rhul chamam o dragão de sua região de Scylfangen (conhecido como Scaefang entre outros povos), um monstro de escamas negras que, felizmente, não é visto há bem mais de um século. O povo de Khador possui lendas sobre a “dragoa” Halfaug. Para ser exato, devo dizer que isso provavelmente é um equívoco, já que os dragões não possuem sexo e reproduzem-se assexuadamente — um tópico explorado mais adiante nesta passagem. Os elfos do inverno chamados nyss referem-se à mesma fera como Glyssingfor. Qualquer que seja seu nome, ela é registrada como um gigantesco terror prateado, que voltou suas atenções para os habitantes das montanhas geladas. Sangue foi derramado pelos elfos do inverno aos milhares, e tribos inteiras foram perdidas para a ferocidade e astúcia do dragão (ou dragoa). Não foi até que uma grande coalizão de homens e nyss — a primeira e única do gênero — investisse para o covil de Halfaug que ela foi afugentada para o norte, rumo à vastidão gelada do Vazio sem Vento. Até hoje o terror de escamas espelhadas não foi visto de novo, mas ultimamente tem havido boatos sobre uma forma escura e alada erguendo-se nos picos brancos ao norte da Floresta da Cicatriz. Muitos temem o pior: que Halfaug tenha voltado para reclamar o norte, ou que Scaefang, o Senhor do Negro, tenha emergido de algum covil profundo e escuro. Qualquer um dos casos seria uma notícia grave.



Dragões

Como já foi dito, presenciei os efeitos do flagelo dracônico, e senti a mão gelada do medo sobrenatural que emana dessas grandes feras. Nunca testemunhei os efeitos de suas baforadas, mas li sobre imensas quantidades de fogo e nuvens de fumaça ardente vomitadas de suas gigantescas bocarras cheias de dentes: fogo e fumaça que derretia carne, tendões e músculos, calcinava armas e armaduras, até mesmo devastava frotas de galeões orgoth. Uma passagem do Livro II d'O ciclo da saga dracônica diz: "...E a imensa, magnífica fera castigou a frota ceryliana com o vento de suas asas infinitas, e então despejou óleo incandescente de sua boca e narinas, que queimou as próprias pedras da grande costa por sete noites e sete dias".

A passagem acima, em particular, traz à mente uma fera chamada Blichterghast, um dragão de linhagem ancestral que vaga pelas Montanhas da Muralha da Serpente em Cygnar. Mineradores de Orvin afirmam terem visto esse monstro. Suspeitam de que seu covil fique nos picos retorcidos a norte de Portão Alto, uma área infestada de bogrin, trolóides e dragonetes, e evitada por todos que dizem conhecer as montanhas. Eu poderia desconsiderar esses boatos, tomando-os por avistamentos de dragonetes, mas batedores de Portão Alto em patrulha trazem evidências de feras flageladas, e inúmeros relatos falam de névoa de cores fortes que queima como fogo rolando montanha abaixo. Vi em primeira mão evidências de feras mortas pelos batedores, e também as horrendas queimaduras na carne de mateiros, além dos corpos assados de dois caçadores. A pele dos mateiros sobreviventes estava derretida, seus olhos selados por queimaduras, e eles vomitavam horrivelmente. Consultei o cirurgião do acampamento, que me disse que os homens sofriam de sangramento interno e externo, e que a membrana mucosa de seus brônquios estava completamente destruída. Isso era horrivelmente doloroso, e os feridos tinham que ser amarrados às suas camas. Morreram apenas quatro semanas depois. O cirurgião me disse: "Gostaria que os tolos da milícia, que falam em continuar com esta expedição custe o que custar, pudessem ver o sofrimento desses homens com esse veneno incompreensível. Grandes bolhas cor de mostarda, olhos cegos, tudo grudado, sempre lutando para respirar, com vozes reduzidas a um sussurro, engasgando e dizendo que suas gargantas estão se fechando. Não se pode lutar contra o Escaldador. Ninguém pode. Esse dragão é imbatível. Honestamente, não sei por quanto tempo consigo suportar isso".

Apoiando ainda mais minha teoria a respeito da residência de Blichterghast em Cygnar, alguns anos atrás um velho minerador relatou-me a história de um peculiar jogo de gato e rato, uma estranha lenda sobre um homem — ou talvez fosse um elfo — que desafiou um dragão com magia ao longo de várias décadas nos picos da Muralha da Serpente. É difícil determinar a veraci-

dade dessa história, mas sua raiz é recorrente em muitos relatos sobre dragões: eles tendem a brincar com os mortais — até mesmo mortais poderosos — por seus próprios fins malignos. Os velhos em todo o oeste afirmam que esse dragão vigia de seu pico, olhando para Cryx. Caso este seja na verdade Blichterghast, o Escaldador, pode-se imaginar que ele mira o oeste em antecipação a um ataque do infame Pai dos Dragões.

Se minhas fontes são acuradas — e orgulho-me de que geralmente o são — e eu tivesse que arriscar um palpite, diria que o Escaldador (e todos como ele), devem permanecer vigilantes por algo acima de tudo: um ataque de um deles mesmos. A preguiça ou negligência provavelmente significaria morte se uma criatura como Blichterghast não se mantivesse atenta, pois acima de tudo os dragões têm fome de outros dragões. Isso tem a ver com a própria fonte de sua linhagem, a poderosa e imortal pedra vital (veja "Sobre pedras vitais"). No coração de cada dragão há uma espécie de grande gema, do tamanho de um punho. São estilhaços do próprio coração do Pai dos Dragões, Lorde

Toruk. Já li sobre a sinistra aura que elas emanam, e acredito que essas pedras vitais são a própria fonte do flagelo dracônico, e extraordinariamente poderosas:

*Os companheiros disseram que não tocássemos!
A pedra reluzia suavemente ali,
Em meio ao coração arruinado da serpente morta.
Fumegava, uma coisa de maldade pura.
E todos juntos erguemos nossas manoplas
[para proteger os olhos]
E sussurrámos juras ao criador
Enquanto as árvores curvavam-se e enegreciam,
E os pássaros do vale caíam do céu.
O impetuoso Príncipe Arworn ordenou seus estandartes a tomá-la.
Mas seus corações falbaram quando um guerreiro tocou,
E sua chama foi apagada num instante.
— O ciclo da saga dracônica, livro II*

Supõe-se que frio extremo possa ter algum tipo de efeito sobre as pedras vitais, mas não sei dizer qual seria a natureza desse efeito. Infelizmente, o Ciclo pouco faz para elucidar essa dúvida, pois todos que já leram as traduções sabem muito bem que a companhia fadada à ruína nunca chegou às terras do norte:

*Os companheiros conjuraram um crisol então,
E o aihanc foi colocado lá dentro
Para revirar-se na profundidade congelada.
Disseram-me que deveria escoltar,*

*E assim concordei por minha honra,
Muito ciente do Príncipe Vermelho enfurecido
Que iria buscar minha vida, se pudesse.
— O ciclo da saga dracônica, livro II*

Para concluir este tópico, atravesssei as terras de norte a sul e leste a oeste, e vi criaturas terríveis e maravilhosas. De todas essas, posso dizer com honestidade que os dragões devem ser as mais temidas. Prefiro enfrentar um duelo contra um fantasma-pistoleiro, ver-me cercado de uma dúzia de ancestrs, ver-me frente a um estouro de búfalos raevhanos sem nada além de uma adaga entre meus dentes, ou até mesmo arriscar minha alma num jogo contra um Infernal, em vez de chamar a atenção de um dos monstros mais terríveis e magníficos de Immoren: o imortal, todo-poderoso dragão!

Combate

Todos os dragões possuem os seguintes ataques e habilidades detalhados no *Livro de Regras Básicas III*: mordida, garra, asa, golpe com a cauda, esmagar, rasteira com a cauda, Agarrar, baforada, presença aterradora, imunidades, resistência a magia, sentido cego e sentidos aguçados. Todos são considerados como possuindo categoria de idade I2 para determinar coisas como alcance e duração. Veja o *Livro de Regras Básicas III* para mais informações.

Além disso, todos os dragões possuem as habilidades abaixo.

Flagelo Dracônico (Sob): os dragões malignos de Caen distorcem e maculam a terra e as criaturas ao seu redor. O flagelo dracônico pode se estender por quilômetros ao redor de seu covil, dependendo da idade e poder do dragão. Os efeitos do flagelo incluem: água contaminada, vegetação enfraquecida, caça e colheitas estragadas, bebês natimortos e clima estranho. Os efeitos do flagelo em criaturas são representados pelo modelo "flagelado", abaixo. A zona de flagelo de um dragão depende dos Dados de Vida do dragão; a zona se estende por 1,5 quilômetro para cada Dado de Vida que o dragão possui. Contudo, o flagelo demora a se instalar. Um dragão deve estabelecer seu covil em uma área antes que o flagelo manifeste algum efeito perceptível. Pelas primeiras 2d6 horas, qualquer coisa a alguns metros de um dragão estabelecido sofre o flagelo, e então a área cresce, espalhando-se 1,5 quilômetro de cada vez, a cada 1d4+1 dias, até alcançar a zona de flagelo máxima do dragão.

Imunidade (Ext): todos os dragões são imunes a medo.

Regeneração (Ext): ácido causa dano normal a dragões.

Todos os outros tipos de dano são regenerados à taxa de 20 pontos de vida por rodada.

Sobre pedras vitais

Uma grande gema do tamanho de um punho pulsa dentro do coração de cada dragão. De acordo com os orgoth, este objeto se chama athanc. Caso o athanc, também chamado de pedra vital, seja deixado por descuido dentro do coração morto do cadáver de um dragão, a fera irá regenerar em questão de dias. Caso o athanc seja levado, irá chocar e produzir um dragão bebê. Ao longo dos anos seguintes, o filhote irá passar por um crescimento acelerado, tornando-se um dragão adulto. Acredita-se que esta progressão pode ser ainda mais acelerada ou retardada, ou ainda interrompida, de diversas maneiras:

— Colocar o athanc no gelo para negar a regeneração.

— Colocar o athanc ou o pequeno dragão sob calor extremo, como o de um vulcão, para acelerar a regeneração e o crescimento.

— Colocar o athanc em um recipiente mágico especial para impedir ou acelerar o crescimento.

Caso haja a oportunidade de destruir um dragão, sempre pegue o athanc, mas nunca toque-o fisicamente! Ele é a fonte do flagelo dracônico. É maldade pura. Pode ser impossível destruir um athanc — é extraordinariamente durável; cabalas de magos inteiras tentaram e falharam. É sugerido que o athanc seja colocado em um recipiente criado por magia (ou pelo menos forrado com chumbo) e que então um especialista seja procurado e consultado sem demora.

Um último comentário: parece que os athancs são valorizados pelos dragões, pois eles procuram uns aos outros com a ideia de consumir sua pedra vital. Este é, evidentemente, o conflito primário da raça. Se um dragão mata outro e engole seu athanc, diz-se que recebe muito poder.

Dragões

Scaefang



Dragão Colossal (Fogo)	
Dados de Vida:	45d12+650 (950 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), vôo 60 m (desajeitado)
Classe de Armadura:	47 (-8 tamanho, +45 natural), toque 2, surpresa 47
Ataque Base / Agarrar:	+45/+78
Ataque:	corpo-a-corpo: mordida +54 (6d8+17, dec. 19-20)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: mordida +54 (6d8+17, dec. 19-20) e 2 garras +52 (6d6+8, dec. 19-20) e 2 asas +52 (2d8+8) e golpe com a cauda +52 (4d6+25)
Espaço / Alcance:	9 m / 7,5 m (9 m com mordida)
Ataques Especiais:	esmagar 4d8+25, pó da morte, presença aterradora, rasteira com a cauda 2d8+25, sopro
Qualidades Especiais:	flagelo dracônico, imunidade a fogo, paralisia e sono, RD 20/aço serril, regeneração 20, RM 32, sentido cego 108 m, sentidos agu- çados, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência:	Fort +36, Ref +24, Von +37

Habilidades:	For 45, Des 11, Con 35, Int 31, Sab 32, Car 35
Perícias:	Arte da Fuga +48, Avaliação +58, Blefar +60, Conhecimento (arcano) +58, Conhecimento (geografia) +58, Conhecimento (história) +58, Diplomacia +16, Equilíbrio +48, Escalar +65, Esconder-se +8*, Intimidação +62, Natação +65, Observar +59, Ouvir +59, Procurar +58, Saltar +45, Sentir Motivação +59, Sobrevivência +59
Talentos:	Arma Natural Aprimorada (garra, mor- dida), Arrebatador, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Pairar, Sucesso Decisivo Aprimorado (garra, mordida), Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	35
Tendência:	Neutro e Mau
Progressão:	especial
Ajuste de Nível:	—



“As chamas de muitas [almas] élficas foram apagadas onde o Senhor do Negro habita na profundidade escura; naquele lugar onde toda luz dispersa como fumaça ao vento.”

— Autor desconhecido

Scaefang é uma fera gigantesca de escamas negras, com asas coriáceas e farpadas, e garras maiores que o mais alto dos homens, negras como piche. Uma nuvem de maldade pura cerca seu corpo, e seu olhar funesto brilha às vezes púrpura, às vezes vermelho. Além de emanar medo como todos de sua raça, também secreta uma névoa de cinzas que já foi chamada de “des-luz”. Tocá-la ou respirar essa névoa é morte certa. A cinza deposita-se em montes e, depois de fria, endurece em uma substância semelhante ao carvão, que pode ser tocada. Contudo, quando queimada, emite a mesma cinza quente, de forma semelhante à terrível baforada de Scaefang, o letal pó da morte.

Scaefang também é chamado de Comedor de Almas, o Devastador, e o Senhor do Negro. Os anões escrevem seu nome de uma forma diferente: Scylfangen (chil-fon-guen).

Pó da Morte (Sob): como uma ação padrão, Scaefang pode exalar uma nuvem de cinzas mortais. Esta emanção com 51 m de raio causa 4d10 pontos de dano de fogo por rodada; teste de resistência de Fortitude (CD 44) para meio dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

A nuvem adere ao chão e permanece ativa por 45 rodadas. Então, esfria e solidifica, formando uma substância escura que, quando queimada, produz uma nuvem de pó da morte. Um pedaço com cerca de 15 cm exala uma emanção de 6 m de raio que persiste por 1d4+1 rodadas e causa 2d10 pontos de dano de fogo por rodada. Teste de resistência de Fortitude (CD 24) para meio dano.

Presença Aterradora (Ext): raio de 108 metros, DV 44 ou menos, teste de resistência de Vontade contra CD 44 anula.

Sopro (Sob): a baforada de Scaefang tem a forma de uma nuvem de cinzas e brasas, que se espalha em um raio de 9 m, com 6 m de altura. A nuvem causa 26d10 pontos de dano de fogo; teste de resistência de Reflexos (CD) 44 para meio dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

A nuvem continua a se mover para longe de Scaefang, com deslocamento de 6 m por rodada, durante 50 rodadas. A nuvem pode ser dispersada por ventos fortes, e a água é uma barreira eficiente contra ela.

Perícias: *Scaefang recebe +16 de bônus racial em testes de Esconder-se em condições de escuridão e sombra devido à cor de sua pele.



Blighterghast



Dragão Colossal (Fogo)

Dados de Vida:	48d12+720 (1032 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), vôo 60 m (desajeitado)
Classe de Armadura:	52 (-8 tamanho, +50 natural), toque 2, surpresa 52
Ataque Base/Agarrar:	+48/+84
Ataque:	corpo-a-corpo: mordida +60 (6d8+20, dec. 19-20)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: mordida +60 (6d8+20, dec. 19-20) e 2 garras +58 (6d6+10, dec. 19-20) e 2 asas +58 (2d8+10) e golpe com a cauda +58 (4d6+30)
Espaço/Alcance:	9 m/6 m (9 m com mordida)
Ataques Especiais:	esmagar 4d8+30, mortalha infernal, presença aterradora, rasteira com a cauda 2d8+30, sopro
Qualidades Especiais:	flagelo dracônico, imunidade a fogo, paralisia e sono, RD 20/aço serric, regeneração 20, RM 34, sentido cego 108 m, sentidos agu- çados, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência:	Fort +43, Ref +26, Von +38

Habilidades:

For 50, Des 10, Con 40,

Int 33, Sab 30, Car 35

Perícias:

Arte da Fuga +51, Avaliação +62,
Blefar +63, Conhecimento (arcano)
+35, Conhecimento (geografia) +62,
Conhecimento (história) +62, Conhecimento
(natureza) +62, Diplomacia +16,
Equilíbrio +51, Escalar +71, Esconder-se
+8, Intimidação +65, Natação +71,
Observar +61, Ouvir +61, Procurar
+62, Saltar +75, Sentir Motivação +61

Talentos:

Arma Natural Aprimorada (garra, mordida),
Arreatar, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos,
Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador,
Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada,
Inversão, Investida Aérea, Pairar, Sucesso
Decisivo Aprimorado (garra, mordida),
Trespasar, Trespasar Maior, Vontade de Ferro

Ambiente:

qualquer

Organização:

solitário

Nível de Desafio:

37

Tendência:

Neutro e Mau

Progressão:

especial

Ajuste de Nível:

—



Dragões

"Mantendo-me calmo, ordenei que a âncora fosse erguida, e disse ao timoneiro que direcionasse-nos a sotavento, onde as velas nos levassem. Prosseguimos na esperança de chegar perto da terra em Portão Alto, mas ainda era longe. Tudo ficou imóvel quando o Velho Devastador rugiu. Ouvi o jovem Pidgen gritar 'Olhe à popa, capitão!'. Lá, vi uma névoa ocre no horizonte, algo que sinalizava nosso fim".

— Capitão Leukas Guster, dos diários do Corvo do Mar

Blighterghast é uma fera ancestral de cor escura, com uma bocarra do tamanho de uma nau de guerra e garras cor de pérola, longas como um barco órdico. É conhecido por seu estômago de cor ocre, e pelo laranja profundo do couro de suas asas. Além de emanar medo, Blighterghast emite uma pungente aura tóxica que, segundo os marinheiros, anuncia sua chegada. É um cheiro forte, "como pimenta ardida no vento", de acordo com o diário de um certo capitão Leukas Guster. Imagino que isto seja uma característica da baforada de Blighterghast, que tem a forma de nafta fumegante e fedorenta, chamada por muitos de *ácido infernal*.

Blighterghast também é chamado de Escaldador, o Velho Devastador, Aquele que Ferve os Mares, e pelo menos uma cen-

tena de outros nomes cunhados pelos marujos e tripulantes nas proximidades da Baía Branca e da Costa Quebrada.

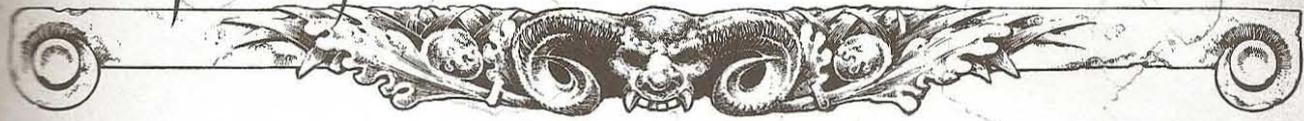
Presença Aterradora (Ext): raio de 108 metros, DV 44 ou menos, teste de resistência de Vontade contra CD 44 anula.

Mortalha Infernal (Sob): como uma ação padrão, Blighterghast pode excretar um miasma ácido que obscurece a visão e queima a carne. Esta emanção de 54 m de raio causa 5d10 pontos de dano de ácido por rodada, teste de resistência de Fortitude contra CD 49 para meio dano, e possui as características de obscurecimento da magia *névoa*. Blighterghast pode impelir a nuvem com suas asas ou soltá-la enquanto voa. Nesse caso, ela se move para frente com deslocamento de 6 m por rodada, e dura 50 rodadas.

Sopro (Sob): a baforada de Blighterghast é uma linha de 30 m de nafta adesiva que causa 28d10 pontos de dano de fogo; teste de resistência de Reflexos (CD 49) para meio dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Na rodada seguinte, qualquer coisa atingida pela nafta sofre 15d10 pontos de dano de fogo adicional. O dano secundário pode ser evitado com uma ação de rodada completa e um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido (CD 24), ou então pulando na água.



Halfaug



Dragão Colossal (Fogo)	
Dados de Vida:	40d12+440 (700 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	18 m (12 quadrados), vôo 60 m (desajeitado)
Classe de Armadura:	43 (-8 tamanho, +1 Des, +40 natural), toque 3, surpresa 45
Ataque Base/Agarrar:	+40/+71
Ataque:	corpo-a-corpo: mordida +47 (6d8+15)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: mordida +47 (6d8+15) e 2 garras +45 (6d6+7) e 2 asas +45 (2d8+7) e golpe com a cauda +45 (4d6+22)
Espaço/Alcance:	9 m/6 m (9 com mordida)
Ataques Especiais:	aura ardente, esmagar 4d8+22, mortalha infernai, rasteira com a cauda 2d8+22, sopro
Qualidades Especiais:	flagelo dracônico, imunidade a fogo, paralisia e sono, RD 20/aço serric, regeneração 20, RM 30, sentido cego 108 m, sentidos agu- çados, visão na penumbra, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade a frio
Testes de Resistência:	Fort +31, Ref +25, Vôn +29

Habilidades:	For 40, Des 13, Con 29, Int 30, Sab 25, Car 27
Perícias:	Arte da Fuga +44, Avaliação +53, Blefar +51, Conhecimento (arcano) +53, Conhecimento (geografia) +53, Conhecimento (história) +53, Diplomacia +12, Equilíbrio +44, Escalar +58, Esconder-se -15*, Intimidação +53, Natação +58, Observar +50, Ouvir +50, Procurar +53, Saltar +70, Sentir Motivação +50, Sobrevivência +50
Talentos:	Arma Natural Aprimorada (garra, mor- dida), Arrebatar, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Inversão, Investida Aérea, Mobilidade, Pirar, Reflexos Rápidos
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	33
Tendência:	Caótico e Mau
Progressão:	especial
Ajuste de Nível:	—



“Morrow, livrai-nos da ira daquela fera maligna! Não mais permita que o pastor sofra por ela tomar seus novilhos. Não mais permita que o lavrador veja a pestilência dos campos. Imploramos! Livrai-nos da sombra de fogo da Mãe do Gelo. Poupai vosso povo da ruína dos dragões!”

— Inscricão kbard em uma tabuleta encontrada em escavações, 797 AR

Halfaug, segundo consta, é uma cria de Scaefang. Ela é um dragão (ou “dragoa”) cheio de espinhos, com asas negras e prateadas, e escamas reflexivas, que mudam do negro ao prateado dependendo da luz. Halfaug é descrita na *Saga dracônica anotada* de Boorman (e estudos sobre os ohk dos territórios do norte) como uma criatura esguia, com garras prateadas e curvas e “...uma tal rapidez que de fato ultrapassa a própria sombra”. Além de medo, Halfaug emana “um calor sufocante que transformou suas lanças e armadura em líquido, e a morte recaiu sobre eles, com o bando de guerreiros tossindo e sufo-

cando, seus engasgos finais abafados pelos intensos estilhaços de chama em seus ouvidos, gargantas, narinas e olhos...”

Halfaug também é chamada Serpente-Lich, Fogo Gelado, a Mãe do Gelo e, curiosamente, Preservadora, o que posso imaginar apenas que tenha surgido quando criaturas eram encontradas congeladas inteiras nos ermos mais distantes. Existe ainda um outro (e menos educado) velho epíteto khadorano de nota, chamando-a de Velha Vadia do Gelo. Os nyss referem-se a ela em sua língua nativa como Glyssingfor, que significa “Grande Lobo de Fogo” ou “Grande Serpente de Fogo”, se não me falha a memória.

Aura Ardente (Sob): como uma ação padrão, Halfaug pode criar uma emanção de 45 m de raio de calor intenso, suficiente para liquefazer metal. Esta aura causa 2d10 pontos de dano de fogo por rodada; teste de resistência de Fortitude contra CD 39 para meio dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Dragões



Itens não-mágicos sem cuidados não têm direito a um teste de resistência, e são destruídos com uma rodada de calor. Itens mágicos têm direito a um teste de resistência de Fortitude. Um item de posse de um personagem usa o teste de resistência do personagem, a menos que o seu próprio seja maior.

Presença Aterradora (Ext): raio de 108 metros, DV 39 ou menos, teste de resistência de Vontade contra CD 38 anula.

Sopro (Sob): cone de 21 m; 22d10 pontos de dano de fogo; Reflexos CD 39 para reduzir o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: *Halfaug recebe +16 de bônus racial em testes de Esconder-se em terrenos nevados devido à cor de sua pele.

Lendas & Fatos

COMUM: estas feras ancestrais e legendárias de fato existem, e o mais poderoso é Lorde Toruk, o Pai dos Dragões, que vive em uma gigantesca torre negra na ilha de Cryx.

INCOMUM: todos os dragões maculam o ambiente ao seu redor, pois são criaturas anômalas, com tendências à putrefação e à miséria. Este flagelo afeta e distorce todas as coisas vivas, sejam flora ou fauna.

RARO: sangue de dragão é um veneno que altera a forma. As feras usam seu sangue para criar seus servos, as distorcidas e maléficas crias dracônicas.

OBSCURO: para destruir um dragão, deve-se destruir sua pedra vital, ou ele irá regenerar-se em um dragão recém-nascido. Frio

extremo pode ter algum efeito destrutivo ou entorpecente sobre uma pedra vital. Da mesma forma, o calor acelera o processo de regeneração: isso é mais uma crença do que um fato comprovado.

Tesouro

Os dragões são feras ancestrais que acumulam tesouros prodigiosos. Entre suas fortunas estão gemas imensas, moedas antiqüíssimas, itens mágicos raros e, muitas vezes, os ossos daqueles a quem esses tesouros pertenciam antes. Trate esses achados como o dobro da quantidade normal de tesouro — no mínimo.

Ganchos

Batedores cygnaranos emergem das colinas florestais na base das Montanhas da Muralha da Serpente, esfarrapados, sangrando e queimados. Vários de seus camaradas foram mortos ou capturados nas florestas, e eles imploram por auxílio no resgate dos que ainda podem estar vivos. Tem havido relatos investigativos de criaturas sinistras e distorcidas abrigando-se na floresta, mas os batedores não estavam prontos para o que encontraram. Várias dúzias de soldados flagelados têm um forte no sopé de uma alta montanha. Escoltados por um caçador veterano em busca de crias dracônicas, os batedores tentaram expulsar os flagelados, mas falharam, e o caçador foi capturado. Eles contam sobre um rugido distante nas montanhas, que fez seus cabelos se arrepiarem, e uma névoa ardente que escorria montanha abaixo e acabou engolfando-os (queimando os tais cabelos arrepiados).

Crias Dracônicas

Os dragões possuem a habilidade de derramar seu próprio sangue, para criar servos de lealdade imorredoura — as crias dracônicas. O dragão faz isso à vontade; o processo nunca ocorre espontaneamente. O número de crias dracônicas, e seus Dados de Vida, é determinado pelos Dados de Vida do dragão. Um dragão pode criar um número de Dados de Vida de crias igual aos seus próprios DV, mas nenhuma cria pode ter mais de um quarto dos DV do dragão (arredondados para baixo). Por exemplo: Halfaug, um dragão com 40 DV, poderia criar duas crias de 10 DV e quatro de 5 DV. O processo não custa nada ao dragão, a menos que ele seja ferido até ficar com menos da metade de seus pontos de vida — nesse caso, os pontos de vida das crias são retirados diretamente dos pontos de vida do dragão. O dragão pode optar por comer suas crias e recuperar os pontos de vida perdidos. Crias dracônicas, a despeito de sua forma, são consideradas bestas mágicas (veja o *Livro de Regras Básicas III* para mais informações).

Todas as crias possuem as habilidades abaixo.

Imunidades (Ext): crias dracônicas são imunes a efeitos de medo, sono e paralisia.

Regeneração (Ext): ácido causa dano normal em crias dracônicas. Todos os outros tipos de dano são regenerados à taxa de 2 PV por rodada.

Percepção às Cegas (Ext): mesmo não tendo olhos, uma cria dracônica pode distinguir tudo dentro de 24 m, como se enxergasse.

Habilidades Especiais Adicionais

Jogada de Id8	Habilidade
1–3	Nenhuma
4	Sopro: a mesma baforada do criador, dados de dano iguais a um quarto dos dados de dano da baforada do criador, duração igual aos DV da cria em rodadas, mínimo de 1 rodada.
5	Aura: a mesma aura do criador, dados de dano iguais a um quarto dos dados de dano da aura do criador, duração igual aos DV da cria em rodadas, mínimo de 1 rodada.
6	Resistência a Magia: resistência a magia igual a 8 + os DV da cria (mínimo de RM 9).
7	Redução de Dano: redução de dano igual a 2 + 1/2 dos DV da cria (mínimo de RD 3/mágico).
8	A cria possui múltiplas habilidades; jogue duas vezes na tabela. Caso a jogada seja 8 mais uma vez, jogue mais duas vezes, e assim por diante.



Características das Crias Dracônicas

Pernas

Jogada de Id6	Característica
1–2	Bípede, sem cauda.
3–4	Quadrúpede, com cauda.
5	Cauda serpentina, sem pernas.
6	Bípede, com cauda.

Braços

Jogada de Id6	Característica
1–2	Dois braços.
3–4	Dois braços e asas.
5–6	Sem braços, com asas.

Tamanho	Dano da Garra	Dano da Mordida	Deslocamento*	DV Base	Bônus de armadura natural
Minúsculo	—	—	1,5 m, vôo 6 m (bom)	1/8 d10	+2
Diminuto	1	1	3 m, vôo 12 m (bom)	1/4 d10	+3
Miúdo	1d2	1d2	6 m, vôo 12 m (bom)	1/2 d10	+4
Pequeno	1d3	1d3	6 m, vôo 12 m (bom)	1d10	+5
Médio	1d4	1d4	9 m, vôo 18 m (ruim)	2d10	+7
Grande	1d6	1d6	12 m, vôo 21 m (ruim)	4d10	+10
Enorme	1d8	2d4	12 m, vôo 24 m (ruim)	8d10	+12

*Deslocamento de vôo se aplica apenas se a cria tiver asas.

Dragões

Exemplo de Cria Dracônica

A seguir está um exemplo de cria de Blighterghost. Ela é bípede, e não tem asas.



Besta Mágica Enorme (Fogo)

Dados de Vida: 10d10+40 (95 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 19 (-2 tamanho, -1 Des, +12 natural), toque 7, surpresa 19

Ataque Base / Agarrar: +10/+25

Ataque: corpo-a-corpo: mordida +15 (2d6+7)

Ataque Total: corpo-a-corpo: mordida +15 (2d6+7) e 2 garras +13 (1d8+3)

Espaço / Alcance: 4,5 m / 4,5 m

Ataques Especiais: sopra

Qualidades Especiais: furo, imunidade a fogo, paralisia e sono, percepção às cegas, RD 8/mágica, regeneração 2

Testes de Resistência: Fort +13, Ref +6, Von +1

Habilidades: For 24, Des 8, Con 19,

Int 3, Sab 7, Car 8

Perícias: Esconder-se -4, Furtividade +2,

Ouvir +3

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: qualquer

Organização: varia

Nível de Desafio: 8

Tendência: sempre Neutro e Mau

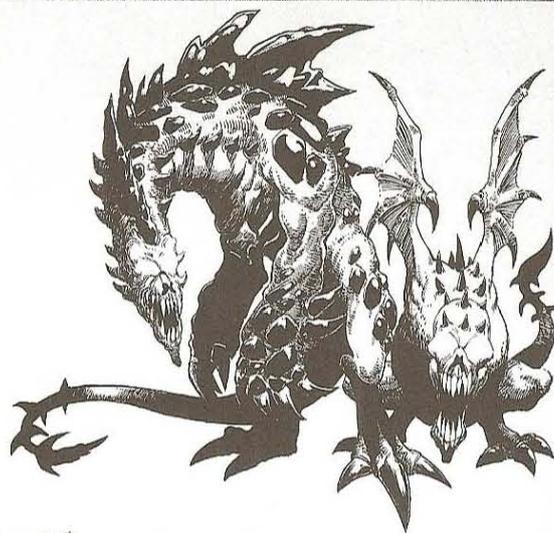
Progressão: —

Ajuste de Nível: —



Combate

Sopro (Sob): a baforada da cria dracônica é uma linha de 30 m de nafta adesiva que causa 7d10 pontos de dano de fogo; teste de resistência de Reflexos (CD 19) para meio dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Na rodada seguinte, qualquer coisa atingida pela nafta sofre 3d10 pontos de dano de fogo adicional. O dano secundário pode ser evitado com uma ação de rodada completa e um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido (CD 9), ou então pulando na água.



Os Flagelados

Aqueles que vivem perto de um dragão por um período de tempo extenso notam um efeito imediato e muito aparente: tornam-se flagelados.

Os flagelados, sejam quais forem suas formas originais, gradualmente começam a adquirir uma aparência reptiliana. Sua pele endurece e torna-se escamosa, seus dentes e unhas tornam-se pontiagudos, eles muitas vezes adquirem espinhos e chifres de osso, e seus olhos escurecem, assumindo um comportamento ofídico.

Caso uma criatura que está sofrendo o flagelo saia da área de efeito, a transformação é interrompida, mas começará de novo caso a vítima volte à zona de flagelo dracônico. Contudo, caso o indivíduo tenha consumido um pouco do sangue do dragão, os efeitos são irreversíveis e incontroláveis.

A quantidade de tempo necessária para que uma criatura torne-se flagelada varia de dragão para dragão, mas é normalmente cerca de um ano de exposição constante. Uma criatura que viva em uma zona de flagelo por um tempo (designado pelo dragão) deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude contra CD igual a $10 + 1/2$ dos DV do dragão + modificador de Constituição. Alguns dragões encontraram um modo de acelerar o flagelo, fazendo com que seus servos bebam seu sangue, mas isso é um processo perigoso. A criatura que bebe o sangue de dragão deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude contra CD igual a $1/4$ dos DV do dragão + modificador de Constituição, simplesmente para sobreviver ao consumo do sangue. Um sucesso significa que a criatura está em vias de se tornar flagelada, e irrevogavelmente dominada pela vontade do dragão; uma falha, obviamente, resulta em uma morte particularmente dolorosa. Beber o sangue de um dragão causa os efeitos de uma magia *dominar monstro* sobre a criatura que bebe. Mesmo que a criatura seja bem-sucedida em seu teste de resistência de Vontade para resistir aos efeitos do sangue, o dragão poderá exercer sua vontade de novo na rodada seguinte.

Drações

A criatura, em algum momento, acabará dobrando-se à vontade do dragão.

Note que este é apenas um exemplo de como o flagelo dracônico afeta a maioria das criaturas, e que há muitas outras formas de flagelo. Muitas vezes, o flagelo dracônico cria criaturas únicas, ou afeta um grupo inteiro de um modo diferente, ainda que homogêneo. Por exemplo, o flagelo que se espalhou quando Toruk matou Shazkz criou uma raça de mulheres guerreiras com chifres, as satyxis. O mestre é encorajado a criar suas próprias criaturas flageladas, com habilidades diferentes daquelas listadas a seguir.

Criando um Flagelado

"Flagelado" é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer criatura corpórea (daqui por diante denominada "criatura-base"). Um flagelado utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, exceto quando especificado o contrário.

CA: a criatura-base recebe +4 de bônus de armadura natural.

Ataques: o flagelado mantém todas as armas naturais e talentos de uso de armas da criatura-base. O flagelado também recebe um ataque de mordida e um ataque de garra.

Dano: armas naturais e manufaturadas causam dano normal. Os ataques de mordida e de garra causam dano com base no tamanho do flagelado.

Tamanho	Dano de Garra	Dano de Mordida
Mínusculo	—	1
Diminuto	1	1d2
Miúdo	1d2	1d3
Pequeno	1d3	1d4
Médio	1d4	1d6
Grande	1d6	1d8
Enorme	1d8	2d6
Imenso	2d6	2d8
Colossal	2d8	4d6

Qualidades Especiais: um flagelado mantém todas as qualidades especiais da criatura-base, e recebe faro, imunidade a medo, paralisia e sono, visão na penumbra e visão no escuro a até 18 m. Além disso, ele recebe as seguintes qualidades especiais.

Regeneração (Ext): um flagelado regenera 2 pontos de dano por rodada. Fogo e ácido causam dano normal ao flagelado. Um flagelado pode regenerar um membro ou parte do corpo perdida em 3d6 minutos, ou pode recolocar um membro cortado instantaneamente.

Resistência a Magia (Ext): um flagelado recebe resistência a magia igual a metade dos DV da criatura-base +10.

Habilidades: acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: Con +2, Sab -4.

Talentos: um flagelado recebe Prontidão como um talento adicional.

Ambiente: qualquer quente ou temperado.

Organização: qualquer.

Nível de Desafio: o mesmo da criatura-base +2.

Tendência: freqüentemente Mau.

Ajuste de Nível: +0.

Exemplo de Flagelado

A seguir está um exemplo de flagelado, usando como criatura-base um trollóide guerreiro de 5º nível.



Flagelado, Trollóide Guerreiro de 5º nível

Humanóide Médio

Dados de Vida: 5d10+20 (47 PV)

Iniciativa: -1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 17 (-1 Des, +4 natural, +4 armadura), toque 9, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +5/+7

Ataque: corpo-a-corpo: garra +8 (1d4+2)

Ataque Total: corpo-a-corpo: 2 garras +8 (1d4+2) e mordida +6 (1d6+1)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: cura rápida, durão, faro, imunidade a medo, paralisia e sono, regeneração 2, RM 12, resistência a veneno, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +10, Ref +0, Von -1

Habilidades: For 14, Des 8, Con 19,

Int 11, Sab 7, Car 8

Perícias: Observar +8, Ouvir +8

Talentos: Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra, mordida), Grande Fortitude, Prontidão^B

Ambiente: qualquer

Organização: solitário, grupo (2-5), gangue (6-20), bando (21-40) ou clã flagelado (41-160)

Nível de Desafio: 7

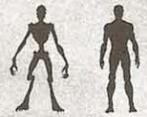
Tendência: Leal e Mau

Progressão: conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: —



Dregg



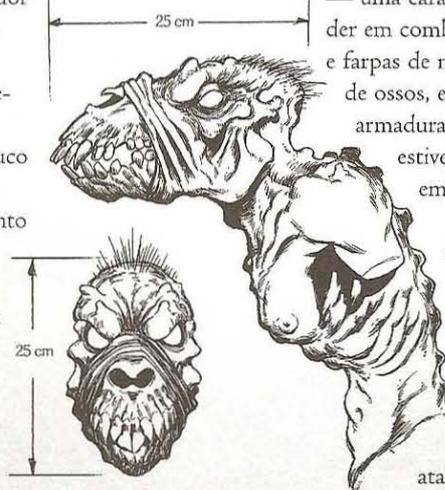
Humanóide Médio	
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (+1 Des, +4 natural, +3 placas de armadura), toque 11, surpresa
Ataque Base/Agarrar:	+1/+4
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +4 (1d4+3) ou lâmina do antebraço +4 (1d6+3) ou lança longa +4 (1d8+4, dec. x3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +4 (1d4+3) e mordida -1 (1d6+1) ou lâmina do antebraço +4 (1d6+3) ou lança longa +4 (1d8+4, dec. x3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m

Qualidades Especiais:	faro, masoquismo, RD 5/mágica, sensibilidade à luz, visão ampla, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +1, Vôn -1
Habilidades:	For 16, Des 12, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 10
Perícias:	Furtividade +2, Intimidação +5, Observar +2, Ouvir +2
Talentos:	Iniciativa Aprimorada
Ambiente:	qualquer subterrâneo ou noturno
Organização:	bando (6-12), pelotão (12-30) ou horda (40-100)
Nível de Desafio:	2
Tendência:	frequentemente Caótico e Mau
Progressão:	conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	—



Não há muitas criaturas por aí que me façam perceber quanta sorte nós, os povos civilizados, temos na verdade. Parece que, na maior parte dos casos, a natureza tem alguma forma de manter as abominações sombrias da noite em xeque, pois sem isso certamente seríamos sobrepujados. É o sol que nos salva do desprezível dregg, e em uma tarde iluminada, muitas vezes agradeço por ele, e por qualquer servo de Morrow que mantenha-nos longe de suas profundezas infernais.

Estávamos viajando pelo norte de Khador quando fomos capturados. Eles atacaram à noite, enquanto a maioria de nós dormia, mas meus homens ainda conseguiram oferecer uma boa luta. Já vi poucos terrores em combate como os dregg. Nossas armas pouco feriam seus corpos resistentes e, quando o faziam, eles só ficavam mais irados. Enquanto eu explodia a mão de um deles com um sanguinolento tiro de pistola, juro que vi prazer nos olhos da criatura. O caos durou apenas alguns minutos, e nesse tempo meu bando havia sido reduzido à metade. Enquanto os atacantes banquetearam-se nos cadáveres ainda quentes de nossos companheiros, nós fomos amarrados e levados ao subterrâneo. Lá, descobrimos todo um mundo de túneis e catacumbas, que parecia se estender por milhas. Não me preocupei em calcular o quanto tínhamos avançado, mas o equipamento dos dregg — roubado, todo ele — parecia vir de todos os cantos dos reinos.



Havia algumas fontes de luz lá embaixo, e assim eu podia ver meus captores, e devo dizer que nunca vi nada como eles. Tinham mais ou menos o tamanho de um humano normal, e possuíam membros de humanos normais, mas seus corpos eram por demais esqueléticos — a pele se retesava tão justa em certos pontos que os ossos emergiam, quase como se eles tivessem sido esfolados. Tinham longos focinhos ossudos, e eram corcundas, o que lhes emprestava uma graça bestial. Seus olhos eram brancos e leitosos, e pareciam capazes de movimento independente — uma característica que torna-os difíceis de surpreender em combate. Seus corpos eram perfurados com anéis e farpas de metal em toda a sua extensão, mesmo através de ossos, e vi que muitos tinham fixado placas de armadura a esses adornos. Nunca vi uma criatura que estivesse em um estado natural mais doloroso, embora eles parecessem jubilosos.

Sua fala era horrenda — um casquinar doentio entrecortado por sons sugados e estalos da língua contra o fundo de suas gargantas. Não pude captar muito de sua cultura enquanto fui prisioneiro. Eles ficavam em grupos o tempo todo, ao que parecia, e todos que vi eram guerreiros de algum tipo. O líder do bando que nos atacara era um verdadeiro terror, que lutava com um par de longas lâminas malignas amarradas aos seus antebraços. Até mesmo seu segundo em comando, claramente um feiticeiro, era também um lutador cruel. Não gosto de imaginar que tipo de divindade horrenda aquelas feras poderiam cultuar, embora não tenha visto sinais claros de religião.

Dregg

A única coisa que mantém essas criaturas em xeque é a luz do sol. Sua pele enche-se de bolhas, e eles caem ao chão, fracos e indefesos, com apenas alguns minutos de exposição ao sol. Desnecessário dizer que foi o sol que nos resgatou aquele dia. Na época, eu havia adquirido um pequeno pendente mekânico, que emitia luz do sol. Eles haviam nos levado a uma caverna cristalina, que refratou e multiplicou a luz de meu simples instrumento. Depois que nos libertamos, grande parte de tudo é um borrão indistinto. Correr, lutar, escalar e, por fim, atingir a superfície e agradecer a Morrow que o sol havia nascido. A experiência emprestou uma luz especial à visão do alvorecer, e uma apreensão escura à visão do pôr do sol.

Combate

Os dregg são combatentes muito hábeis. Sempre atacam em grupos, e trabalham bem em conjunto, usando padrões de ataque bem coordenados. São saqueadores por natureza, surgindo apenas à noite (a menos que sejam encontrados no subterrâneo), usando táticas de guerrilha sempre que possível.

Masoquismo (Ext): os dregg amam a dor física, e ela tem um efeito bastante incomum sobre eles. Quaisquer magias, habilidades ou perícias com o fim específico de causar dor não têm efeito normal sobre um dregg — em vez disso, o dregg recebe +2 de bônus de moral em todas as jogadas de ataque e testes de resistência até que o combate termine (ou por 2d4 minutos, fora de situações de combate). Eles também recebem esse bônus após perder os primeiros 25% de seus pontos de vida (2 PV, como acima) em combate. Efeitos múltiplos não se acumulam. Este bônus é perdido imediatamente caso o dregg seja curado de qualquer forma.

Sensibilidade à Luz (Ext): os dregg sofrem -2 de penalidade em jogadas de ataque e iniciativa feitas sob qualquer luz mais forte que a luz de uma tocha. Essa penalidade aumenta para -4 sob luz extremamente brilhante. Luz do sol direta é ainda mais agressiva, fazendo com que sua pele abra-se em bolhas, e causando 1d4 pontos de dano de contusão por rodada. Quaisquer dregg que caíam inconscientes desta forma não morrem por exposição ao sol, mas não recuperam a consciência até que escureça de novo.

Visão Ampla (Ext): os dregg podem mover seus olhos de modo independente. Esse grande ângulo de visão torna impossível flanquear um dregg.

Perícias: um dregg recebe +2 de bônus racial em testes de Furtividade, Observar e Ouvir, e +4 de bônus racial em testes de Intimidação.

Nota Especial: as placas de armadura dos dregg têm -3 de penalidade de armadura.

Tesouro

Os dregg preferem tesouros que tenham aplicações militares diretas, como armas, embora saiba-se que eles ficam com qualquer coisa que pareça valiosa quando fazem um saque. Contudo, a maior parte dos itens fica escondida no subterrâneo. Dizem os boatos que a riqueza em alguns desses esconderijos faria os cofres reais de Cygnar parecerem a bolsa de um mendigo.

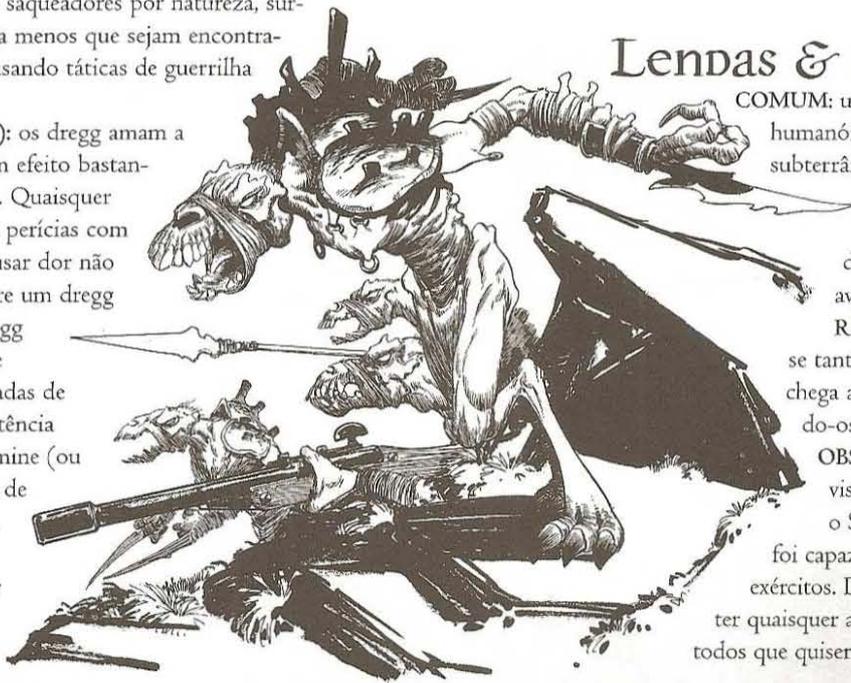
Lendas & Fatos

COMUM: uma raça de estranhos humanóides ossudos vive no subterrâneo, em várias partes dos reinos.

INCOMUM: os dregg têm uma profunda aversão pela luz do sol.

RARO: os dregg deleitam-se tanto com a dor que ela chega a fortalecê-los, tornando-os combatentes ferozes.

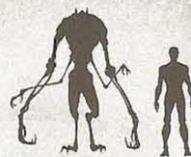
OBSCURO: os dregg são tão vis que nem mesmo Toruk, o Senhor das Serpentes, foi capaz de recrutá-los para seus exércitos. De fato, eles não parecem ter quaisquer aliados, e atacam tudo e todos que quiserem.



Ganchos

Tem havido avistamentos de dregg na Cidade Subterrânea de Corvis, e pessoas começaram a desaparecer. Infelizmente, a guarda foi instruída a não investigar o assunto, pois um oficial ingênuo enfiou na cabeça que os dregg irão eliminar um pouco da escória do submundo da cidade. Contudo, caso ninguém se oponha aos dregg, Corvis pode enfrentar uma infestação, que poderia ameaçar a população inteira. Várias das quadrilhas do submundo juntaram-se para lutar contra os dregg antes que eles se alastrem, e estão procurando aventureiros para se juntar às suas fileiras.

Espreitador Sepulcral



<i>Morto-Vivo Grande</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	8d12+3 (55 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+5
<i>Deslocamento:</i>	12 m (8 quadrados), escavar 3 m
<i>Classe de Armadura:</i>	22 (-1 tamanho, +1 Des, +12 natural), toque 10, surpresa 21
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+4/+13
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: garra +8 (1d6+5)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: 2 garras +8 (1d6+5) e mordida +3 (1d8+2)
<i>Espaço/Alcance:</i>	3 m/3 m
<i>Ataques Especiais:</i>	agarrar aprimorado, criar esqueletos, dilacerar 2d6+7, presença aterradora, sopra
<i>Qualidades Especiais:</i>	RD 5/-, visão no escuro 18 m
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +2, Ref +3, Von +7

<i>Habilidades:</i>	For 21, Des 13, Con —, Int 8, Sab 12, Car 14
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +0*, Furtividade +12, Observar +12, Ouvir +12
<i>Talentos:</i>	Foco em Perícia (Esconder-se) ^B , Iniciativa Aprimorada, Vitalidade
<i>Ambiente:</i>	qualquer deserto ou subterrâneo
<i>Organização:</i>	solitário (mais 2–20 esqueletos de vários tipos sob o seu controle)
<i>Nível de Desafio:</i>	9
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	9–16 DV (Grande); 17–32 DV (Enorme); 33–50 (Imenso)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Espreitadores sepulcrais são criaturas assustadoras, e a mera visão de um deles é suficiente para abalar a confiança da maior parte dos homens. São monstros curvados, com 2,5 m a 3 m de altura, e braços poderosos que terminam em garras. Sua pele (onde existe) tem uma cor vermelha e fosca, e seus ossos são de um vermelho escuro e ocre. Onde deveria estar seu coração monstruoso, bate um coração humanoíde, pulsando com poderosa magia necromântica.

Espreitadores sepulcrais são encontrados onde tesouros, areia e esqueletos existem juntos, e esse era o caso quando um grupo de aventureiros e eu esbarramos em uma deles, nas ruínas de uma tumba. Quimut avisou que não deveríamos entrar mas, sedentos como estávamos por conhecimento, insistimos para seguir em frente. Depois de penetrar na tumba, chegamos a um lugar onde o piso de arenito dava lugar a um misto de areia antiga e esqueletos espalhados. Quimut disse que não passaria dali. Concordei, mas dois de meus camaradas, Gable Hornt e Figan Blaiy, queriam prosseguir. Depois de uma discussão acalorada, os dois decidiram ir em frente, enquanto o resto de nós montava acampamento um pouco mais atrás, nas ruínas.

Observamos enquanto eles começaram a andar pela areia, ocasionalmente parando para apanhar algo do chão. Quando

tinham atravessado cerca de metade do caminho, as areias e esqueletos tremeram, e adquiriram vida. Um espreitador sepulcral e meia dúzia de esqueletos subitamente emergiram do chão ao redor deles, barrando seu caminho de volta. Comecei a correr para nossos camaradas em apuros, mas Quimut sacou seu leque-de-guerra e impediu-me. A luta (se é que se pode chamar de luta dois homens fugindo por suas vidas) durou menos de um minuto e, segundos após sua morte, a carne dos dois corpos dissolveu-se, deixando para trás dois esqueletos perfeitamente polidos. Seu trabalho terminado,

o espreitador e seus capangas esqueletos (inclusive nossos camaradas perdidos) cavaram de volta ao seu esconderijo na areia, onde esperariam pela próxima leva de almas aventurescas que surgisse. Apenas espero que aqueles que o façam sigam o aviso que deixei no portal da tumba.



Combate

O espreitador sepulcral normalmente ataca de uma posição escondida, na maior parte das vezes emergindo da terra. Os esqueletos sob seu controle são usados como distrações, enquanto ele mesmo enfraquece seus inimigos com sua baforada e mata-os com suas cruéis garras e mordidas.

Espreitador Sepulcral

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade o espreitador sepulcral precisa atingir um oponente com sua garra. Ele pode iniciar a

manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Criar Esqueletos (Sob): um humanóide ou humanóide monstruoso morto por um espreitador sepulcral ergue-se como um esqueleto sob seu comando em 1d4 rodadas.

Dilacerar (Ext): um espreitador sepulcral que atingir um oponente com as duas garras rasgará a carne da vítima. Este ataque causa 2d6+7 pontos de dano automaticamente.

Presença Aterradora (Ext): esta habilidade surte efeito sempre que o espreitador sepulcral ataca ou faz uma Investida. Os inimigos com 7 DV ou menos em um raio de 9 metros ficam abalados. Um teste de resistência de Vontade bem-sucedido (CD 16) anula. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Sopro (Sob): cone de 9 m de, utilizável uma vez a cada 1d4 rodadas, dano 1d6 de Força em todas as criaturas vivas, teste de resistência de Fortitude bem-sucedido contra CD 14 anula. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

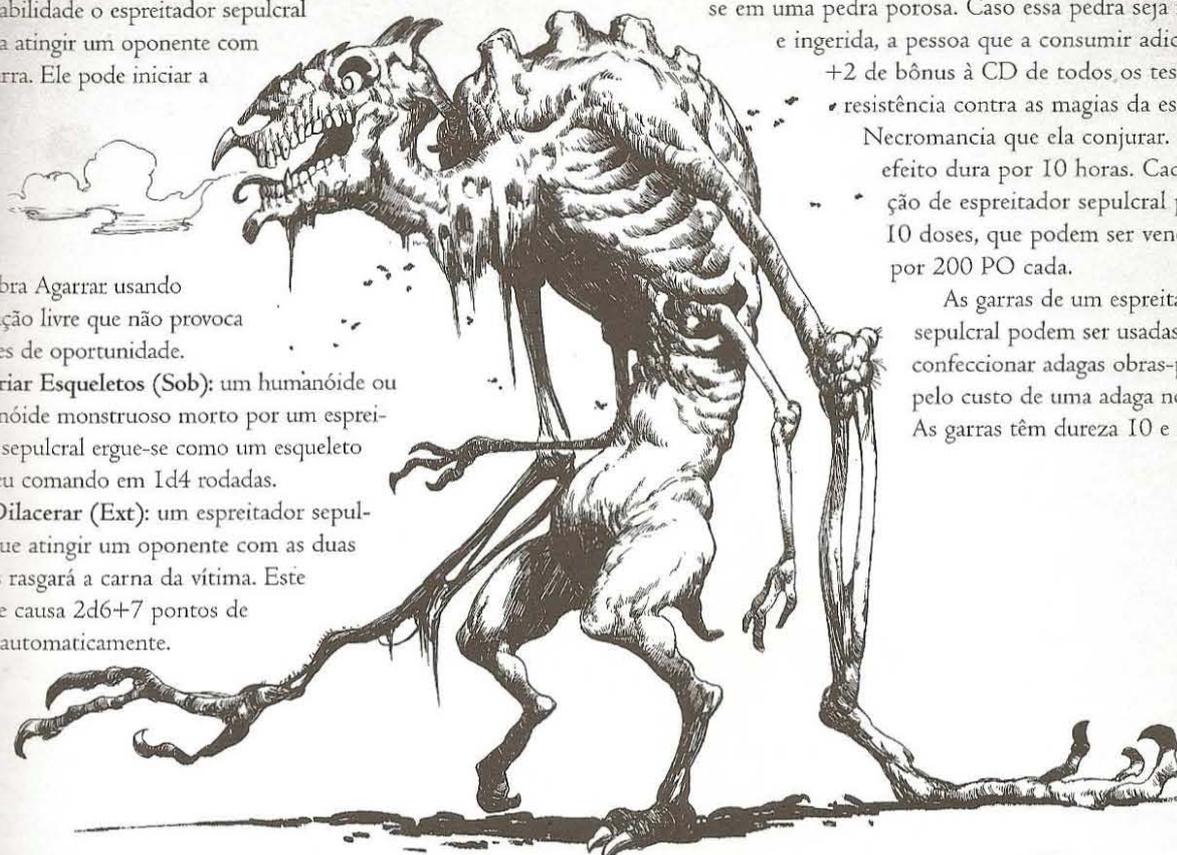
Perícias: *um espreitador sepulcral recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se se estiver em seu ambiente nativo, devido à sua coloração. Além disso, um espreitador sepulcral pode ficar enterrado na areia, com apenas seus olhos e parte de sua corcunda à mostra, recebendo +10 de bônus em testes de Esconder-se.

Tesouro

Espreitadores sepulcrais são muitas vezes os guardiães de tesouros valiosos, que podem ser qualquer coisa imaginável. Também pode haver itens deixados para trás por suas vítimas.

Caso o espreitador seja morto, seu coração transforma-se em uma pedra porosa. Caso essa pedra seja moída e ingerida, a pessoa que a consumir adiciona +2 de bônus à CD de todos os testes de resistência contra as magias da escola da Necromancia que ela conjurar. Este efeito dura por 10 horas. Cada coração de espreitador sepulcral produz 10 doses, que podem ser vendidas por 200 PO cada.

As garras de um espreitador sepulcral podem ser usadas para confeccionar adagas obras-primas, pelo custo de uma adaga normal. As garras têm dureza 10 e 20 PV.



Lendas & Fatos

COMUM: nenhum.

INCOMUM: um imenso monstro morto-vivo pode ser encontrado guardando tesouros escondidos nas Planícies da Pedra Sangrenta.

RARO: esses espreitadores sepulcrais são muitas vezes acompanhados pelos esqueletos erguidos daqueles que mataram.

OBSCURO: o coração de um espreitador sepulcral é um poderoso amplificador de habilidade necromântica.

Ganchos

Um necromante disfarçado aborda os PJs, esperando contratá-los para caçar um espreitador sepulcral e retornar com seu coração. Caso a oferta seja aceita, os PJs recebem um mapa que os leva a uma tumba nas Planícies da Pedra Sangrenta (talvez até mesmo aquela mencionada por Viktor Pendrake). Lá, eles encontram um espreitador sepulcral, mas — mais importante — podem também descobrir o que ele estava guardando.

Excruciador



Morto-Vivo Médio

DV:	11d12 (71 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), voo 12 m (médio)
Classe de Armadura:	19 (+3 Des, +4 natural, +2 deflexão), toque 15, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+5/+10
Ataque:	corpo-a-corpo: instrumento de tortura +10 (1d8+5) ou garra +10 (1d6+5)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: instrumento de tortura +10 (1d8+5) ou garra +10 (1d6+5) e mor- dida +5 (1d4+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	agarrar aprimorado, excruciar, tormento prolongado
Qualidades Especiais:	DR 10/mágica, forma semi-incorpórea, resistência a expulsão +2, sadismo restau-

rador, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +8, Von +11
Habilidades:	For 20, Des 16, Con —, Int 15, Sab 15, Car 15
Perícias:	Blefar +16, Cura +16, Diplomacia +13, Esconder-se +11, Intimidação +18, Profis- são (torturador) +24, Sentir Motivação +16
Talentos:	Foco em Perícia (Profissão [torturador]) ^B , Grande Fortitude, Reflexos Rápidos, Usar Arma Exótica (instrumentos de tortura), Vontade de Ferro
Ambiente:	qualquer subterrâneo
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	9
Tendência:	sempre Neutro e Mau
Progressão:	12–33 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—



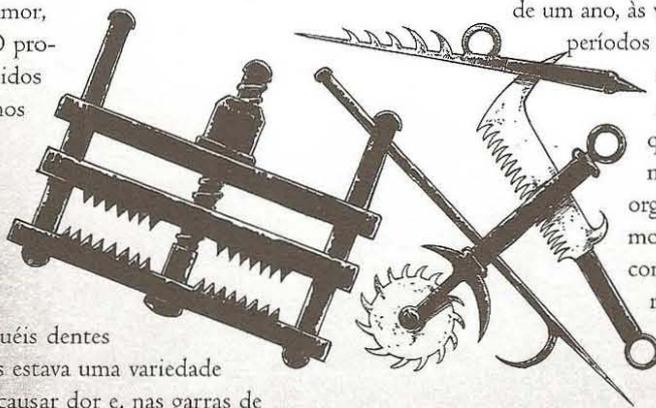
Encontrei essa criatura durante uma escavação arqueológica de uma fortaleza orgoth. Diversos exemplares de armas e armaduras exóticas haviam sido desenterrados em túneis próximos a Ceryl quando o professor que liderava a escavação desapareceu subitamente, seguido por diversos escavadores. Começaram os sussurros; o lugar era amaldiçoado.

Logo, servos mortos-vivos bem coordenados cercaram a escavação. Eles sabiam onde os guardas estavam posicionados, e evitavam-nos. Uma testemunha afirmou que eles estavam arrastando pessoas vivas. Reuni os guardas, e entramos nas câmaras mais profundas. Depois de diversas batalhas com os servos, encontramos uma cena grotesca — uma velha câmara de torturas orgoth, mantida e tratada com cuidado e amor, mostrando sinais de uso recente. O professor e os trabalhadores desaparecidos estavam amarrados a vários aparelhos que pingavam sangue fresco.

Ouvi um risinho depravado, e notei uma forma escura flutuando perto do professor. Esta criatura sombria estava vestida em trapos negros, seu rosto uma estranha máscara de metal com cruéis dentes de aço. Pendendo de seus farrapos estava uma variedade de instrumentos designados para causar dor e, nas garras de uma mão, outro desses aparatos. O monstro foi ao professor, e todos nós sentimos uma explosão de agonia. A maior parte dos guardas caiu ao chão, em posições fetais — as armas esquecidas — enquanto os servos avançaram.

De alguma forma, consegui tolerar a dor. Correndo por entre os servos e atacando o morto-vivo, arranquei-o de perto do professor. Isto permitiu que meus companheiros voltassem à consciência. Antes que pudéssemos acabar com tudo, a criatura escapou por um pequeno túnel. Não sei se ela pereceu ou se continua seus hábitos sombrios em outro lugar.

A maioria dos excrucidores tem séculos de idade, e planeja de acordo com sua experiência, encontrando covis permanentes onde podem ter um suprimento constante de vítimas. Alimentam-se de dor, e podem regenerar seus ferimentos causando agonia. Os excrucidores podem passar sem vítimas indefinidamente, mas tornam-se vorazes quando ficam sem elas por mais de um ano, às vezes recolhendo-se a extensos períodos de inatividade. Seu mais forte desejo é arrancar os mais íntimos segredos de cada vítima, que então anotam em diários meticulosos, escritos no idioma orgoth arcaico ou em outras línguas mortas. Excrucidores geralmente conhecem dúzias de línguas diferentes, e parecem ter uma aptidão inata para aprendê-las.



Combate

O excrucidor é um morto-vivo inteligente, de vontade própria, capaz de planejamento a longo prazo. Usa mortos-vivos menores para defender-se, e foge caso esteja perdendo um combate, atacando de novo quando as circunstâncias forem favoráveis. Prefere vítimas

Excruciador

soladas, e emprega suas habilidades para arrancar informações delas sobre outras vítimas ou inimigos em potencial. É semi-incorpóreo, possuindo membros e armas físicos, mas um tronco incorpóreo. Caminha lenta e desajeitadamente, mas é capaz de voar bem.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade o excruciator precisa atingir um oponente com sua garra. Ele pode iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Vítimas subjugadas são normalmente amarradas a um instrumento de tortura próximo.

Excruciar (Sob): caso não esteja engajado em combate e possua uma vítima incapacitada, o excruciator pode projetar dor em qualquer um dentro de um raio de 18 m e que falhe em um teste de resistência de Vontade contra CD 17. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. O excruciator deve primeiro ser bem-sucedido em um teste de Profissão (torturador) contra CD 18 + o modificador de Sabedoria da vítima. O efeito é exatamente o mesmo da magia *símbolo de dor* dentro do raio. Caso o teste de perícia seja bem-sucedido por 10 ou mais, há -4 de penalidade para resistir ao efeito. Isto dura por 2d4 rodadas adicionais depois que o excruciator for interrompido.

Forma Semi-Incorpórea (Sob): embora o tronco do excruciator seja sempre incorpóreo, seus membros e cabeça sempre permanecem corpóreos. Como resultado, os excruciatos podem ser afetados por ataques tanto de criaturas corpóreas quanto de incorpóreas. Contudo, já que seu corpo é dividido pela metade entre esses dois estados, há 20% de chance de que qualquer ataque vá errar (efeitos de força como *misses mágicos* e ataques feitos com armas de toque espectral não estão sujeitos a essa chance de erro). Além disso, devido à natureza incorpórea do tronco do excruciator, ele pode se mover por espaços miúdos (75 cm por 75 cm) sem penalidade, e espremer-se por espaços diminutos (30 cm por 30 cm). Enquanto estiver espremendo-se por um espaço diminuto, seu deslocamento é reduzido à metade, e o excruciator sofre -4 de penalidade em jogadas de ataque e CA.

Tormento Prolongado (Ext): excruciatos podem fazer ataques com armas ou mordida como dano de contusão sem penalidade nas jogadas de ataque. Esses ataques de contusão são particularmente dolorosos, e qualquer um que sofra dano de contusão de um excruciator recebe -4 de penalidade em testes de Concentração e outras perícias similares (o que inclui recarregar uma arma de fogo).

Sadismo Restaurador (Sob): um excruciator pode regenerar pontos de vida em quantidade igual a metade do dano de contu-

são que provoca em outros ao infligir seu tormento prolongado sobre eles. Assim, um excruciator que provoca 10 pontos de dano de contusão regenera 5 PV.

Tesouro

Embora não sejam apegados a itens, os excruciatos guardam objetos de suas vítimas — que podem se acumular em uma reserva considerável. Seus imaginativos aparelhos de tortura podem ser vendidos a bons preços para certos colecionadores. Os excruciatos mais velhos também possuem ermas ou moedas valiosas do Império Orgoth. O mais precioso tesouro de um excruciator são seus diários, alguns dos quais contêm informações extremamente valiosas àqueles que puderem traduzi-los.



Lendas & Fatos

COMUM: nenhum.

INCOMUM: esses espíritos inteligentes assombram ruínas orgoth, ou às vezes mudam-se para outros centros de tortura abandonados. Escolhem covis que possuem instrumentos de tortura funcionais (ou consertáveis).

RARO: as vítimas mortas por excruciatos erguem-se como servos devotados a eles. Mortos-vivos mais poderosos às vezes também são escravizados.

OBSCURO: os verdadeiros excruciatos surgem das almas malignas dos mestres torturadores orgoth, que conduziam rituais sombrios durante seus interrogatórios. Conhecem inúmeros segredos sobre como causar sofrimento, e são guardiães de muito conhecimento perdido. Excruciatos podem causar dor até mesmo àqueles normalmente imunes. Pode ser possível barganhar com um excruciator, para ser poupado, prometendo a ele outras vítimas que conheçam informações mais valiosas.

Ganchos

Os aventureiros são contratados por um influente mago de Ceryl para investigar um complexo orgoth nas Montanhas da Muralha da Serpente. O mago busca diversos livros mantidos pelo inquisidor-chefe responsável pela prisão. Na verdade, esses são os diários de um excruciator, e o mago é um infernalista à procura de conhecimento para barganhas negras. Os aventureiros devem não apenas enfrentar o excruciator, mas também lidar com seu empregador — com os livros em mãos, ele tentará eliminá-los, invocando laçaios infernais.

Fantasma-Pistoleiro



<i>Morto-Vivo Médio (Incorpóreo)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	7d12 (46 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+10*
<i>Deslocamento:</i>	vôo 12 m (bom) (8 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	20 (+6 Des, +4 deflexão), toque 20, surpresa 14
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+3/—
<i>Ataque:</i>	à distância: pistola militar do sangramento +3 +13 (2d6+5 mais drenar energia, dec. 19–20/∞3)
<i>Ataque Total:</i>	à distância: pistola militar do sangramento +3 +13 (2d6+5 mais drenar energia, dec. 19–20/∞3)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	drenar energia, pistola da tumba
<i>Qualidades Especiais:</i>	instinto de duelo, recarga-relâmpago, resistên- cia a expulsão +6, visão no escuro 18 m
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +2, Ref +8, Von +6

<i>Habilidades:</i>	For —, Des 22, Con —, Int 14, Sab 14, Car 18
<i>Perícias:</i>	Blefar +14, Conhecimento (mekânica) +12, Diplomacia +8, Intimidação +14, Observar +7, Ofícios (armas de fogo) +12, Ouvir +7, Sentir Motivação +12
<i>Talentos:</i>	Especialização em Arma (armas de fogo) ^B , Esquiva, Foco em Arma (armas de fogo) ^B , Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido ^B , Tiro Certeiro ^B , Tiro em Movimento ^B , Usar Arma Exótica (armas de fogo)
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	solitário
<i>Nível de Desafio:</i>	9
<i>Tendência:</i>	sempre Leal e Mau
<i>Progressão:</i>	8–15 DV (Médio)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Há inúmeras histórias pelos Reinos de Ferro a respeito de espíritos inquietos. Contudo, uma das mais instigantes é a história de Lach Bradig. Bradig era membro das forças armadas de Cygnar e, por causa de sua habilidade excepcional, foi designado para uma divisão de fuzileiros. A tropa de Bradig conquistou muitas vitórias, embora, por coincidência, todas essas fossem escaramuças menores. Isto não deixava Bradig satisfeito. Ele desejava glória e, obcecado com sua própria habilidade, tinha que prová-la ao mundo inteiro. Por fim, suas reclamações foram demasiadas, e ele foi exonerado.

Isto apenas piorou tudo. Bradig se perdeu em sua raiva, e planejou vingança, através do assassinato metódico de cada membro de sua antiga tropa em duelos de pistolas. E foi isso o que fez. Bradig, de ascendência khadorana, realizou uma forma de duelo conhecida como “kilbricht”. Era um duelo ritualístico de arqueiros, praticado por algumas tribos isoladas no norte de Khador, antigamente. Esses duelos sempre eram realizados perto da meia-noite na véspera de uma lua cheia em uma área isolada. Não sei como Bradig convenceu ou (mais provavelmente) forçou todos os seus antigos camaradas aos tais duelos, mas matou a tiros cada um deles.

Um atirador desconhecido acabou matando Bradig, mas esse não foi seu fim. Ele se ergueu da tumba, uma sombra spectral

de si mesmo. Hoje em dia, assombra todos os Reinos de Ferro, desafiando atiradores famosos para duelos de kilbricht. Aqueles que aceitam nunca voltam com vida; os que recusam são baleados como covardes.

O pior de tudo é que parece que algumas das vítimas de Bradig também voltam como fantasmas-pistoleiros. Eles também assombram os Reinos de Ferro agora, levando a morte aos atiradores e às vezes também a outros inocentes. Fico feliz porque minhas habilidades com a pistola nunca foram grande coisa, já que certamente odiaria enfrentar um espírito louco como este.



Combate

Fantasmas-pistoleiros sempre procuram oponentes e desafiam-nos

para um duelo estilo kilbricht. Os que aceitam participam de um duelo bastante tradicional, a despeito do ambiente incomum. Os fantasmas tentam usar sua habilidade de saque-relâmpago para derrubar seus oponentes com rapidez. Caso errem, continuam recarregando com sua recarga-relâmpago, até que consigam matá-los. Aqueles que recusam o duelo normalmente são baleados em algum lugar público. Note que, em raras ocasiões, fantasmas-pis-

Fantasma-Pistoleiro

oleiros já atiraram em outras vítimas, aparentemente inocentes, embora suas razões sejam desconhecidas. Mesmo assim, todos são desafiados para um duelo.

Drenar Energia (Sob): criaturas vivas atingidas por uma bala da pistola da tumba recebem um nível negativo. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo é 17, e a CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Aqueles que são mortos por este ataque enquanto fogem erguem-se como fantasmas-pistoleiros. Aqueles que ficam e enfrentam o duelo recebem a paz da morte.

Instinto de Duelo (Ext): *quando formalmente engajado em um duelo, um fantasma-pistoleiro é tratado como tendo obtido um resultado 20 em iniciativa, uma vez que o duelo começa.

Pistola da Tumba (Sob): a arma do fantasma-pistoleiro é uma *pistola militar do sangramento* +3. Sua reserva de pólvora e munição é infinita, embora o fantasma ainda precise recarregar a pistola depois de cada tiro. As balas disparadas da pistola da tumba manifestam-se no mundo material após descarregadas. A pistola da tumba e sua bandoleira são parte do fantasma-pistoleiro, e não podem ser removidas por quaisquer meios.

Recarga-relâmpago (Ext): embora o fantasma-pistoleiro ainda precise recarregar sua pistola da tumba depois de disparar, fazer isso exige apenas uma ação de movimento.

Tesouro

Um fantasma-pistoleiro não carrega tesouros. Contudo, qualquer bala disparada pelo fantasma permanece em condição perfeita, e pode ser reutilizada por outro atirador como uma bala normal (pólvora e outros aparatos ainda são necessários). As balas têm +3 de bônus de encantamento; também adicionam um dado a mais de dano, e aumentam o multiplicador de sucesso decisivo em um. Munição com este poder seria bastante valiosa, embora a maioria dos atiradores não ousaria utilizar um objeto potencialmente amaldiçoado.

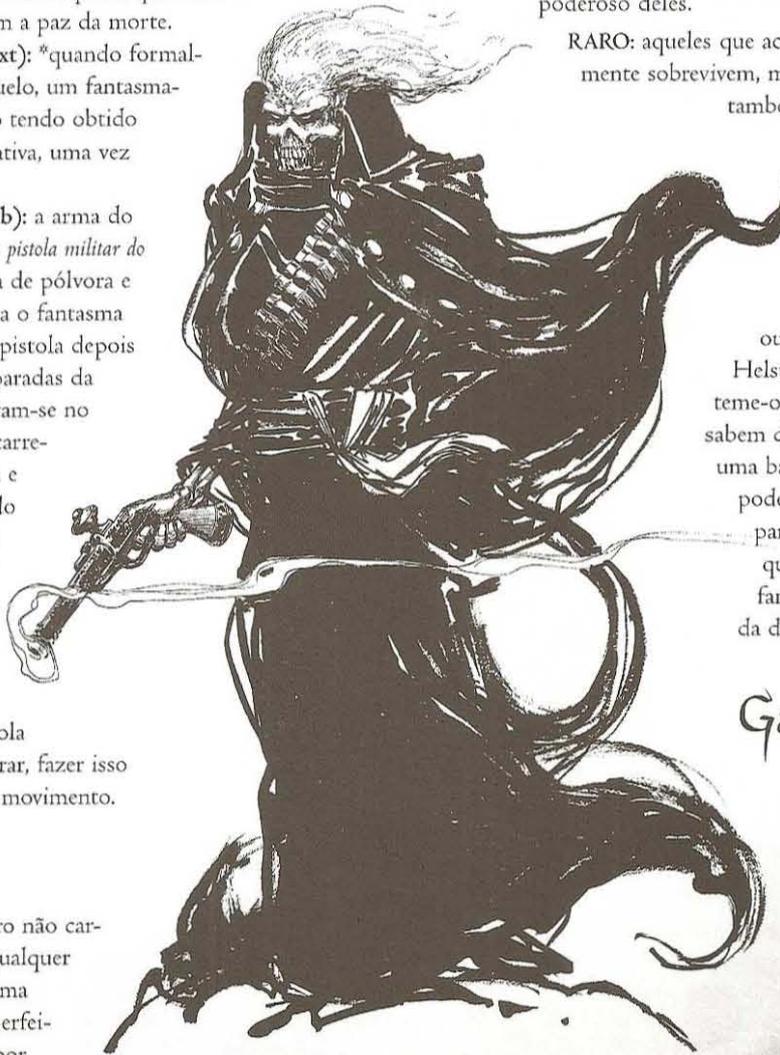
Lendas & Fatos

COMUM: aqueles que se dizem pistoleiros mortíferos podem ser abordados por um espírito inquieto — alguns deles assombram as terras, desafiando atiradores hábeis para duelos trágicos.

INCOMUM: existem vários fantasmas-pistoleiros, mas o original era um atirador chamado Lach Bradig. Algumas de suas vítimas tornam-se espíritos, embora Bradig seja o mais poderoso deles.

RARO: aqueles que aceitam esses duelos raramente sobrevivem, mas aqueles que recusam também são mortos. Além disso, os que morrem fugindo são amaldiçoados a se erguer como fantasmas-pistoleiros.

OBSCURO: o homem que matou Bradig não é outro senão o capitão Julian Helstrom, de Corvis. Bradig teme-o imensamente. Aqueles que sabem disso especulam que apenas uma bala da pistola de Helstrom poderia fazer Bradig descansar para sempre. Ninguém sabe o que aconteceria aos demais fantasmas-pistoleiros depois da destruição de Bradig.

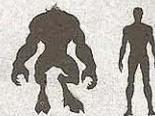


Está com sorte, vagabundo?

Ganchos

Um jovem e promissor recruta do exército de Cygnar acaba de receber sua terceira condecoração por excelência em pontaria, e Lach Bradig acaba de desafiá-lo para um duelo. O soldado acredita que, caso possa obter um amuleto que o proteja dos mortos inquietos e usá-lo até a próxima lua cheia, Bradig irá deixá-lo em paz. Infelizmente, ele precisa de ajuda para encontrar um tal amuleto.

FILHO DO PORCO



Humanoide Médio (Filho do Porco)

Dados de Vida:	2d8+6 (15 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	17 (+1 Des, +6 natural), toque 11, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2
Ataque:	corpo-a-corpo: presas +2 (1d8+1) ou clava grande +2 (1d10+1); ou à dis- tância: arco curto +2 (1d6, dec. x3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: presas +2 (1d8+1) ou clava grande +2 (1d10+1); ou à dis- tância: arco curto +2 (1d6, dec. x3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	faro
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +1, Von +0
Habilidades:	For 12, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 10
Perícias:	Esconder-se +3, Furtividade +3, Observar +8, Ouvir +4, Procurar +6
Talentos:	Prontidão
Ambiente:	qualquer temperatura
Organização:	família (5-20)
Nível de Desafio:	1
Tendência:	frequentemente Neutro
Progressão:	conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

Os filhos do porco são criaturas meio-homens, meio-javalis, que possuem a inteligência e raciocínio de sua parte humana e a ferocidade e tenacidade de seu lado suíno. Um filho do porco típico tem a mesma altura de um homem, mas anda com uma postura curvada, o que lhe empresta uma aparência mais baixa. Seu corpo é coberto de pêlos escuros e grossos, sobre pele igualmente escura. Seus braços terminam em mãos humanóides, e seus pés são cascos fendidos, da mesma forma que muitos suínos domésticos. Seu rosto é uma estranha paródia de humano e javali: dois olhos surpreendentemente humanos por trás de um grande focinho porcino e enormes presas emergindo da boca. As presas são mais pronunciadas entre os machos da espécie, e podem servir como um sinal de domínio, boa linhagem, ou ambos. Qualquer que seja o caso, as presas também servem como armas naturais particularmente desagradáveis.

Embora os filhos do porco não tenham muitos pudores, e possam até mesmo preferir utilizar o armamento presenteado pela natureza, também usam armas rústicas, feitas por eles mesmos, ou armas mais elaboradas, saqueadas dos corpos de inimigos caídos. Filhos do porco são vistos muitas vezes portando grandes porretes feitos dos fêmures de feras de grande porte, e arcos curtos rústicos de madeira e tendão, ou ainda armas pesadas de ferro dos Reinos de Ferro, provavelmente roubadas das vítimas de suas incessantes emboscadas contra invasores.



A origem desses seres é desconhecida, e é possível que permaneça assim. Batedores cygnaranos avistaram os filhos do porco pela primeira vez há várias décadas, na Floresta do Víúvo. Desde então, eles têm sido vistos desde a Colina do Cadafalso até a região de Merwyn, em Llael. Alguns acreditam que haja um mago louco escondido em algum lugar nos cantos escuros da história, que tenha sentido a necessidade de brincar com a natureza e criar essas aberrações.

Contudo, eles não são de todo maus. Tive o prazer de fazer amizade com Groth, um xamã filho do porco da Floresta do Víúvo. Não tenho certeza de que seu nome seja mesmo Groth, mas quando perguntei, ele respondeu com uma série de grunhidos e guinchos, e decidi chamá-lo assim.

Conheci Groth enquanto estava caçando um dracodilo particularmente grande, que estivera aterrorizando uma aldeia de pantaneiros. Levando-se em conta o que os pantaneiros diziam, a criatura deveria ter o tamanho do próprio Toruk! Logo descobri o quanto perto eles estavam da verdade. Eu estivera procurando em vão por dias, quando ouvi o som de algo muito grande espadanando na água a poucos metros de distância. Investiguei, meu arco da sorte pronto, e vi o que parecia ser um humanoide semelhante a um javali, preso nas mandíbulas do maior dracodilo que já vira! A

FILHO DO PORCO

Única coisa que impedia a infeliz criatura de ser devorada era um grosso cajado esculpido com totens, preso nas mandíbulas do grande lagarto. Imediatamente decidi que não poderia permitir que uma criatura tão tenaz fosse devorada viva na minha frente, e disparei várias flechas contra o dracodilo. Isso chamou sua atenção, e o homem-javali conseguiu escapar. Então, investi com espada e adaga para acabar com a besta. Que batalha revigorante!

Mais tarde, consegui perguntar à criatura humanóide seu nome, e de onde vinha. Logo descobri que era um "ele", e decidimos que seu nome era Groth. Ele chegava a falar alguns rudimentos de cygnarano, misturados com todos os grunhidos e guinchos. Groth aparentemente era um xamã entre seu povo, que vive nas regiões mais profundas da Floresta do Viúvo. Essa alma nobre sentia ter para comigo uma dívida de gratidão por tê-lo salvado do dracodilo, e ofereceu-se para encantar o couro da fera, para que me protegesse caso eu tivesse mais problemas com dracodilos na floresta. Como eu não podia arrastar a enorme carcaça para fora do pântano — embora quisesse, que espécime imenso! — concordei que Groth confeccionasse uma armadura de couro de dracodilo para mim. Passei os dias seguintes com Groth em sua cabana de pau-a-pique, e tornamo-nos bons amigos.

Ocasionalmente, visto a armadura, até hoje — embora ela freqüentemente exale o cheiro do gás do pântano em dias particularmente quentes e estagnados — e sempre dou um jeito de visitar Groth quando me embrenho na Floresta do Viúvo.

Combate

Os filhos do porco preferem a emboscada a todas as outras formas de ataque. Quase sempre farejam suas presas muito antes que estejam sequer nas proximidades. Qualquer das armas mencionadas acima pode ser substituída, já que os filhos do porco costumam se apropriar do equipamento de suas vítimas.

Perícias: *devido ao seu incomparável olfato, os filhos do porco recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar.

Personagens FILHOS DO PORCO

A classe favorecida dos filhos do porco é bárbaro, e a maior parte dos chefes de tribo da raça pertence a essa classe. Xamãs filhos do porco são, em geral, adeptos, e preferem magias que auxiliem em combate e furtividade.



Lendas & Fatos

COMUM: os filhos do porco são monstros meio-homens, meio-javalis.

INCOMUM: os selvagens filhos do porco são pouco mais que feras que aprenderam a andar eretas.

RARO: os filhos do porco são, na verdade, capazes de civilização moderada. Algumas tribos conseguem manter suas armas de fogo roubadas funcionando, mas ainda estão por aprender como manufaturar munição. Cuidado com eles quando estiverem em busca de mais balas.

OBSCURO: os filhos do porco foram criados séculos atrás como uma raça escrava para um mago insano.

Tesouro

Sendo os filhos do porco muito afeitos a saquear caravanas humanas, freqüentemente aventureiros descobrem vários itens de fabricação humana entre os pertences de um deles. Podem variar de armaduras e armas mágicas até objetos muito mais mundanos.

Ganchos

Os PJs estão em uma estrada movimentada, quando os filhos do porco saltam de seus esconderijos dos dois lados e emboscamos! Esta tribo em particular conseguiu manter seus rifles roubados funcionando, e está disposta a usá-los em seus mais novos alvos. Investigando, é possível descobrir que um mago humano lidera a tribo, e vem usando-os para seus próprios objetivos misteriosos. O mestre pode querer substituir o talento Prontidão dos filhos do porco por Usar Arma Exótica (armas de fogo).

Gigante Guardião



Gigante Enorme	
Dados de Vida:	20d8+140 (230 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	15 m (10 quadrados)
Classe de Armadura:	26 (-2 tamanho, +2 Des, +7 natural, +9 armadura), toque 10, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar:	+15/+37
Ataque:	corpo-a-corpo: Mbeahandarieth +32 (4d6+25 mais 1d6 de fogo, dec. 17-20)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: Mbeahandarieth +32/+27/+22 (4d6+25 mais 1d6 de fogo, dec. 17-20)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	habilidades similares a magia, olhar hipnótico
Qualidades Especiais:	RD 10/aço serric, RM 26, visão circular, visão na penumbra, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência:	Fort+19, Ref +8, Von +14
Habilidades:	For 39, Des 15, Con 24, Int 17, Sab 22, Car 16
Perícias:	Diplomacia +17, Intimidação +14, Observar +39, Ouvir +33, Procurar +36, Sentir Motivação +35
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada larga), Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada larga), Vontade de Ferro
Ambiente:	especial
Organização:	único
Nível de Desafio:	20
Tendência:	Leal e Neutro
Progressão:	conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	—



Encontrei essa criatura apenas uma vez, muitos anos atrás, enquanto garimpava nas alturas das montanhas de Rhul. Era um ser temível, com 6 metros de altura e largo como uma taverna, com grandes punhos

de três dedos segurando uma espada maior que uma árvore ciola. O mais marcante de tudo era sua cabeça, circundada por seis olhos escuros. Nas palmas de suas mãos também havia — surpreendentemente — olhos. Observava-me bastante passivo, enquanto eu me aproximava, armas embainhadas e mãos para cima em um gesto de paz.

Atrás do gigante, entalhadas na montanha, estavam duas enormes portas de pedra, cobertas de musgo e minúsculos escritos em uma língua que não reconheci.

Para minha surpresa, ele me cumprimentou na língua comum de Cygnar. O gigante sentava-se em um bloco baixo de pedra perante o portal misterioso, e conversamos por algum tempo.

“Há quanto tempo estou aqui, não sei”, ele me disse. “Mas já vi as estações mudarem incontáveis vezes. Sou o guardião e o caminho, o vigia e o protetor. Você carrega a marca que irá me libertar de minha longa vigília?”

Assegurei-o de que não carregava.

“Ah, então é uma tristeza”, disse o gigante, curvando sua enorme cabeça. “Mas é agradável, mesmo que passageiro, ter companhia. O que acontece pelo mundo?”

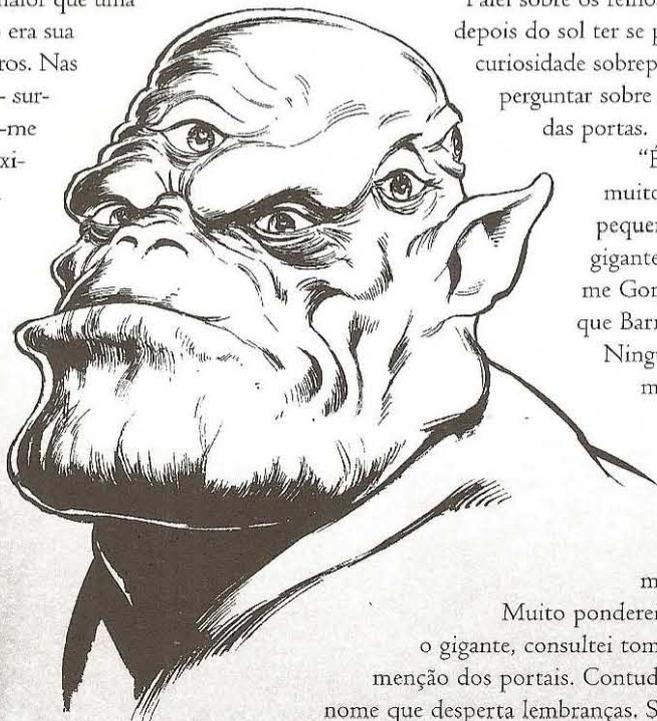
Falei sobre os reinos detalhadamente, até muito depois do sol ter se posto. Tarde da noite, a curiosidade sobrepujou minha educação, e ousei perguntar sobre a natureza do segredo atrás das portas.

“É um poder e uma posse muito além da sua compreensão, pequeno mortal”, respondeu o gigante. “Meu mestre batizou-me Gorgolorbaramamiatt: ‘Aquele que Barra os Portais da Razão’.

Ninguém passará se não tiver a marca”.

Aquela noite, dormi sob o olhar vigilante do gigante que nunca piscava e, quando acordei, deixei-o à sua longa vigília, prometendo voltar um dia.

Muito ponderei sobre meu encontro com o gigante, consultei tomo após tomo sem encontrar menção dos portais. Contudo, há alguma coisa em seu nome que desperta lembranças. Sei que já o li em pesquisas anteriores, embora não saiba onde. Se pudesse me lembrar de por que ele soa tão familiar...



Gigante Guardião

Combate

O gigante guardião carrega uma espada larga +4. Ele prefere desarmar, subjugar ou incapacitar quaisquer atacantes. Lutará até a morte caso não consiga impedir que intrusos passem pelo portal usando meios pacíficos.

Habilidades

Similares a Magia

(SM): à vontade — *alar-me, clariaudiência/clarividência, enfeitiçar pessoa* (CD 14), *identificar, idiomas, porta dimensional, trança arcana*; 3/dia — *criar passagem, dominar pessoa* (CD 18), *proteger fortalezas* (CD 19), *sugestão em massa* (CD 19), *visão falsa*; 1/dia — *enfeitiçar monstro em massa* (CD 21), *teletransportar objeto*.
Nível de conjurador: 20°. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Olhar Hipnótico

(Sob): três vezes por dia, como uma ação livre, o gigante pode hipnotizar até 3d10 DV de criaturas, como a magia *hipnotismo* (nível de conjurador: 20°). Teste de resistência de Vontade contra CD 23 anula. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Visão Circular (Ext): *os seis olhos que circundam a cabeça do gigante concedem-lhe +10 de bônus em testes de Observar e Procurar. Devido à sua natureza de guardião, ele recebe +6 de bônus em testes de Sentir Motivação. Também recebe +4 de bônus em testes de Ouvir, e não pode ser flanqueado.

Tesouro

Gorgolorbaramamiatt usa Mbeabandarieth, *Terror dos Trolls*, uma espada larga da explosão flamejante +4, que vale 108.700 PO, e uma meia-armadura +2.

Lendas & Fatos

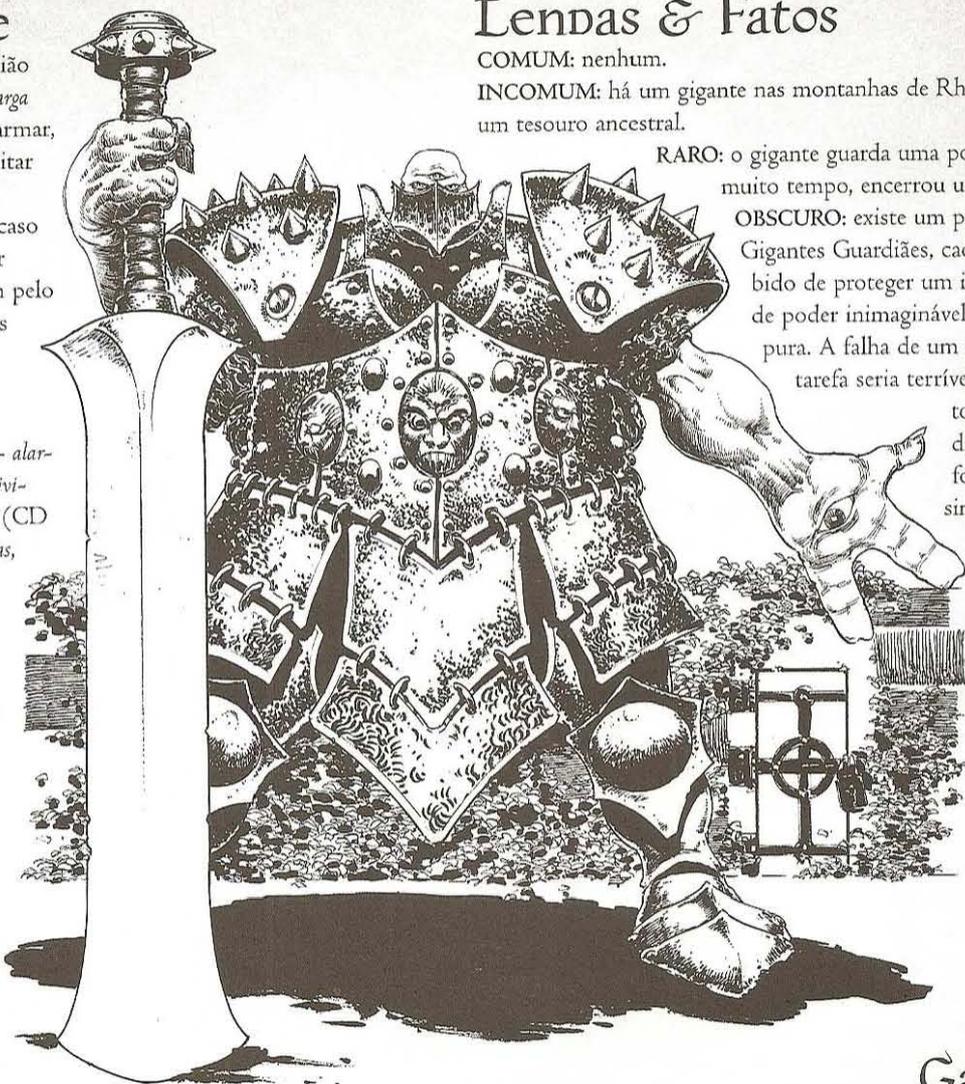
COMUM: nenhum.

INCOMUM: há um gigante nas montanhas de Rhul guardando um tesouro ancestral.

RARO: o gigante guarda uma porta que, há muito tempo, encerrou um grande mal.

OBSCURO: existe um punhado de Gigantes Guardiães, cada um incumbido de proteger um item ou criatura de poder inimaginável e maldade pura. A falha de um gigante em sua tarefa seria terrível, mas, caso

todos falhassem, diz-se que uma força ainda mais sinistra que o Dragão Rei iria se erguer.



GANCHOS

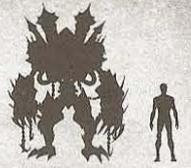
• O que se esconde atrás da porta nas montanhas? Um estu-
dioso abastado quer saber, e paga qualquer quantia para desco-
brir se os boatos sobre um imenso tesouro são verdadeiros. Uma
parte do lucro caberá aos PJs caso eles tenham sucesso e não
mencionem sua missão para ninguém.

• Os anões de Rhul há muito sabem da presença do gigante.
Eles ouviram falar de uma expedição para abrir a porta — e
gostariam de impedi-la; o que quer que esteja por trás deve ficar
lá, se existe uma criatura de tamanho poder como guardião. Os
PJs devem interromper essa expedição, mas os anões temem que
já seja tarde demais...

"Sou um guardião e um aviso. Ai daqueles que procuram
me derrotar e entrar nesse lugar profano".

— O gigante Gorgolorbaramamiatt

Gigante-da-Morte



<i>Construto Grande</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	20d10+30 (140 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+1
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	28 (-1 tamanho, +1 Des, +18 natural), toque 10, surpresa 27
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+15/+29
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: pancada +24 (2d10+10) ou corrente +24 (2d6+10)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: 2 pancadas +24 (2d10+10) ou 2 correntes +24 (2d6+10)
<i>Espaço/Alcance:</i>	3 m/3 m (4,5 m com correntes)
<i>Ataques Especiais:</i>	agarrar aprimorado, crânios do ódio, criar mortos-vivos, destruir o bem, ecto-fornalha, engolir, necrochaminé
<i>Qualidades Especiais:</i>	RD 10/bem, resistência a fogo e frio 20,

	RM 25, visão no escuro 18 m, visão na penumbra
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +6, Ref +7, Vôn +7
<i>Habilidades:</i>	For 30, Des 12, Con —, Int 14, Sab 12, Car 16
<i>Perícias:</i>	Escalar +10, Intimidação +13, Observar +8, Ouvir +8, Saltar +10
<i>Talentos:</i>	Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Golpe Avassalador, Prontidão, Trespassar, Trespassar Maior qualquer lugar remoto
<i>Ambiente:</i>	qualquer lugar remoto
<i>Organização:</i>	único
<i>Nível de Desafio:</i>	21
<i>Tendência:</i>	Caótico e Mau
<i>Progressão:</i>	21–30 DV (Grande); 31–45 DV (Enorme); 46–60 DV (Imenso)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Dentre todos os mercenários com quem trabalhei em minhas viagens, os Mãos-de-Ferro são certamente alguns dos mais interessantes. São mercenários especialmente treinados, que trabalham para o Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro, geralmente realizando tarefas como localizar gigantes-a-vapor e operadores renegados, embora às vezes façam coisas mais emocionantes, como combater bandos de sucateiros. Essas pessoas são os mercenários mais durões que o Sindicato tem a oferecer, e são guerreiros e magos competentes, que já viram mais do que uma boa quantidade de pandemônio. São bem-pagos pelo que fazem, e são muito bons.

Como diversas guildas e sociedades, os Mãos-de-Ferro ergueram uma mitologia ao redor de si mesmos, algo que a maior parte dos grupos faz, para explicar coisas que aconteceram aos seus membros no passado. Quando uma equipe de Mãos-de-Ferro acaba não retornando de uma missão perigosa, dizem que o Gigante-da-Morte os estava esperando.

Caravaneiros e Mãos-de-Ferro do Sindicato veteranos podem descrever o Gigante-da-Morte em detalhes. Já ouvi algumas dessas histórias. Muitos já me contaram sobre encontros quase

mortais com a criatura, e alguns até mesmo afirmam que a destruíram, apenas para que reaparecesse em um lugar remoto.

Cinco metros de ferro negro como piche, sujo de óleo e graxa, e um bucho cheio de partes mecânicas queimando almas, o Gigante-da-Morte, dizem, lembra um gigante-a-vapor feito dos pesadelos de um louco. Sua cabeça é um elmo com chifres e olhos luminosos, que repousa entre imensos ombros pneumáticos. Um híbrido de máquina e vil energia necromântica, deve ser uma visão impressionante.

Pelo que sei, a coisa não precisa de carvão — precisa de almas. As histórias mencionam o Gigante-da-Morte sugando a vida de homens, e deixando meras cascas vazias para trás. Usando algum tipo de fornalha necromântica, ele arranca a força vital daqueles que pode enfiar em sua barriga metálica. Esta terrível caldeira chia e estala, e as chaminés da fornalha cospem cinzas escuras e gordurosas enquanto as vítimas queimam.

A coisa já foi vista bem próximo de Corvis, na Floresta do Viúvo, e também nas longínquas montanhas de Khador. Existem menções registradas em histórias que datam de mais de duzentos anos atrás. Já cheguei a ouvir falar de um tomo que pode



Gigante-da-Morte



revelar a natureza de sua função. Dizem os boatos que um livro ancestral, chamado *Librum mekaneerus*, abriga este segredo. Esse manual detalharia uma fusão de mekânica com antigos rituais orgoth. O tomo maldito poderia ser uma chave para os mistérios do Gigante-da-Morte.

Construção

Criar um Gigante-da-Morte é possível. O criador precisa utilizar os procedimentos descritos no *Librum mekaneerus*. Aprender esses procedimentos custa 1.500 XP. Para começar a construir um Gigante-da-Morte, o criador deve cumprir todos os pré-requisitos para criar um golem, de acordo com a descrição no *Livro de Regras Básicas III*, além de seguir os procedimentos no tomo, que incluem muitos atos vis, como sacrifício humano.

Combate

O Gigante-da-Morte é geralmente encontrado nos arrabaldes da civilização, atacando pequenas comunidades e às vezes até caravanas armadas ou patrulhas para conseguir seu combustível. Ele não demonstra piedade, e trucidada qualquer coisa que veja. Contudo, a coisa não

deixa de ter astúcia. Pode recuar, e o faz, quando se depara com uma luta que não pode vencer. Muitas vezes, usa sua necrochaminé para expelir uma nuvem de cinzas mortuárias para encobrir sua fuga.

O Gigante-da-Morte não suporta a fúria dos abençoados e justos. Um guerreiro equipado com armas abençoadas pode facilmente penetrar a armadura do Gigante-da-Morte. Ele ataca aqueles que portam tais armas com toda a sua atenção.

Gigante-da-Morte

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade o Gigante-da-Morte precisa atingir um oponente com seu ataque de pancada. Ele pode iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Uma vez que tenha agarrado o oponente, irá jogá-lo para dentro de sua fornalha, através da portinhola de ferro negro.

Crânios do Ódio (Sob): em cada ombro do Gigante-da-Morte há uma lanterna em formato de caveira. Cada um desses dois crânios pode ser usado uma vez por rodada para conjurar uma magia como uma ação livre. A magia deve pertencer ao domínio clerical da Morte ou da Destruição, e os crânios conjuram as magias como clérigos de 17º nível com Sabedoria 18 (incluindo o número de magias disponíveis). Os crânios também fornecem ao Gigante os poderes concedidos desses dois domínios.

Além de agir como focos de magia para o construto, essas lanternas sinistras concedem visão em 360 graus, tornando impossível surpreendê-lo ou flanqueá-lo.

Caso não estejam conjurando magias, os crânios do ódio produzem um suave ruído como um cântico, e as chamas em seu interior brilham com um vermelho infernal.

Criar Mortos-Vivos (Sob):

quaisquer criaturas mortas pelas cinzas expelidas da fornalha do Gigante-da-Morte erguem-se em 24 horas como zumbis ou esqueletos com força total, com +4 de resistência a expulsão.

Imbuídos com um apetite sombrio, essas criaturas vagam lentamente para áreas civilizadas, para se alimentar dos vivos. Lavar um cadáver com água benta ou conjurar *bênção* sobre o corpo impede que ele se erga, desde que a bênção ocorra até 12 horas depois da morte.

Destruir o Bem (Sob): a natureza demoníaca do Gigante-da-Morte permite que ele ataque as forças do bem com grande poder. Uma vez por dia, o Gigante pode adicionar 20 pontos de dano a um único ataque de pancada contra uma criatura Boa.

Ecto-fornalha (Sob): a ecto-fornalha metaboliza energia vital. Este horrendo motor tem espaço para uma criatura Média ou duas Pequenas. Embora o motor infernal do Gigante-da-Morte possa mantê-lo funcionando sem almas, a energia vital pode reparar dano causado ao construto.

Para cada nível que o Gigante-da-Morte drena, ele pode recuperar 1d10 PV. Pode armazenar força vital como uma bateria, guardando até 20 níveis na fornalha. Pode gastar esses níveis

como cargas (1 a 4 cargas por rodada como uma ação livre). A energia cura 1d10 pontos de vida por carga gasta. Quando encontrado, o Gigante-da-Morte normalmente tem 5 a 10 cargas armazenadas em seu bucho infernal. Elas se dissipam lentamente, à taxa de uma carga por dia, caso não sejam usadas.

Engolir (Ext): o Gigante-da-Morte pode jogar um oponente aprisionado Médio ou menor em sua fornalha, caso obtenha sucesso num teste resistido de Agarrar. Dentro da fornalha, a criatura sofre 4d6 pontos de dano de fogo a cada rodada. Além disso, a ela precisa ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD 20) a cada rodada, ou sofre um nível negativo. É possível sair da fornalha à força, com um teste de Força bem-sucedido contra CD 25.

Necrochaminé (Sob): cinza mortuária negra e gordurosa vaza das chaminés do Gigante-da-Morte e das frestas em seu motor.

Duas vezes por dia, como uma ação livre, o Gigante-da-Morte pode expelir esta fuligem para formar uma nuvem de 9 m de raio ao seu redor. Esta nuvem permanece parada por 2d4 rodadas.

Qualquer criatura viva dentro da nuvem de cinzas deve ser bem-sucedida em um

teste de resistência de Fortitude (CD 20)

a cada rodada. Criaturas com 3 DV ou menos sofrem

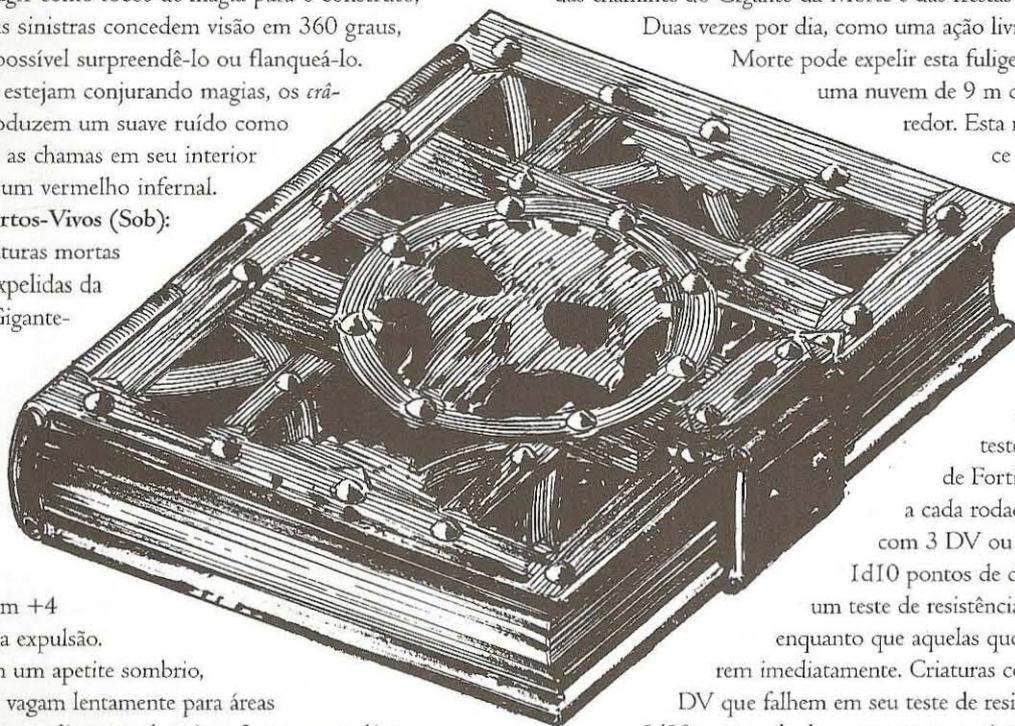
1d10 pontos de dano em caso de um teste de resistência bem-sucedido,

enquanto que aquelas que falham morrem imediatamente. Criaturas com mais de 3

DV que falhem em seu teste de resistência sofrem

1d10 pontos de dano, enquanto as cinzas corroem sua carne, tornando-a negra. Um teste de resistência bem-sucedido resulta em meio dano.

A nuvem de cinzas é pesada e espessa, e todas as tentativas de dispersá-la com magia têm apenas metade da eficiência normal. A nuvem concede camuflagem (20% de chance de falha) para o Gigante-da-Morte, mas ele mesmo pode ver através dela.



Lendas & Fatos

COMUM: o Gigante-da-Morte é uma máquina horrivelmente maligna, que mata indiscriminadamente. Ele suga a vida de suas vítimas para alimentar sua fornalha.

INCOMUM: seus motores podem expelir cinzas cáusticas que drenam a vida, capazes de matar um homem normal em um instante.

Gigante-da-Morte

Esta cinza tem propriedades necromânticas, que fazem com que os mortos se ergam como feras famintas e cambaleantes. Lavar as cinzas do cadáver com água benta impede que o morto se erga. Os cadáveres que se erguem são difíceis de controlar ou expulsar.

RARO: é sábio temer as caveiras cantantes nos ombros do Gigante-da-Morte. As lanternas em forma de crânios queimam com as almas amaldiçoadas absorvidas na barriga do monstro. Cada crânio canaliza magias de morte e destruição. São perigosos por si só, e podem se tornar talismãs poderosos caso sejam removidos do chassi inerte do Gigante.

OBSCURO: destruir permanentemente um Gigante-da-Morte pode ser difícil. Diversas histórias falam de sua destruição, mas ele se ergue de novo para atormentar o mundo de uma forma ou de outra. As lanternas em forma de crânios parecem ser um elemento-chave de sua construção, e podem abrigar a chave para sua destruição permanente.

Tesouro

Caso o Gigante-da-Morte seja derrotado, os crânios do ódio podem ser tomados como itens mágicos. Os crânios valem 30.000 PO cada. O usuário de um único crânio aceso pode usar o poder concedido do domínio Morte ou Destruição (dependendo do crânio) uma vez por dia, como se fosse um clérigo de 12º nível. A cada vez que um crânio é usado, muda a tendência do personagem para um passo mais perto do mal (teste de resistência de Vontade contra CD 20 anula). O mestre pode decidir o caminho, mas normalmente é a rota mais rápida.

Uma vez que a mudança para Caótico e Mau esteja completa, o personagem afetado é compelido, como se estivesse sob efeito da magia *tarifa/missão* (nível de conjurador: 17º), a procurar um gigante-a-vapor e embutir ambos os crânios em seu chassi. Depois disso, os crânios acendem-se com vida, e fazem com que o gigante-a-vapor transforme-se em um Gigante-da-Morte em 10 rodadas. A esta altura, o Gigante-da-Morte irá destruir o personagem afetado pelos crânios e consumir sua alma. Em seguida, irá procurar mais almas para consumir.

Os crânios são imunes a dano, e não podem ser destruídos por quaisquer meios normais.

Ganchos

Boatos afirmam que o Gigante-da-Morte está se aproximando de uma pequena aldeia ou cidade. Os personagens recebem um pedido para ajudar na evacuação da aldeia e das áreas ao redor antes que a criatura devaste a população com sua fúria. Velhos teimosos que "não vão sair do lugar onde cresceram por causa de uma porcaria de engenhoca", nobres oportunistas à procura de uma causa e até mesmo ladrões esperando para saquear cofres desguarnecidos podem ser obstáculos que os personagens enfrentam na tentativa de tirar os inocentes da área antes da chegada do Gigante-da-Morte.

Avistamentos do Gigante-da-Morte

Ceryl — 599. Caravana mercante atacada. 20 mortos, 1 sobrevivente.

Montanhas da Muralha da Serpente — 601. Cidade mineradora devastada. 41 mortos, 12 desaparecidos.

Fbarin (15 km ao sul) — 601. Kith trollóide exterminado. 10 mortos, 1 desaparecido.

Forte Falk — 602. Ataque aos portões principais da cidade. 33 mortos, 40 feridos, 8 desaparecidos.

Portão Alto (30 km ao leste) — 589. Entrepósito de trilha nas montanhas destruído. Baixas desconhecidas, estimadas em 20.

Ravina Alta (24 km NE de Caspia) — 592. Caravana gobber massacrada. 12 mortos.

Kidlan (32 km leste de Berck) — 595. Equipe Mão-de-Ferro emboscada. 24 mortos, 2 sobreviventes.

Forte do Meio — 599. População troll da vizinhança dizimada. Baixas desconhecidas, estimadas em pelo menos 50.

Imer — 598. 6 avistamentos confirmados. 0 mortos confirmados, 12 desaparecidos.

Khardov — 592. Captura relatada. Acredita-se ser falsa; sem provas físicas.

Fellig — 596. O Massacre do Campo de Pedra. 102 mortos, 32 feridos, 16 desaparecidos.

Iryss — 597. Múltiplos avistamentos. Não-confirmado.

Fronteira de Cygnar e Khador (NO de Corvis) — 601. Os mercenários do Punho Vermelho foram dizimados. 42 mortos, 1 sobrevivente.

Haverá um padrão? — VSP

Gobbers



Gobber, Combatente de 1º nível

Humanóide Pequeno (Gobber)

Dados de Vida:	1d8+1 (5 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+1 tamanho, +1 Des, +3 armadura), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+1/-3
Ataque:	corpo-a-corpo: adaga +3 (1d3, dec. 19-20); ou à distância: dardo +3 (1d3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: adaga +3 (1d3, dec. 19-20); ou à distância: dardo +3 (1d3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	camuflagem, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +1, Von -1
Habilidades:	For 11, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8
Perícias:	Arte da Fuga +2, Esconder-se +8*, Furtividade +3, Ofícios (alquimia) +6
Talentos:	Acuidade com Arma
Ambiente:	qualquer pântano, planície ou urbano
Organização:	família (8-20), tribo (10-50) ou kriel (50-150)
Nível de Desafio:	1/2
Tendência:	frequentemente Neutro
Progressão:	conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	—

Bogrin, Combatente de 1º nível

Humanóide Pequeno (Gobber)

Dados de Vida:	1d8+1 (PV 5)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (+1 tamanho, +1 Des, +5 armadura, +2 escudo), toque 12, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+1/-2
Ataque:	corpo-a-corpo: lança curta +3 (1d4+1); ou à distância: arco curto +3 (1d4, dec. x3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: lança curta +3 (1d4+1); ou à distância: arco curto +3 (1d4, dec. x3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Qualidades Especiais:	camuflagem, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +1, Von -1
Habilidades:	For 13, Des 13, Con 12, Int 8, Sab 9, Car 6
Perícias:	Blefar -4, Diplomacia -4, Escalar +3, Esconder-se +8*, Furtividade +3, Ofícios (alquimia) +4
Talentos:	Foco em Arma (adaga)
Ambiente:	qualquer colina, montanha, floresta ou deserto
Organização:	família (8-20), tribo (10-50) ou kriel (50-150)
Nível de Desafio:	1/2
Tendência:	frequentemente Caótico e Neutro
Progressão:	conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	—

No tempo do meu avô, se você visse um gobber perto da cidade, metia-lhe um virote de besta no estômago primeiro e fazia perguntas depois. O preconceito ainda existe, e mesmo em lugares onde uma carroça gobber pode vender suas mercadorias, as pessoas olham-nos com desconfiança, e mantêm uma mão em suas bolsas.

Passei anos estudando essa espécie fascinante, e descobri que os gobbers são excepcionalmente adaptáveis. Pode-se encontrá-los em praticamente qualquer clima e terreno. Há basicamente duas raças distintas de gobber, com características fisiológicas notavelmente diferentes. Os primeiros são os inteligentes gobbers comuns,



Mekânico gobber

enquanto que a segunda raça, mais belicosa, são os bogrin, às vezes chamados de boggers.

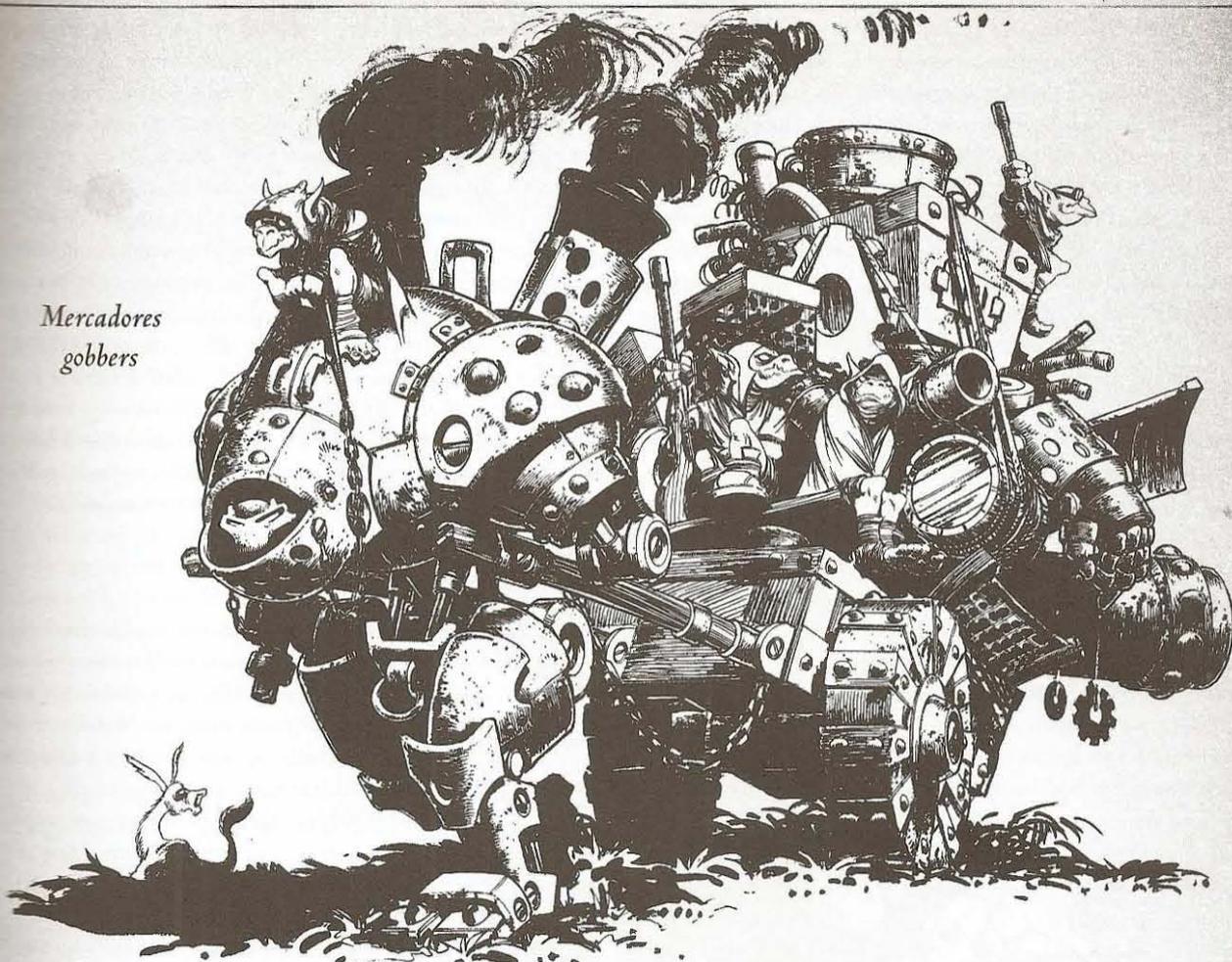
Todos os gobbers são imberbes, com grandes pés e mãos ágeis. São pequenos, variando de 90 cm de altura no caso dos gobbers comuns a até quase 1,20 m, no caso dos bogrin. Gobbers possuem pele lisa e oleosa, com a propriedade de mudar de cor como um camaleão. Isto funciona melhor quando eles estão nus ou vestindo pouca roupa.

Seu tom natural de pele é um cinza esverdeado. A maioria dos gobbers vive menos que os humanos, em média chegando à sua sexta década.

É raro que um gobber viva até os oitenta.

Gobbers falam um dialeto do molgur chamado gobberês, uma versão acelerada e possivelmente mutilada do idioma raiz. Os

Mercadores
gobbers



ogrun e os trollóides, que falam dialetos parecidos, têm mais facilidade em entendê-lo, mas a língua tem alguma semelhança com o molgur humano. A maioria dos gobbers também fala a língua humana comum de sua região, normalmente o cygnarano.

As atitudes locais frente aos gobbers variam consideravelmente. Perto de Corvis, os gobbers do pântano (uma variedade do gobber comum) têm uma reputação insalubre, e são considerados particularmente primitivos e traiçoeiros. Como na maior parte dos lugares, esses gobbers estão mais interessados em escapar com comida e objetos valiosos do que em matar pessoas. Áreas habitadas pelos bogrin possuem fortes preconceitos locais contra toda a espécie, e o reino de Llael nunca aceitou gobbers de qualquer tipo.

Mesmo assim, os gobbers estão se tornando cada vez mais cosmopolitas e aceitos, e a variedade mais comum mantém uma tradição nômade entre as cidades humanas. Alguns vestem-se em ponchos cinzentos com capuzes, tratados alquimicamente para mudar de cor como sua própria pele. Viajam em imensas carroças, que contêm tudo que eles possuem. Essas carroças são cobertas de potes, panelas, ferramentas e outros itens pendurados, todos à venda, emitindo um clangor constante que pode ser ouvido de longe enquanto eles se aproximam pela estrada.

Essas variedades particularmente sociáveis do gobber comum são às vezes chamadas de "gobbers catadores", e são conhecidos por recolher seus produtos em montes de lixo e ferros-velhos. Ao longo de várias semanas, observei um grupo trabalhando nos ferros-velhos de Corvis, onde montaram um motor a vapor funcional a partir de pedaços enferrujados de detrito. Verificando mais tarde, descobri que o motor foi trocado por um suprimento de conhaque e vinho, que foi então trocado por uma coleção de armas, incluindo bestas e diversas pistolas velhas. Um belo lucro, considerando-se que eles começaram com lixo; lembra-me das inclinações de alguns de meus parentes sucateiros.

Há algumas variedades mais primitivas de gobber em diversos lugares, inclusive os já mencionados gobbers do pântano, comuns na Floresta do Viúvo. Até mesmo esses gobbers mantêm um contato tênue com a espécie dominante mais próxima, a fim de negociar com aqueles que precisam de seus produtos. Pacíficos por natureza, os gobbers comuns são capazes de defender-se, e às vezes têm dificuldade de entender o modo violento como as outras raças respondem aos seus furtos.

Boa parte da desconfiança tradicional em relação aos gobbers é devida à segunda raça, os bogrin ou boggers. São uma varie-

GOBBERS

dade claramente diferente de gobber, quase 30 cm mais altos, e com cerca de uma vez e meia o peso de seus primos. São fisicamente mais fortes, e muito mais agressivos. Os bidders podem ser reconhecidos pela pronunciada linha óssea ao longo de seus crânios, começando no nariz e estendendo-se até a parte de trás da cabeça. Os bogrin são tão adaptáveis quanto os gobbers comuns, embora prefiram estabelecer-se nos ermos. Há variedades distintas de bogrin, encontradas nas montanhas, florestas e desertos. Eles estão particularmente entranhados nas Montanhas da Muralha da Serpente em Cygnar, assim como nas montanhas ao norte de Khador e Rful.

Os bogrin empregam emboscadas sangrentas contra outras raças quando acreditam poder sobrepujar suas vítimas. Normalmente, são covardes, e evitam ataques diretos, melhorando suas chances com armadilhas e seu conhecimento da geografia local. Os bidders têm uma predileção por incêndios, queimando habitações na calada da noite. Contudo, embora a maioria deles seja brutal e violenta, há alguns bogrin que se integraram à civilização e reformaram-se. É bem menos comum encontrar esta raça vivendo entre os humanos, em comparação com seus parentes mais espertos e pacíficos.

Todos os gobbers têm uma aptidão intuitiva para a alquimia. Alguns gobbers caradores já foram aceitos em oficinas mecânicas e alquímicas em Fharin e Ceryl, onde provaram-se tão capazes quanto quaisquer humanos. A habilidade com

alquimia, pelo menos a mais primitiva, também é comum entre os bogrin, que são conhecidos por criar excelentes preparados inflamáveis, assim como alguns engenhosos gases venenosos.

Não deixe que algumas experiências positivas com os gobbers civilizados ceguem-no para o perigo que eles representam nas regiões selvagens. Os bogrin podem ser cruéis quando estão corajosos. Já vi uma tribo incendiar um acampamento de mineiros inteiro nas Montanhas Cardare, gargalhando enquanto suas vítimas berravam e queimavam. Foi uma visão macabra.

Nota lexical: alguns de meus colegas criticam-me por preferir o termo coloquial "gobber". É verdade que o nome culto dessas criaturas é "goblin". Contudo, a palavra "gobber" tornou-se tão universal em cygnarano e em outras línguas que não vejo necessidade de resistir a isso. Há poucas pessoas fora dos salões acadêmicos que ainda se refiram a eles como "goblins", e todos os gobbers com quem já falei também preferem o termo menos formal.

Combate

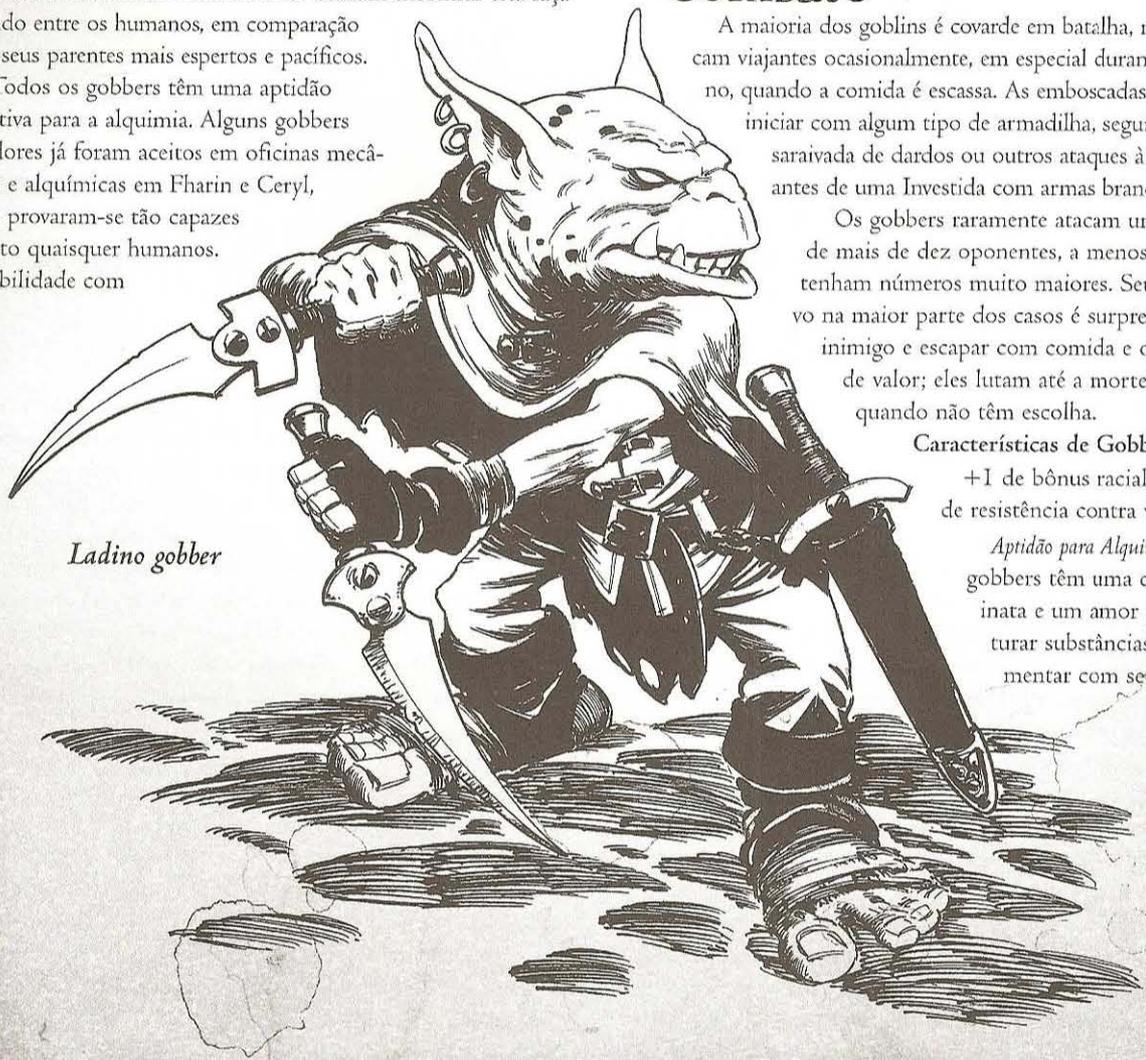
A maioria dos goblins é covarde em batalha, mas emboscam viajantes ocasionalmente, em especial durante o inverno, quando a comida é escassa. As emboscadas costumam iniciar com algum tipo de armadilha, seguida de uma saraivada de dardos ou outros ataques à distância, antes de uma Investida com armas brancas.

Os gobbers raramente atacam um grupo de mais de dez oponentes, a menos que tenham números muito maiores. Seu objetivo na maior parte dos casos é surpreender o inimigo e escapar com comida e objetos de valor; eles lutam até a morte apenas quando não têm escolha.

Características de Gobbers (Ext):

+1 de bônus racial em testes de resistência contra venenos.

Aptidão para Alquimia: os gobbers têm uma curiosidade inata e um amor por misturar substâncias e experimentar com seus efeitos.



Ladino gobber

Combatente bogrin

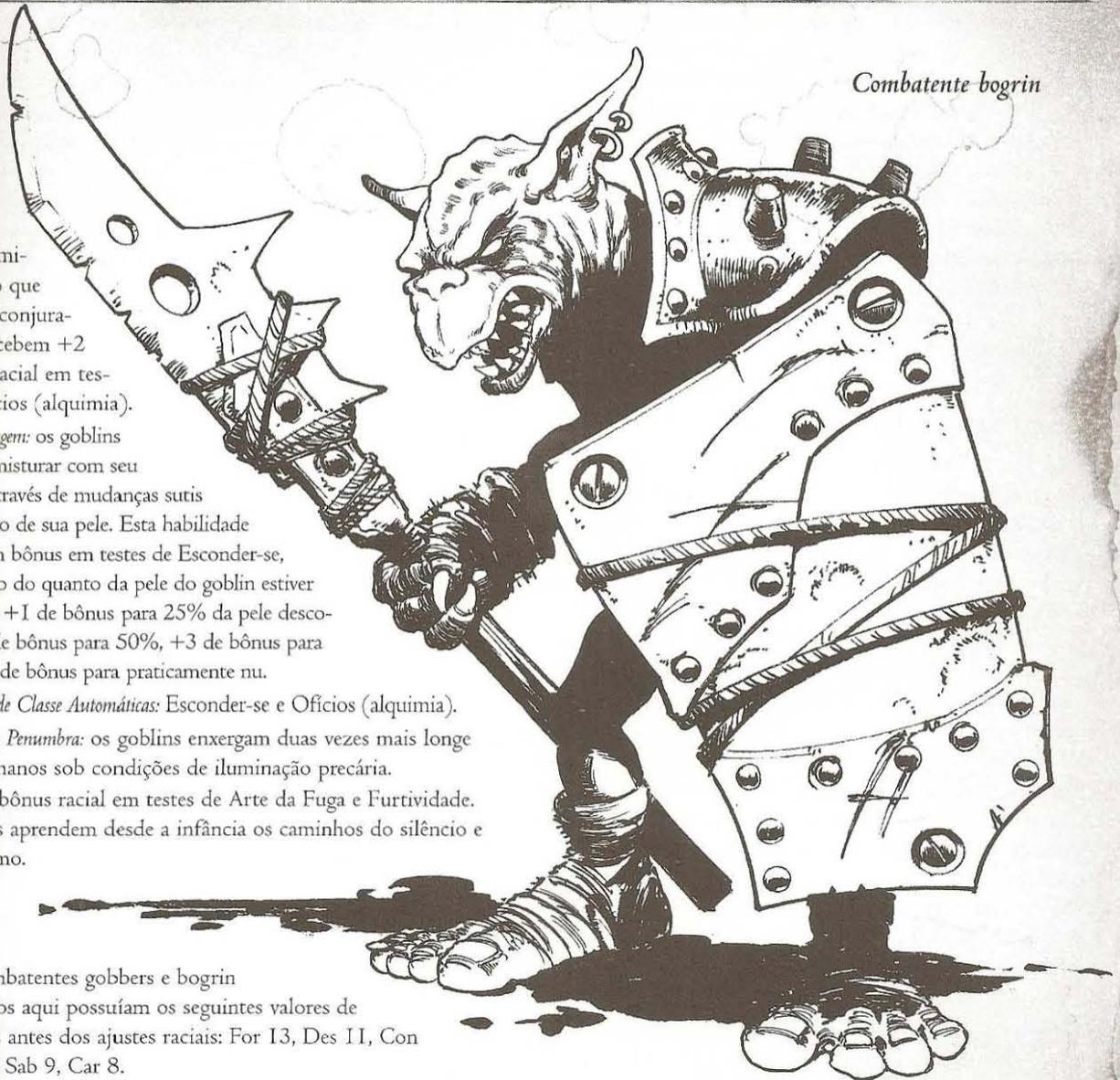
Eles podem fabricar itens alquímicos mesmo que não sejam conjuradores, e recebem +2 de bônus racial em testes de Ofícios (alquimia).

Camuflagem: os goblins podem se misturar com seu ambiente através de mudanças sutis na coloração de sua pele. Esta habilidade concede um bônus em testes de Esconder-se, dependendo do quanto da pele do goblin estiver descoberta: +1 de bônus para 25% da pele descoberta, +2 de bônus para 50%, +3 de bônus para 75% e +4 de bônus para praticamente nu.

Perícias de Classe Automáticas: Esconder-se e Ofícios (alquimia).

Visão na Penumbra: os goblins enxergam duas vezes mais longe que os humanos sob condições de iluminação precária.

+2 de bônus racial em testes de Arte da Fuga e Furtividade. Os gobbers aprendem desde a infância os caminhos do silêncio e do escapismo.



Os combatentes gobbers e bogrin apresentados aqui possuíam os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

GOBLINS COMUNS (“GOBBERS”)

Estes são os mais numerosos, inteligentes e sociáveis gobbers. Há diversas variedades desta raça, mas todas compartilham da mesma fisiologia e natureza básica. Têm pouco mais de 90 cm de altura, com pele em geral verde, embora às vezes usem sua habilidade de camuflagem para imitar o tom de pele dos humanos com quem têm contato regular. Aqueles que lidam com humanos rotineiramente podem ser notados com facilidade, pelas carroças barulhentas que lhes servem de casa e fonte de renda. Gobbers nômades viajam em tribos de 10 a 30 indivíduos, compostas de famílias com fracos laços de parentesco, sob a liderança de um patriarca ou matriarca.

Gobbers são mais raros em Llael, onde algumas pessoas ainda atacam goblins à primeira vista. Nos outros reinos, as leis

locais às vezes os protegem. Algumas tribos têm tratados formais que garantem seu direito de viajar pelas estradas e vender suas mercadorias. A maioria dos gobbers é nômade, embora algumas famílias possam se estabelecer em cidades humanas caso possam encontrar um espaço e um trabalho, e algumas aldeias gobbers surgem perto de cidades humanas. Há cidades gobbers particularmente grandes nos arrabaldes de Fharin, em Cygnar, de Berck, em Ord, e de Khardow, em Khador. Eles apreciam locais famosos por comércio ativo e mercados abertos.

A variação primitiva mais notável são os gobbers do pântano, que são numerosos em terrenos alagadiços pelos Reinos de Ferro. Esses goblins reclusos desconfiam de humanos vizinhos, e são dados a emboscadas e ataques, embora principalmente para o propósito de adquirir comida ou itens úteis. Gobbers do pântano têm menos aptidão técnica que seus parentes urbanos, mas

GOBBERS

inventaram algumas ferramentas que auxiliam em emboscadas, como um aparelho que utiliza foles e uma mistura alquímica para criar uma fumaça semelhante a névoa. Outra variedade primitiva pode ser encontrada nas planícies ao sul de Khador, onde mostram aptidão em espreitar nas pradarias e derrubar grandes presas, levando-as a armadilhas de poço. Esses gobbers das planícies podem ser os ancestrais da variedade urbana moderna.

Os gobbers prererem adagas ou espadas curtas, e fabricam excelentes dardos. Catadores particularmente bem-equipados podem possuir bestas leves ou até mesmo uma velha pistola consertada. Os gobbers às vezes usam armaduras, em geral de couro, couro batido ou cota de malha feita em casa.

Bogrin (“Boggers”)

Esta raça é notavelmente maior e mais forte que o goblin comum, com guerreiros que chegam a quase 1,20 m de altura, consideravelmente mais robustos e musculosos. Os bogrin possuem uma distintiva linha óssea atravessando seus crânios. Alguns boggers apreciam marcações corporais, como cicatrizes ritualísticas ou tatuagens, em particular quando dividem território com trollóides. Embora sejam menos sociáveis que os gobbers comuns, os bogrin por vezes aliam-se a raças mais fortes, tendo como objetivo a sobrevivência. Isto é particularmente comum nas Ilhas Scharde, assim como nas Montanhas da Muralha da Serpente. Há uma antiga relação entre os trollóides devotos da Devoradora e os bogrin, e as duas espécies costumam se dar bem. Na maior parte dessas situações, os bogrin são subservientes aos trollóides, mas nem sempre.

Os mais numerosos são os bogrin das montanhas, conhecidos por suas grandes tribos (chamadas “kriel”) e comportamento extremamente agressivo. Os boggers das montanhas são os menos nômades de todas as variedades, estabelecendo-se em territórios por longos períodos de tempo. Fazem seus lares em redes de cavernas e minas abandonadas. São mineradores razoáveis por si mesmos e, caso tenham acesso a minerais, forjam seu próprio ferro, e fabricam armas e ferramentas, em geral de boa qualidade. Os bogrin também podem ser encontrados na maior parte das grandes florestas, em tribos menores, e vivendo em comunidades temporárias, em geral próximas a uma boa fonte de caça. Eles também se adaptaram à vida nas Planícies da Pedra Sangrenta, mas esses boggers do deserto são muito arredios, e evitam completamente o contato com outras raças.

Os bogrin são capazes de emboscadas sofisticadas, incluindo extenso uso de armadilhas e táticas diversionistas, sendo o fogo sua arma favorita. Usam peles e couro, podem escalar excepcionalmente bem, e são adaptados às altas montanhas. São particularmente sanguinários, e às vezes matam com pouca provocação.

Boggers usam adagas ou lanças curtas, e também empregam arcos curtos. Uma tática favorita é atacar de cima,

despejando uma substância grudenta e inflamável sobre os invasores, e então disparando flechas incendiárias (com um efeito combinado semelhante ao do fogo de alquimista, do *Livro de Regras Básicas 1*). Alguns bogrin preparam suas aldeias com armadilhas de fogo, e estão dispostos a destruir seus lares para matar invasores. Os bogrin da floresta são notórios por misturar venenos poderosos, e desenvolveram um dispositivo que sopra gás venenoso, semelhante ao fole que sopra névoa usado pelos gobbers do pântano. Este aparelho cria um efeito quase idêntico ao da magia *névoa fétida*, mas é um pouco menos eficiente (teste de resistência de Fortitude contra CD 10 anula). Os gobbers do deserto inventaram uma substância que pode transformar areia normal em areia movediça, causando o mesmo efeito da magia *constrição*.

Características de Bogrin (Ext): em adição às características gobbers básicas descritas acima, exceto quando algo é dito em contrário.

Resistências: os bogrin são muito resistentes a temperaturas extremas, e não sofrem as conseqüências de exposição a temperaturas entre -15°C e 43°C .

+2 de bônus racial em testes de Escalar. Os bogrin não recebem +2 de bônus em testes de Arte da Fuga como gobbers normais. Os bogrin sofrem -2 de penalidade racial em testes de Belfar e Diplomacia.

Personagens GOBBERS

Para informações sobre personagens jogadores gobbers, consulte o *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro* (páginas 48 a 50).

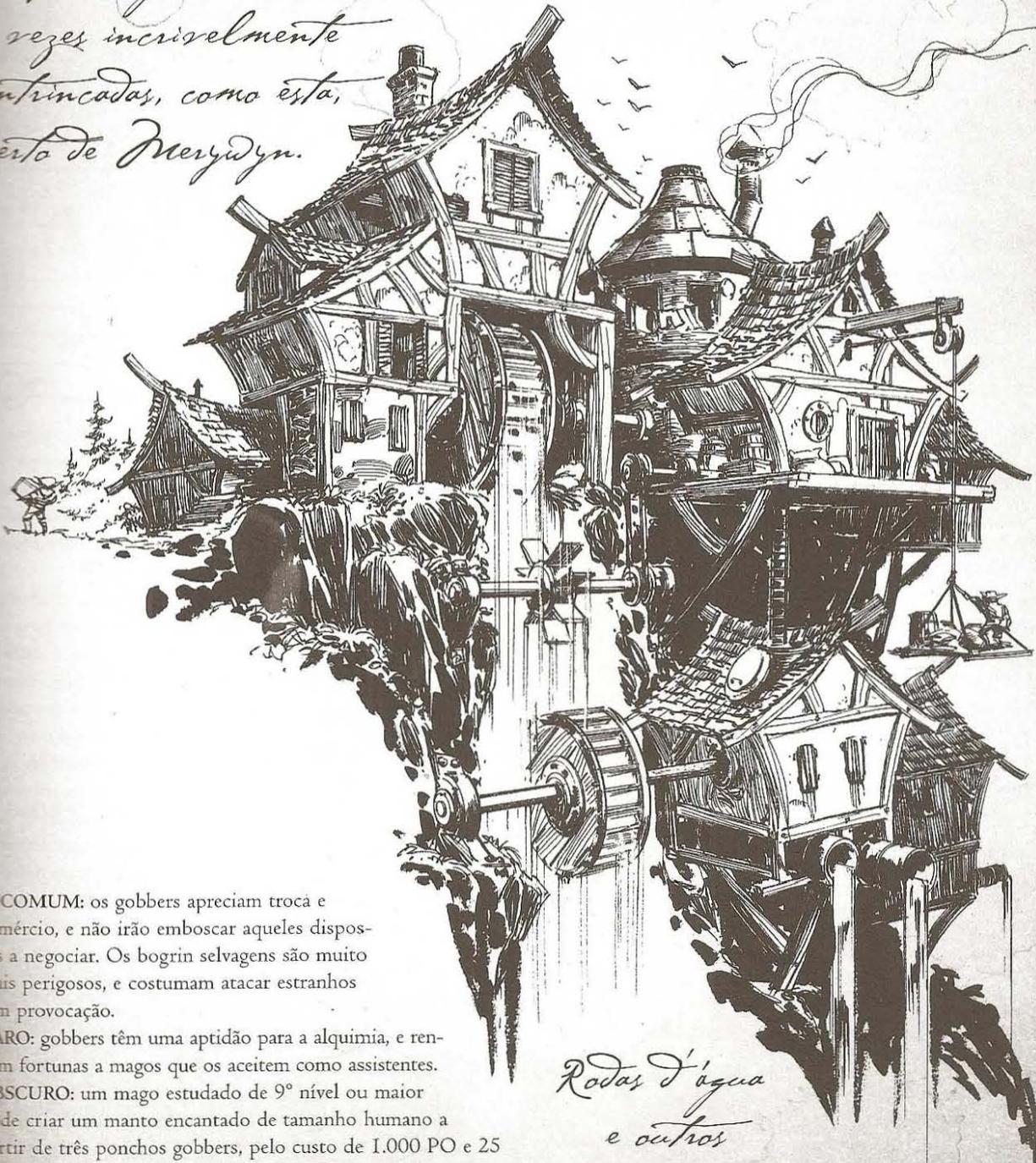
Tesouro

Os gobbers guardam tudo que conseguem adquirir catando lixo, saqueando viajantes ou trocando. Preferem escambo a moedas, embora os líderes às vezes guardem uma reserva de dinheiro. As armas feitas em casa dos gobbers civilizados têm qualidade surpreendentemente boa, embora muitas vezes sejam feitas de substâncias inferiores, como osso ou um amálgama de metais menores. Alguns gobbers possuem ponchos especiais, que têm cheiro peculiar, mas permitem bônus racial de camuflagem total, como se estivessem nus. Não revelam o processo de fabricação dessas roupas, mas dizem os boatos que envolve suor e até mesmo urina de gobber. Esses artigos não funcionam com não-gobbers, mas podem ser costurados uns aos outros, e também podem ser encantados.

Lendas & Fatos

COMUM: os gobbers fazem do toubo um hábito, mas não são particularmente violentos.

Aldeias gobbers são muitas vezes incrivelmente intrincadas, como esta, perto de Merwyn.



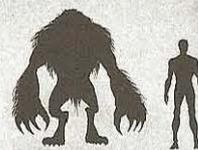
INCOMUM: os gobbers apreciam troca e comércio, e não irão emboscar aqueles dispostos a negociar. Os bogrin selvagens são muito mais perigosos, e costumam atacar estranhos sem provocação.

RARO: gobbers têm uma aptidão para a alquimia, e rendem fortunas a magos que os aceitem como assistentes.

OBSCURO: um mago estudado de 9º nível ou maior pode criar um manto encantado de tamanho humano a partir de três ponchos gobbers, pelo custo de 1.000 PO e 25 XP. O manto concede +4 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se e Furtividade. Este item é normalmente chamado de *manto dos gobbers*.

Rodas d'água e outros implementos industriais simples são bastante comuns. -VP

Gorax



Humanóide Monstruoso Grande

Dados de Vida:	3d8+6 (19 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	13 (-1 tamanho, -1 Des, +5 natural), toque 8, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+3/+11
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +6 (1d6+4)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +6 (1d6+4) e mordida +1 (1d8+2)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Qualidades Especiais:	faro, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +2, Von +3

Habilidades: For 18, Des 8, Con 14,
Int 5, Sab 10, Car 5

Perícias: Observar +2, Ouvir +2

Talentos: Corrida, Iniciativa Aprimorada

Ambiente: qualquer

Organização: solitário, par ou bando (3-6)

Nível de Desafio: 2

Tendência: freqüentemente Neutro e Mau

Progressão: 4-9 DV (Grande)

Ajuste de Nível: —

O gorax é um primo distante do ogrun, embora seja mais animalesco em seus instintos e hábitos. Em termos de aparência, os gorax lembram uma cruz enlouquecida entre um ogrun e um urso. Eles podem ser, de fato, os precursores diretos dos ogrun que multiplicam-se no mundo hoje em dia. Mas, diferente de seus primos mais inteligentes (pelo menos um pouco), os gorax são uma raça em declínio.

Sofreram em décadas passadas, sendo caçados por causa de seus filhotes. Até recentemente, algumas pessoas pagavam bem por filhotes de gorax, já que vários exércitos empregavam essas feras como tropas de choque.

“Mandem os goraxes!” era um grito ouvido com freqüência no campo de batalha. Nesses momentos, as feras pereciam aos milhares. Aqueles que sobreviviam à batalha eram muitas vezes sacrificados mesmo assim. Depois de sentirem gosto de sangue e o calor do combate, eram bem mais difíceis de controlar, e muitas vezes era mais prático treinar uma nova leva. Contudo, o custo de sua alimentação, e sua natureza feral, fez com que este hábito fosse um frenesi passageiro, e atualmente torna-se mais e mais raro ver um gorax em cativeiro.

Mesmo assim, eles são caçados e capturados em quantidades menores. Uma tendência popular nos últimos cinquenta anos em grandes cidades — principalmente em círculos do submundo — é a rinha de gorax. Presenciei um desses eventos há não muito tempo, e a visão do dinheiro rodando enquanto as bestas furiosas e escravizadas se despedaçavam pela diversão

das massas produziu um mal-estar em meu peito. Não sei por que sinto uma certa piedade por essas feras — talvez porque, na minha opinião, eles sejam muito mais animais do que monstros. Apenas recentemente essas criaturas batalhadoras tornaram-se comuns na Arena de Corvis (acho que vi alguns conselheiros e outros notáveis freqüentando as rinhas!).

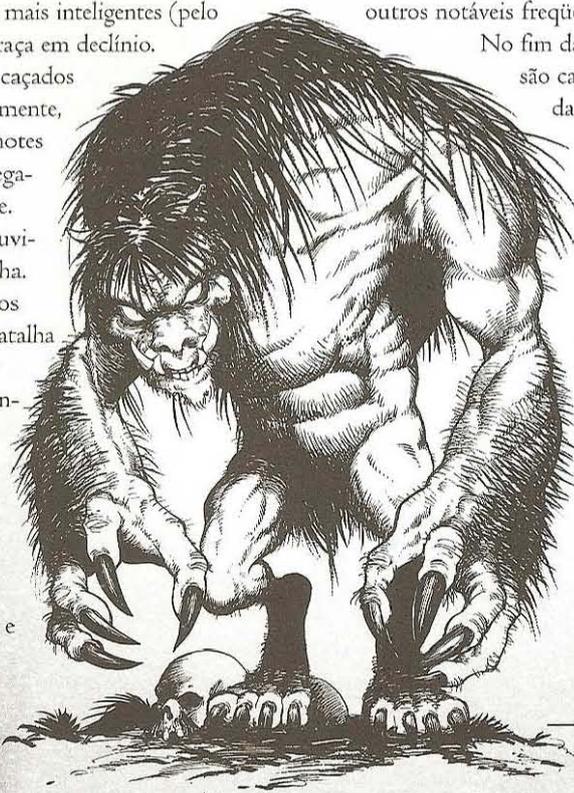
No fim das contas, hoje em dia essas criaturas são capturadas raramente (a menos no caso das rinhas). Em vez disso, são simplesmente exterminadas quando entram

em território humano, o que pode ser melhor para todos, já que, sempre que isso acontece, os resultados costumam ser feios. Os gorax são definitivamente carnívoros, e o homem pode se encontrar muitas vezes no topo do cardápio.

Um último fato interessante: “como o fedor de um gorax” é uma expressão bem conhecida.

Mas pode ser surpresa que o característico cheiro de um gorax não venha apenas de seu suor — e de quaisquer outras fontes de odor nas quais ele estivesse rolando — mas de sua saliva. Para os homens, a saliva é apenas um ácido digestivo — e às vezes um repugnante míssil de indignação para aqueles de estirpe menos nobre — mas, para o gorax, a saliva é um marcador

característico, que serve duas funções primárias. Em um bando, os gorax cospem na comida, para marcar sua posse. A outra razão é atrair companheiros. Durante a época de acasalamento, a



Gorax

Uma gorax produz até sete vezes a quantidade normal de saliva, sabando constantemente. Não é uma qualidade particularmente encantadora para nós, com certeza, mas simplesmente enlouquece os gorax machos.

Tesouro

Sempre existem pelo menos Id4 gemas de valor variado, além de outros objetos brilhantes, espalhados na imunda toca de um gorax.



Combate

Os gorax atacam qualquer coisa que percebam como presa ou ameaça. Apenas a promessa de objetos brilhantes pode distraí-los da matança... Às vezes.

Lendas & Fatos

COMUM: o gorax é um parente primitivo do ogrun.
INCOMUM: os gorax colecionam quinquilharias brilhosas, que o gorax macho usa para cortejar a fêmea.
RARO: gorax jovens podem ser domados e treinados, mas poucos restam em serviço hoje em dia. Eles tendem a entrar em fúria sob pressão — há 5% de chance de que, quando um gorax tiver perdido metade de seus PV, enlouqueça e ataque o alvo mais próximo.
OBSCURO: qualquer um que encontre um gorax deve jogar no chão um punhado de moedas ou outros objetos brilhantes e fugir. Caso o gorax falhe em um teste de resistência de Vontade (CD 8), os "brilhos" vão atrair seu interesse, e ele irá cessar seu ataque. Caso esteja engajado em combate ou protegendo seus filhotes, essa tática será inútil, e o gorax lutará até a morte.

GANCHOS

• Durante uma expedição ao subterrâneo de uma grande cidade, alguns PJs (ou todos) são capturados e jogados em um fosso profundo. Uma multidão está reunida ao redor, assistindo e gritando, enquanto um portão na parede oposta se ergue, e um gorax (ou dois, ou três) corre para o grupo com sede de sangue em seus olhos amarelos.

Moedas começam a trocar de mãos lá em cima. A luta começa!

• Uma confusa comunidade agrária teve a infelicidade de encontrar um bando de vorazes gorax estabelecidos na mata acima de seus campos. O bando já pegou alguns aldeões, e as feras são poderosas demais para que os fazendeiros as enfrentem com seus ancinhos e foices. Eles reúnem o parco dinheiro que conseguem na esperança de que os PJs tenham a bondade de livrá-los do problema carnívoro.

Fico impressionado por essas feras terem sido treinadas para a guerra. Certamente não desejaria uma delas em meu regimento!

Gorgandur

(Espécime imaturo)



Besta Mágica Colossal

Dados de Vida:	35d10+350 (542 PV)
Iniciativa:	+8
Deslocamento:	6 m (4 quadrados), escavar 6 m, escalar 6 m, natação 6 m
Classe de Armadura:	36 (-8 tamanho, +4 Des, +30 natural), toque 6, surpresa 32
Ataque Base / Agarrar:	+35/+66
Ataque:	corpo-a-corpo: mordida +42 (6d6+15, dec. 19-20) ou pancada +42 (2d8+15)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: mordida +42 (6d6+15, dec. 19-20) e golpe com a cauda +40 (4d6+22) ou pancada +42 (2d8+15)
Espaço / Alcance:	24 m/9 m
Ataques Especiais:	agarrar aprimorado, atropelar 2d8+22, engolir, esmagar 6d6+22, muco corrosivo, rasteira com a cauda 4d6+15, terreno
Qualidades Especiais:	faro, presença aterradora, RD 15/épica, RM 30, sentido sísmico, visão na penumbra,

visão no escuro 18 m

Testes de Resistência:	Fort +31, Ref +25, Von +15
Habilidades:	For 40, Des 18, Con 30, Int 8, Sab 10, Car 18
Perícias:	Escalar +24, Observar +16, Ouvir +12, Procurar +12
Talentos:	Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Encontro Aprimorado, Golpe Avassalador, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Reflexos Rápidos, Sucesso Decisivo, Aprimorado (mordida), Vontade de Ferro
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	25
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	36+ DV (Colossal)
Ajuste de Nível:	—

Há algumas coisas neste mundo com as quais simplesmente não se brinca. Elas brincam com você e, quando o fazem, você não pode fazer nada. O lendário gorgandur é uma dessas criaturas. Segundo os boatos, existem apenas quatro dessas criaturas, e sou deveras grato por isso. Também vimos um forte declínio de suas atividades nas últimas décadas, o que é outra coisa pela qual agradecer.

Registros desses monstros datam de centenas de anos atrás, e existem diversas lendas a seu respeito. Os antigos menitas falavam deles no *Olknurizon*, chamando-os de "gormalaine"; diziam que as criaturas eram uma punição deixada no mundo por Menoth. Contudo, as lendas que parecem mais comuns são as que dizem que essas feras são filhotes da Serpente Devoradora, e que seguem seu exemplo, espalhando o caos e a destruição onde puderem. Pelos relatos que ouvi, essas criaturas não se esforçam para procurar vítimas, mas não hesitam em obliterar aqueles tolos o bastante para provocar sua ira.

Se você ainda respira, então provavelmente nunca viu um gorgandur de perto, embora eu tenha tido a oportunidade de falar com um ou dois raros sobreviventes. Esses monstros são serpentes colossais, que vivem nas profundezas da terra (perto de

bolsões quentes subterrâneos em áreas vulcânicas, eu acredito). A cada punhado de décadas, eles acordam de seu sono e lançam-se sobre o mundo, para causar destruição em larga escala e devorar os habitantes e o gado de várias cidades durante o processo. Nunca ouvi falar de uma dessas feras ser morta, e nem consigo imaginar isso acontecendo.

Combate

Quando um gorgandur entra em combate, procura matar e então comer tudo, e em geral é isso que faz. Ele ataca primeiro com uma rajada de muco corrosivo, e então põe-se a destroçar tudo que existe à sua frente. Caso alguma força consiga causar danos graves ao gorgandur, ele irá fugir de volta para o lugar de onde veio.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade o gorgandur precisa atingir um oponente com sua mordida. Ele pode iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso seja bem-sucedido no teste resistido de Agarrar, o gorgandur prende a vítima, e poderá tentar engoli-la na rodada seguinte.



Atropelar (Ext): teste de resistência de Reflexos contra CD 42. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Esmagar (Ext): área de 24 m por 24 m. Oponentes Grandes ou menores sofrem 6d6+22 pontos de dano de concussão, e devem ser bem-sucedidos em testes de resistência de Reflexos (CD 37) ou ficarão imobilizados; bônus de Agarrar de +66. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Para mais detalhes, veja a descrição do

ataque especial esmagar no *Livro de Regras Básicas III*.

O estômago de um gorgandur pode manter duas criaturas Enormes, quatro Grandes, oito Médias, 16 Pequenas, 32 Miúdas, 64 Diminutas ou 128 criaturas Mínimas.

Engolir (Ext): um gorgandur pode engolir um inimigo aprisionado de tamanho Enorme ou menor caso seja bem-sucedido em um teste de Agarrar. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 6d6+15 de dano por esmagamento, mais 2d6 pontos de dano de ácido, por rodada. Uma criatura engolida pode abrir caminho para fora, usando armas leves cortantes ou perfurantes, causando 50 pontos de dano ao estômago do gorgandur (CA 20). Reações musculares fecham o buraco rapidamente, de modo que cada vítima deve abrir seu próprio caminho.

Muco Corrosivo (Ext): cone de 30 m, dano 45d12 de ácido, teste de resistência de Reflexos contra CD 37 para meio dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. O gorgandur pode usar este ataque uma vez a cada 1d6+1 rodadas, como uma ação padrão.

Presença Aterradora (Ext): um gorgandur produz um rugido baixo constante, que inspira terror em todas as criaturas dentro de um raio de 90 m. Criaturas com 5 DV ou menos ficam apavoradas por 6d6 rodadas, criaturas com 6 a 10 DV ficam assustadas por 6d6 rodadas, e criaturas com 11 a 15 DV ficam abaladas por 6d6 rodadas. Criaturas com mais de 15 DV não são afetadas. Teste de resistência de Vontade contra CD 31 anula. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Sentido Sísmico (Ext): um gorgandur pode perceber a localização de qualquer coisa em contato com o solo a até 90 m.

Terremoto (Sob): jogando-se no chão com toda força, um gorgandur pode causar um terremoto. Esta habilidade é idêntica, de todas as formas, a uma magia *terremoto* conjurada no 20º nível exceto pelo fato de que quaisquer fissuras abertas não se fecham, e que os efeitos são permanentes.

Perícias: um gorgandur recebe +4 de bônus racial em testes de Observar e +8 de bônus racial em testes de Escalar. O gorgandur sempre pode escolher 10 em testes de Escalar, mesmo que esteja apressado ou ameaçado. Um gorgandur recebe +8 de bônus racial em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o gorgandur deve se mover em linha reta.



Tesouro

Caso você veja um gorgandur e consiga escapar com sua vida, considere isso como um tesouro por si só. Contudo, existe uma estranha história de um sobrevivente que tomou para si o dente caído de um gorgandur. Vários colecionadores abastados ofereceram-no o resgate de um rei pelo dente, mas o indivíduo, um caçador profissional, ficou com a coisa, como um excêntrico artefato.

Lendas & Fatos

COMUM: as lendas falam de serpentes colossais que vivem dentro da terra, surgindo raramente, com conseqüências devastadoras.

INCOMUM: esses monstros são chamados gorgandur, e pense-se existirem quatro deles. As lendas também afirmam que essas feras são praticamente imortais, já que não existe relato de uma sendo destruída ou morrendo.

RARO: os covis subterrâneos de dois dos gorgandur são conhecidos por um punhado de rastreadores notáveis — um está escondido debaixo das Montanhas Cardare, o outro dentro dos Picos de Vidro.

OBSCURO: é verdade que os ataques dessas serpentes praticamente cessaram nas últimas décadas — nos últimos quarenta anos, de fato. A razão disso é que todas as quatro estão dando à luz. Logo, cada uma terá cerca de doze filhotes (de aproximadamente 10 DV) para liberar pelo mundo.

Ganchos

Uma seita adoradora de serpentes, dedicada à Devoradora, localizou o covil de um dos gorgandur, e começou a se preparar para despertar a coisa. O horrendo ritual necessita do sangue de diversos sacrifícios virgens, assim como a coleta de vários artefatos antigos e esquecidos. É uma tarefa difícil, mas a seita é poderosa o bastante para ter chance de sucesso. Os PJs são chamados para detê-los. O detalhe é que, caso a seita acorde a fera, não apenas ela mesma, mas também uma dúzia de seus filhotes, estarão espalhando o caos pelos campos, devorando tudo à sua frente.

Gremlin



<i>Fada Miúda (Grymkin)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	1/2 d6 (1 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+2
<i>Deslocamento:</i>	6 m (4 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	14 (+2 tamanho, +2 Des), toque 14, surpresa 12
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+0/-12
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida -2 (1d2-4); ou à distância: lança curta +4 (1d3-4)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida -2 (1d2-4); ou à distância: lança curta +4 (1d3-4)
<i>Espaço/Alcance:</i>	75 cm/0 m.
<i>Ataques Especiais:</i>	solução
<i>Qualidades Especiais:</i>	invisibilidade natural, mesclar-se com má- quina, visão no escuro, visão na penumbra
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +0, Ref +4, Vón +2

<i>Habilidades:</i>	For 2, Des 15, Con 10, Int 10, Sab 11, Car 8
<i>Perícias:</i>	Abrir Fechaduras +5, Equilíbrio +5, Escalar +7*, Esconder-se +13, Furtividade +5, Observar +5, Ofícios (ferro-velho) +4, Operar Mecanismo +10, Ouvir +7
<i>Talentos:</i>	Foco em Habilidade (mesclar-se com máquina, solução) ^B , Prontidão
<i>Ambiente:</i>	quaisquer urbanos
<i>Organização:</i>	gangue (2-5), grupo (6-20) ou borda (21-50)
<i>Nível de Desafio:</i>	1/4
<i>Tendência:</i>	sempre Caótico e Neutro
<i>Progressão:</i>	1-2 DV (Miúdo)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Detestados por mecânicos, engenheiros e sacerdotes de Cyriss, os gremlins são o flagelo da tecnologia a vapor, das engrenagens e de outros aparelhos complexos de metal. Não apenas são infames por fazer com que construtos como gigantes-a-vapor funcionem mal, também são notórios pelas travessuras muitas vezes cruéis que infligem sobre os outros.

Em meus esforços para descobrir mais informações sobre esses grymkin rotundos e desprezados, fiz questão de acompanhar Aliss Holm, uma dos seis especialistas desgremelinizadores de Corvis, em uma de suas visitas de rotina à Motores do Leste.

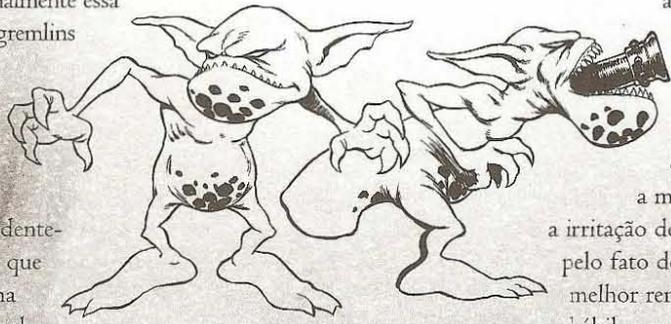
Dentro da atarefada oficina, notei a presença de diversos felinos domésticos, cuja função, presumi, seria manter a população de ratos baixa. Aliss informou-me que eles não apenas mantinham os ratos sob controle, mas também faziam o mesmo com os gremlins. Gatos odeiam gremlins, e caçam-nos acima de quaisquer outras presas. De sua parte, gremlins temem gatos, e não atacam um deles a menos que estejam em superioridade numérica de, no mínimo, três para um. Caso os gatos de um estabelecimento demonstrem inquietude ou comecem a desaparecer, normalmente essa é uma indicação clara de que os gremlins estão se multiplicando.

Aliss presenteou-me com o cadáver de um gremlin morto há pouco para que eu o estudasse. Os gremlins apresentam uma aparência surpreendentemente cômica, considerando-se que são alvo de tanto ódio, com uma cabeça redonda e desproporcional

equilibrada precariamente sobre um pescoço fino, uma barriga redonda e membros curtos e esqueléticos que terminam em mãos e pés grandes demais. Sua pele cinza e sem pêlos é levemente metálica, e sua cabeça é dominada por uma grande boca cheia de dentes de agulha, dois minúsculos olhos prateados, um par de orelhas pontudas extremamente longas e nenhum nariz aparente.

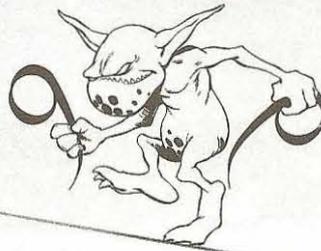
Longe de serem indefesos, os gremlins catam diversos pedaços de metal descartado e utilizam-nos para construir engenhocas variadas. Preferem lanças em miniatura para uso como armas, alavancas básicas, e até mesmo gazuas rústicas. Amarram molas em seus pés para auxiliar em seus pulos, e criam ganchos de escada, estrepes e outros aparelhos diversos a partir de fios velhos, pregos e engrenagens.

Os gremlins se reproduzem de maneira bizarra, fisicamente mesclando-se com um aparelho apropriado e totalmente operacional, muitas vezes arruinando-o no processo. Ao fim de uma semana, com a mescla completa, um novo gremlin nasce, e tanto o pai quanto a duplicata emergem do aparelho. Máquinas particularmente grandes, como aquelas usadas em fábricas, podem ser



atormentadas por vários gremlins mesclados, levando a defeitos constantes e por fim, quebra total. Não é um conforto para os engenheiros dos reinos saber que os gremlins não se mesclam a maquinário inerte ou quebrado, e a irritação desses profissionais é ainda maior pelo fato de que gremlins mesclados são melhor removidos pelos serviços de um hábil — e caro — desgremelinizador.

Gremlin



Combate

Embora não sejam particularmente violentos, os gremlins apreciam atormentar outras criaturas, fazendo máquinas funcionarem mal em momentos inoportunos, esgueirando-se e cutucando suas vítimas com lanças antes de fugir, deixando estrepes em bancos e assim por diante. Quando confrontados com uma ameaça séria, preferem fugir.

Invisibilidade Natural (Sob): um gremlin pode se tornar invisível como uma ação padrão, embora não permaneça invisível caso ataque. A invisibilidade de um gremlin não afeta gatos.

Mesclar-se com Máquina (Sob): uma vez por mês, um gremlin pode mesclar-se fisicamente com um dispositivo mekânico. Um dispositivo mágico ou supervisionado tem direito a um teste de resistência de Fortitude (CD II)

para resistir à mescla. Uma vez mesclado, o gremlin pode usar seu poder de solução à vontade, e também absorve alguns dos elementos do aparelho, comprometendo sua integridade. A dureza do aparelho é reduzida em I por semana, e seus pontos de vida são reduzidos em I por dia. Esta é a forma de procriação dos gremlins.

Solução (Sob): um gremlin pode causar um breve defeito em um único aparelho complexo, como uma prensa a vapor ou uma besta. Itens simples como espadas não podem ser afetados. Itens não-mágicos ou itens sem supervisão de um personagem apresentam o defeito automaticamente, enquanto que itens mágicos ou itens supervisionados devem ser bem-sucedidos em testes de resistência de Fortitude (CD II) para evitar o defeito. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Caso o teste de resistência seja bem-sucedido, o aparelho não pode ser afetado pelo solução de qualquer gremlin por um dia. Uma vez que um gremlin use o solução, não pode usá-lo de novo por 1d4 rodadas.

Perícias: um gremlin recebe +8 de bônus racial em testes de Operar Mecanismo, +4 de bônus racial em testes de Escalar e Ouvir e +10 de bônus racial em testes de Saltar. Um gremlin usa seu modificador de Destreza em testes de Escalar.

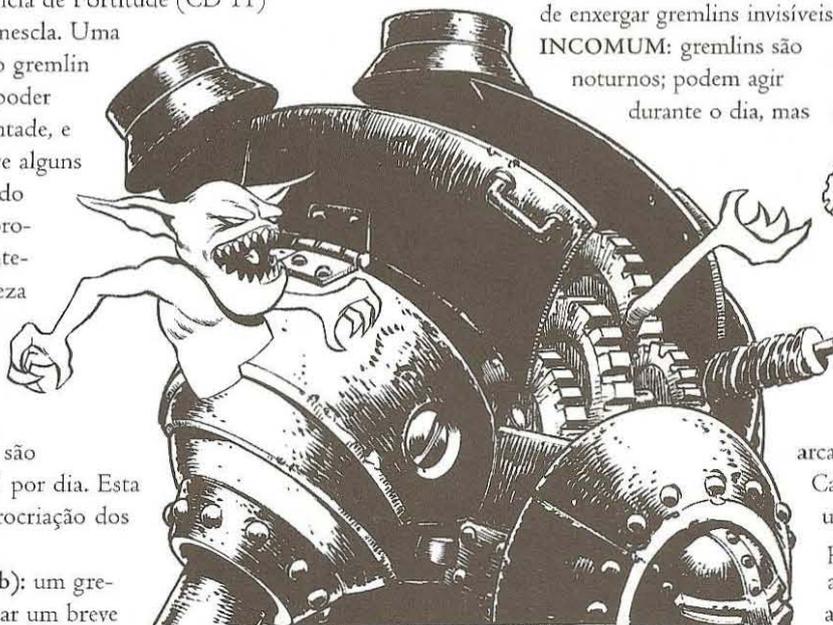
Tesouro

Gremlins não são conhecidos por adquirir e acumular posses materiais, além dos itens sem valor que constroem a partir de ferro-velho, pregos descartados e outros detritos industriais.

Lendas & Fatos

COMUM: gatos e gremlins odeiam-se mutuamente, e os gatos são até mesmo capazes de enxergar gremlins invisíveis.

INCOMUM: gremlins são noturnos; podem agir durante o dia, mas



acham isso desconfortável.

RARO: já houve conjuradores arcanos com familiares gremlins.

Caso um desses indivíduos chame um familiar em um local apropriado, sendo de 5º nível ou acima, um gremlin pode atender ao chamado, segundo a decisão do mestre.

OBSCURO: Cyriss nutre um ódio

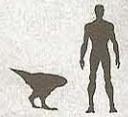
particular pelos grymkin emperradores, e concede a seus clérigos a habilidade de expulsar gremlins não-mesclados, assim como outros clérigos expulsam mortos-vivos.

GANCHOS

Fervilham boatos sobre engenheiros rivais que às vezes tentam sabotar o trabalho uns dos outros introduzindo gremlins nas oficinas de seus desafetos. Os personagens podem ser empregados para discretamente infiltrar um ou dois gremlins em uma fábrica, ou para impedir uma sabotagem do gênero.



Guinchador



<i>Besta Mágica Miúda</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	1d10 (5 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+4
<i>Deslocamento:</i>	12 m (8 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	18 (+2 tamanho, +4 Des, +2 natural), toque 16, surpresa 14
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+1/-8
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +2 (1d4-1)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +2 (1d4-1) e garra -3 (1d2-1)
<i>Espaço/Alcance:</i>	75 cm/0 m
<i>Ataques Especiais:</i>	guincho sônico

<i>Qualidades Especiais:</i>	visão na penumbra, visão no escuro 18 m
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +2, Ref +6, Vm +0
<i>Habilidades:</i>	For 8, Des 19, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 4
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +12, Furtividade +12
<i>Talentos:</i>	Foco em Habilidade (guincho sônico)
<i>Ambiente:</i>	qualquer floresta
<i>Organização:</i>	matilha (5-20)
<i>Nível de Desafio:</i>	2
<i>Tendência:</i>	sempre Caótico e Neutro
<i>Progressão:</i>	2 DV (Miúdo); 3-4 DV (Pequeno)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Nada poderia levar uma existência mais bizarra que o guinchador, um pequeno quadrúpede carnívoro que habita as florestas de Cygnar e Khador. Eles podem ser reconhecidos por suas cabeças achatadas, em formato de cunha, seus olhos muito separados, seus pés com duas garras e seus rabos curtos. E não pode haver uma criatura mais irritante a ser encontrada nos ermos.

Os guinchadores passam seus dias rastreando animais maiores — sem mencionar exploradores incautos que prosseguem seu trabalho com a maior inocência — através dos arbustos.

Os monstrosinhos asquerosos são quietos como tumbas, enquanto esgueiram-se atrás de suas presas. Esperam até que a vítima pare por um momento, talvez para dormir ou pastar (ou para descansar sobre um tronco, em um lugar ensolarado, acendendo seu cachimbo). Então, essas pestes, tendo se aproximado furtivamente, emitem um guincho tão furioso que pode aterrorizar a vítima quase a ponto de enlouquecer.

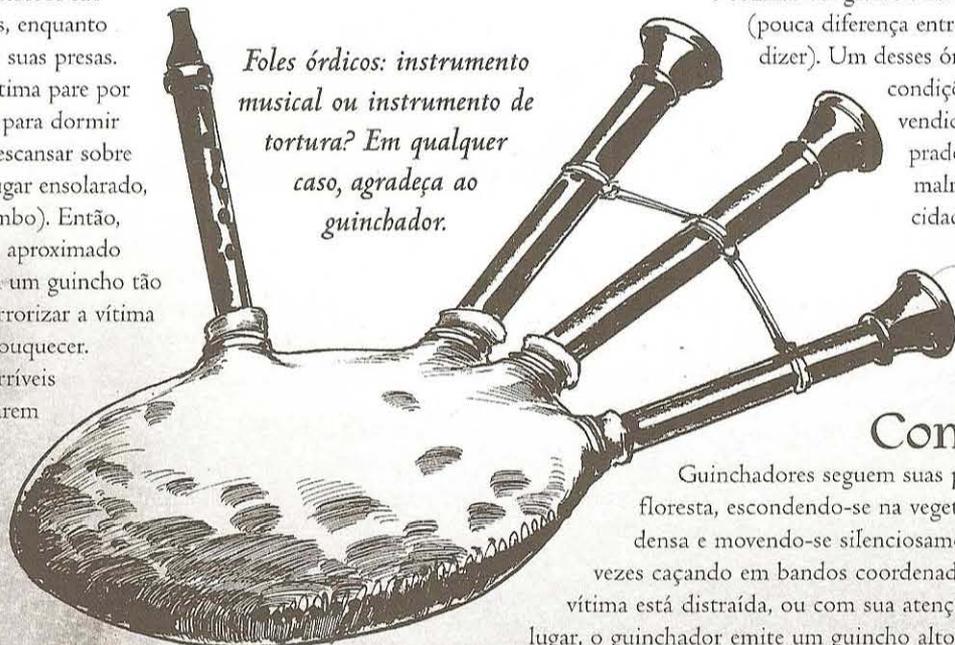
Já observei os horríveis guinchadores atordoarem animais muito maiores, para então atacarem em bando, despedaçando a vítima com suas garras e dentes.

Eles podem não parecer uma ameaça muito grande para um grupo bem armado, mas aviso que o efeito de um susto nos ermos pode ser devastador. Meu venerável amigo e

guia de muitos anos, Tumulok (que Morrow favoreça sua alma), matara inúmeros adversários temíveis em sua carreira. Mas o pobre Tumulok havia parado para, hã, se aliviar na floresta — fosse sua necessidade menos urgente e sua bexiga mais jovem, ele poderia ter prestado atenção ao bando que seguia-o. Infelizmente, o coração do velho mateiro não suportou o choque da surpresa tão rude.

A única coisa de valor que os guinchadores possuem é o órgão semelhante a um pulmão que usam para produzir seu grito. O grande saco que se encontra no tórax da criatura é valorizado por seu uso na confecção de gaitas de foles órdicas e buzinas em grandes navios a vapor (pouca diferença entre as duas, devo dizer). Um desses órgãos em boas condições pode ser vendido ao comprador certo, normalmente em uma cidade portuária.

Foles órdicos: instrumento musical ou instrumento de tortura? Em qualquer caso, agradeça ao guinchador.



Combate

Guinchadores seguem suas presas pela floresta, escondendo-se na vegetação rasteira densa e movendo-se silenciosamente, muitas vezes caçando em bandos coordenados. Quando a vítima está distraída, ou com sua atenção em outro lugar, o guinchador emite um guincho alto, que pode atordoar ou até mesmo matar oponentes mais fracos. Um oponente atordoado é então atacado pelo guinchador ou pelo bando, e devorado.

Guinchador

Guincho Sônico (Ext): o guinchador pode emitir um guincho sônico duas vezes por dia. O guincho afeta um cone de 9 m e é alto o bastante para deixar os oponentes que falharem em um teste de resistência de Fortitude (CD 12) atordoados por 1d4 rodadas. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Aqueles

com um valor de Constituição de 12 ou menos que falharem em seu teste de resistência devem fazer um novo teste de resistência, com -4 de penalidade, ou ficarão inconscientes por 1d4 rodadas. As vítimas com valores de Constituição de 6 ou menos devem fazer um terceiro teste de resistência de Fortitude com +4 de bônus, ou morrem instantaneamente de parada cardíaca. Oponentes cientes do guinchador recebem +8 de bônus nos testes de resistência. O guincho sônico afeta apenas criaturas vivas.

Perícias (Ext): guinchadores recebem +6 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade

Tesouro

Guinchadores não carregam tesouros. Os sacos de ar com os quais eles geram seu guincho valem de 25 a 100 PO — mais se forem vendidos em uma cidade portuária, onde haja demanda de buzinas de navios e sirenes. Matar um guinchador com uma arma de perfuração ou corte destrói o saco de ar em 75% das vezes.

Lendas & Fatos

COMUM: guinchadores são criaturas daninhas, que atordoam suas presas com seu guincho. São encontrados em muitas florestas.

INCOMUM: guinchadores viajam em bandos, e sempre tentam surpreender suas presas.



RARO: o saco torácico da criatura pode ser vendido para fabricantes de buzinas ou instrumentos musicais. **OBSCURO:** assobiar, guinchar ou tocar um instrumento musical no mesmo tom do grito dos guinchadores pode enganá-los, fazendo-os pensar que você é um do bando. É claro, isso significa que eles podem segui-lo como se você fosse um deles — mas é melhor que ser devorado!

GANCHOS

• Amblin Orofisk, um construtor de navios em Cinco Dedos, está construindo um novo veleiro para um nobre bastante espalhafatoso, que gostaria que o barco possuísse um apito que pudesse “abalar o solo marinho”.

Alguns sacos de ar de guinchadores dariam conta do recado, especialmente um muito grande, e há uma recompensa para quem trazer duas dúzias dessas coisas.

• Gymnoddy, o mestre flautista, está abrindo uma universidade. Ele precisa de três dúzias de sacos de ar de guinchadores, mas o ganancioso Amblin Orofisk parece estar comprando todos em um raio de centenas de quilômetros. Há uma rica recompensa para quem trazer tantos quantos possíveis (sem fazer perguntas).

Não tenho certeza do que é pior, o grito do guinchador ou os instrumentos musicais feitos de seus sacos de ar. Se nunca mais ouvirei foles, ordicos de novo, não ficarei triste.

WGP

Homem-Crocodilo



<i>Humanóide Monstruoso Grande (Réptil)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	3d8+9 (22 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+5
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados), natação 6 m
<i>Classe de Armadura:</i>	14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+3/+9
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +4 (1d8+2) ou maça pesada +4 (2d6+3)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +4 (1d8+2), 2 garras -1 (1d6+1) e golpe com a cauda -1 (1d8+1) ou maça pesada +4 (2d6+3) e mordida -1 (1d8+2)
<i>Espaço/Alcance:</i>	3 m/3 m
<i>Ataques Especiais:</i>	agarrar aprimorado

<i>Qualidades Especiais:</i>	faro, prender a respiração, visão no escuro 9 m
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +4, Ref +4, Von +3
<i>Habilidades:</i>	For 14, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 10
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +6*, Furtividade +6, Natação +10, Observar +6
<i>Talentos:</i>	Iniciativa Aprimorada, Sorrateiro
<i>Ambiente:</i>	pântanos quentes ou temperados
<i>Organização:</i>	grupo (2-5), colônia (5-20) ou tribo (20-80)
<i>Nível de Desafio:</i>	2
<i>Tendência:</i>	frequentemente Neutro
<i>Progressão:</i>	conforme a classe de personagem
<i>Ajuste de Nível:</i>	+3

Não são muitas as pessoas que sabem da existência dos discretos homens-crocodilos que ocupam os pântanos escuros e lúgubres de Cygnar. Essas criaturas são tão arredias que a maior parte das pessoas acredita que sejam um mito. Uma região como Cygnar possui uma boa quantidade de jacarés agigantados, vistos de tempos em tempos (embora você deva ver aqueles que se escondem nos rochedos salgados da Costa Quebrada — aquelas são feras de nota, eu digo!), e assim, não é de surpreender que o povo presuma que um avistamento de uma criatura tão estranha seja um exagero. Contudo, posso dizer que os homens-crocodilos não são mitos, de maneira alguma.

Talvez uma das razões pelas quais sejam tão raros é sua natureza furtiva. Da mesma forma que crocodilos normais, homens-crocodilos preferem fazer silenciosamente à espera de sua presa, e já verifiquei que eles são engenhosos, tenazes e — acima de tudo — pacientes ao caçar. Têm uma preferência por armadilhas, e foi assim que encontrei-os.

Nós havíamos subido o Rio Negro, acabáramos entrando em seu território e, dada sua natureza territorial, um encontro era iminente. Foi na volta de uma curva notavelmente sombreada que o barco a vapor de meu guia ficou preso em destroços e lixo. E foi então que eles atacaram.

Levaram-nos a sua aldeia, e pude aprender bastante muito rapidamente. Eles eram liderados por um xamã (que costuma ter alguns acólitos sob sua proteção), e os machos e fêmeas adotam os típicos papéis tribais.



As crianças são criadas em comunidade. Como a maioria dos répteis, os homens-crocodilos (ou, devo dizer, as mulheres-crocodilos) põem ovos, e esses são mantidos em um grande monte de incubação no centro da aldeia. Os filhotes são forçados a crescer rapidamente, e metade de qualquer grupo de caça costuma ser formada por jovens (impetuosos e ávidos para provar seu valor, devo acrescentar).

A despeito de sua natureza feroz, os homens-crocodilos não são criaturas por demais maliciosas. São muito mais inteligentes do que se pode presumir, e certamente podem ouvir a razão (mas devo avisar da incrível teimosia deles).

O xamã que liderava o grupo que havia capturado minha equipe era um velho lagarto sábio e matreiro.

Ele via benefício em deixar-nos barganhar por nossas vidas — e esse benefício acabou sendo meus óculos protetores encantados rúlicos.

Adquirir aquela ferramenta útil fora uma tarefa e tanto, mas no fim das contas acho que prefiro ter uma cabeça onde usar os

óculos! Devo dizer que tivemos bastante sorte. Muitas tribos de homens-crocodilos preferem matar primeiro e perguntar depois, e poderiam tanto pedir pelo tributo quanto tomá-lo.

Combate

Homens-crocodilos adultos são oponentes valorosos, com garras, uma poderosa mordida e a capacidade de usar ferramentas. Pequenos grupos deles costumam aproximar-se de seus

Homem-CROCODILO

inimigos furtivamente, nadando submersos, ou saltar para uma emboscada aquática. Quando é necessário um ataque em larga escala, eles são bastante capazes de formar unidades combatentes bem organizadas, e muitas vezes são apoiados por um druida ou xamã.

Homens-crocodilos costumam agarrar presas menores e arrastá-las para debaixo d'água, para que se afoguem. Usam menos essa tática quando empregam armas, mas, caso estejam lutando na água ou perto dela, muitas vezes utilizam-na. Também costumam tentar manobras de imobilizar, derrubando seus oponentes com seu ataque de cauda.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o homem-crocodilo precisa atingir o oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Prender a Respiração (Ext): um homem-crocodilo pode prender sua respiração por um número de rodadas equivalente a $4 \times$ seu valor de Constituição sem risco de se afogar.

Perícias: um homem-crocodilo recebe +2 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade. Ele também recebe +8 de bônus racial em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o homem-crocodilo deve se mover em linha reta. *Ele também recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se quando está na água. Além disso, ele é capaz de permanecer submerso, deixando somente seus olhos e narinas para fora d'água. Isso concede +10 de bônus nos testes de Esconder-se.

Tesouro

Por causa de seu hábito de exigir tributo, os homens-crocodilos podem possuir diversos objetos de valor a qualquer momento (considerados como o dobro do tesouro padrão). Eles preferem armas acima de qualquer outro item, embora normalmente seja necessário arrancá-las de suas garras mortas para obtê-las.

Lendas & Fatos

COMUM: uma discreta raça de crocodilos bípedes inteligentes esconde-se em algumas áreas pantanosas, emboscando os viajantes.

INCOMUM: os homens-crocodilos são uma raça tribal, que costuma viver isolada, mas ocasionalmente ataca ou negocia com outras criaturas.

RARO: a carne dos homens-crocodilos tem gosto semelhante à da galinha.

OBSCURO: essas criaturas são lideradas por xamãs que dizem falar com os espíritos do pântano, e que controlam todos os aspectos da vida da tribo.



Ganchos

• Kent Lawley

está entre aqueles sor-

tudos o bastante para terem encontrado uma tribo de homens-crocodilos do Rio Negro e sobrevivido. Ele realizou essa proeza não através de força ou astúcia, mas entregando a herança mais valiosa de sua família como tributo — a fantástica espada longa chamada *Corta-cajado*. Lawley deseja o tesouro de sua família de volta mais do que tudo no mundo, mas, infelizmente, o xamã da tribo, Atahalne, afeiçãoou-se à lâmina. Lawley paga uma bela quantia a qualquer um que possa recuperar a espada.

• A fundição Villmiew, no norte da Terra-do-Meio, está tendo problemas com homens-crocodilos. Os trabalhadores estão desaparecendo em serviço. O capataz da fundição contrata os PJs para eliminar o problema, mas o grupo logo encontra um xamã homem-crocodilo que explica que os dejetos da fundição estão envenenando suas águas. Os trabalhadores não estão muito interessados em conversar, e os homens-crocodilos só vão lhes dar uma chance para uma solução pacífica. Os PJs devem pensar rápido, ou encontrar uma solução antes que o rio fique vermelho.

Algumas tribos perto de Gora e Tavararam tiveram diversos combates contra os bregos do brejo recentemente.

Infernal, Caçador de Almas

<i>Extraplanar Grande (Mirmidone Infernal)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	14d8+42 (105 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+6
<i>Deslocamento:</i>	12 m (8 quadrados), escalar 12 m
<i>Classe de Armadura:</i>	26 (-1 tamanho, +2 Des, +15 natural), toque 11, surpresa 24
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+14/+25
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +20 (4d6+10)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +20 (4d6+10)
<i>Espaço/Alcance:</i>	3 m/3 m
<i>Ataques Especiais:</i>	agarrar aprimorado, constrição 4d6+10, presença aterradora
<i>Qualidades Especiais:</i>	farejador de almas, furo, invisibilidade, marca da alma, percepção às cegas 36 m, RD 15/mágica, visão no escuro

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +12, Ref +11, Von +11
<i>Habilidades:</i>	For 25, Des 15, Con 17, Int 6, Sab 14, Car 10
<i>Perícias:</i>	Escarlar +15, Esconder-se +15, Furtividade +19, Observar +17, Ouvir +19, Procurar +15, Sobrevivência +19
<i>Talentos:</i>	Arma Natural Aprimorada (mordida), Corrida, Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Tolerância
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	solitário
<i>Nível de Desafio:</i>	12
<i>Tendência:</i>	sempre Leal e Mau
<i>Progressão:</i>	15-20 DV (Grande); 21-28 DV (Enorme)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Esses cães de caça infernais estão entre as mais horrendas bestas que já tive o desprazer de encontrar. Vários anos atrás, viajei a Ceryl, para ter com um conhecido, de nome Leander Ambrose. Leander iria fazer-me o favor de esclarecer algumas coisas sobre contratos infernais. Ele não era um infernalista (ou assim eu pensava), mas um estudioso e especialista no assunto.

Cheguei ao luxuoso apartamento de Leander, localizado sobre uma loja de variedades no Bairro do Comércio, pronto para uma conversa instigante. Enquanto subia a escadaria externa para o andar superior, juro ter ouvido algum tipo de comoção dentro do apartamento de Leander. Puxei minha lâmina e silenciosamente abri a porta, que já estava entreaberta. Eu não estava totalmente pronto para o que esperava por mim do lado de dentro.

À luz de uma única janela descoberta, vi uma grande fera serpentina, longa como dois cavalos, instalada no centro do estúdio desordenado de Leander. Ela estava enrolada ao redor do corpo inerte de meu conhecido. A raiva tomou conta de mim, e saltei por sobre o opulento divã órdico de Leander, e estoquei a criatura pelas costas. Isso chamou sua atenção, mas surtiu pouco resultado. O monstro soltou Leander e atacou-me como uma víbora do pântano, e uma onda de medo indubitavelmente mágico recobriu-me, derrubando-me

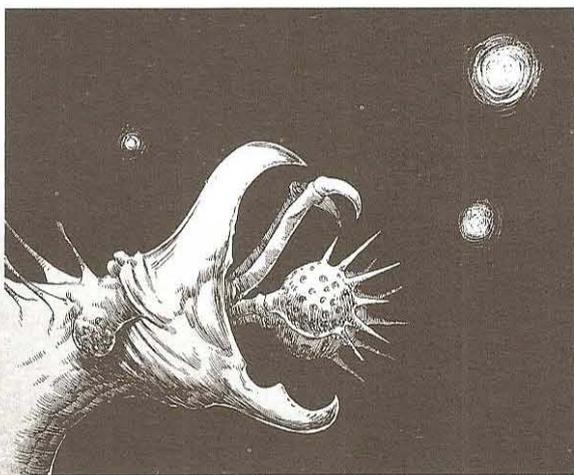
sobre meu traseiro. A criatura então abruptamente saltou por sobre mim e escapou pela porta. Recuperei-me do terror mágico e persegui-a até a porta. Com um olhar para fora, não consegui ver a fera no beco adjacente.

Olhando o cadáver de Leander, vi que ele tinha sido terrivelmente torturado, e depois morto. Múltiplos ferimentos de mordidas recobriam seu corpo, muitos de seus ossos estavam esmigalhados, e sua garganta tinha sido dilacerada. Explorando seu apartamento, descobri o que só podia ser explicado como os parâmetros de um infernalista — alguém que faz pactos com seres vis de fora de nosso mundo. Não irei entrar em mais detalhes macabros.

Pesquisei um pouco, durante o tempo passado desde esse terrível dia, e descobri que essas feras são chamadas caçadores de almas. Os Infernais usam os caçadores de almas para coletar almas marcadas e barradas da pós-vida. Não conheço a natureza exata de seus procedimentos, mas, já que os Infernais devem ser invocados para que entrem neste mundo, posso apenas supor que os caçadores de almas estejam inclusos de alguma forma nos detalhes de algum contrato infernal. Podem não ser

realmente invocados por infernalistas, mas talvez criados na hora, quando os Infernais têm almas a coletar em Caen.

Felizmente, acredito que esses caçadores estejam aqui para apanhar almas específicas. Eles não vagam pelos ermos, matan-





do tudo em seu caminho, embora pareça que seus mestres não percam o sono de preocupação caso os caçadores matem alguns inocentes na trilha de uma presa.

Combate

Infernais usam caçadores de almas para coletar almas, e os caçadores raramente deixam qualquer coisa interferir em sua tarefa. Caso alguém ou alguma coisa fique em seu caminho, os caçadores normalmente tentam evitar o obstáculo, mas às vezes simplesmente atacam o que quer que esteja atrapalhando. Depois da coleta, o caçador confina as almas dentro de seu corpo, e então volta ao seu mestre.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o caçador de almas precisa atingir o oponente com sua mordida. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso seja bem-sucedido no teste de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de constrição.

Constrição (Ext): um caçador de almas causa $4d6+7$ pontos de dano caso seja bem-sucedido em um teste de Agarrar.

Farejador de Almas (Sob): caçadores de almas possuem a notável habilidade de detectar qualquer alma marcada nas proximidades. Esta habilidade funciona como uma magia *localizar criatura* constante, como se conjurada por um mago de 14º nível. Em conjunto com a habilidade de faro, isto permite que o caçador de almas localize praticamente qualquer coisa, em qualquer lugar.

Invisibilidade (SM): 3/dia. Nível de conjurador: 14º. O caçador de almas só pode conjurar esta magia nele mesmo.

Marca da Alma (Sob): caçadores de almas podem usar esta habilidade apenas sobre criaturas que matem. Eles não podem fazer acordos com criaturas por suas almas. Veja Infernal, Curador para mais detalhes.

Presença Aterradora (Ext): esta habilidade surte efeito sempre que o caçador de almas ataca ou faz uma Investida. Os inimigos com 13 DV ou menos em um raio de 9 metros ficam abalados. Um teste de resistência de Vontade bem-sucedido (CD 17) anula. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Perícias: caçadores de almas recebem +8 de bônus racial em testes de Escalar. Eles sempre podem escolher 10 em testes de Escalar, mesmo que apressados ou ameaçados.

Infernal, Caçador de Almas

Lendas & Fatos

COMUM: caçadores de almas são essencialmente cães de caça infernais, usados para rastrear almas marcadas.

INCOMUM: caçadores de almas não são invocados; são criados por outros Infernais sempre que há um conjunto de almas a serem coletadas.

RARO: caçadores de almas são geralmente enviados para apanhar as almas dos mortos marcadas infernalmente, mas às vezes também são mandados para coletar as almas dos vivos. Fazem isso através de hediondos atos de tortura.

OBSCURO: caso sua alma não tenha uma marca infernal e você cruze com um caçador, simplesmente saia do caminho. Com sorte, ele irá ignorá-lo, em favor da verdadeira presa.

Tesouro

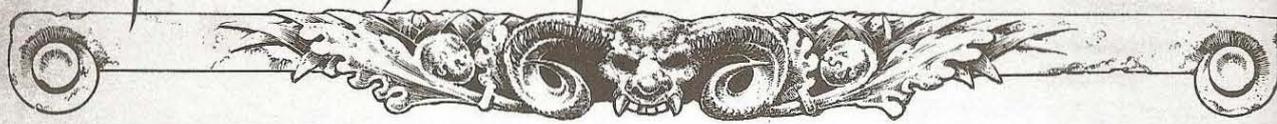
Caçadores de almas em geral não carregam tesouros. Seus restos mortais valem quantias insuspeitas entre os colecionadores.

Ganchos

Os PJs encontram-se com um trabalho lucrativo, como guarda-costas de um mago poderoso, que afirma que um rival deseja destruí-lo. O que os PJs não sabem é que o mago é um infernalista, e sua alma foi marcada para coleta pelos Infernais. Um caçador de almas vem perseguindo-o há semanas, e ele agora precisa de bucha de canhão para protegê-lo do cão de caça infernal.



Infernal, Ceifador Umbral



Assassino Umbral	
<i>Extraplanar Médio (Mirmidone Infernal)</i>	
Dados de Vida:	11d8+33 (82 PV)
Iniciativa:	+9
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	29 (+5 Des, +12 natural, +2 armadura), toque 15, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar:	+11/+14
Ataque:	corpo-a-corpo: espada curta obra-prima +17 (1d6+3, dec. 19-20)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: espada curta obra-prima +17/+12/+7 (1d6+3, dec. 19-20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	ataque furtivo +8d6, golpe sombrio, presença aterradora, veneno
Qualidades Especiais:	evasão pelas sombras, imunidade a cegueira, frio, petrificação e veneno, marca da alma, RD 15/mágica, resistência a eletricidade e fogo 15, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +12, Von +9
Habilidades:	For 17, Des 20, Con 16, Int 15, Sab 15, Car 14
Perícias:	Acrobacia +14, Abrir Fechaduras +19, Arte da Fuga +15, Equilíbrio +15, Escalar +17, Esconder-se +19, Furtividade +19, Intimidação +15, Observar +14, Ouvir +13, Procurar +14, Saltar +20
Talentos:	Acuidade com Arma, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	10
Tendência:	sempre Leal e Mau
Progressão:	12-22 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

Feiticeiro Umbral	
<i>Extraplanar Médio (Mirmidone Infernal)</i>	
Dados de Vida:	10d8+20 (65 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	24 (+4 Des, +10 natural), toque 14, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+10/+13
Ataque:	corpo-a-corpo: adaga obra-prima +14 (1d4+3, dec. 19-20)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: adaga obra-prima +14/+9 (1d4+3, dec. 19-20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	magias, presença aterradora, sanguessuga sombrio, veneno
Qualidades Especiais:	evasão pelas sombras, imunidade a cegueira, frio, petrificação e veneno, marca da alma, RD 15/mágica, resistência a eletricidade e fogo 15, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +11, Von +10
Habilidades:	For 16, Des 18, Con 15, Int 18, Sab 16, Car 20
Perícias:	Blefar +18, Concentração +15, Conhecimento (arcano) +17, Diplomacia +13, Disfarces +18, Escalar +16, Esconder-se +17, Furtividade +17, Identificar Magia +19, Intimidação +14, Obter Informação +18, Ofícios (alquimia) +17, Usar Instrumento Mágico +18
Talentos:	Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior, Magias em Combate, Maximizar Magia
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	10
Tendência:	sempre Leal e Mau
Progressão:	11-20 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

Hesito em discutir esses demônios, mas é meu dever como estudioso. Em primeiro lugar, eles são Infernais, criaturas de pura maldade que não caminham sobre nosso mundo normalmente. Ainda mais assustador é o fato de que o ritual para trazer um ceifador é tão simples que até mesmo uma criança poderia realizá-lo, mas envolve um preço sobre a alma que nunca pode ser reparado. Não estudei infernalismo, mas sei que outros Infernais exigem magias poderosas, contratos elaborados e preparação delicada. Não é o caso dos ceifadores

umbrais. Acredito que eles armaram algum pacto ancestral, além do escopo de uma única geração de mortais, pelo qual têm pronto acesso ao nosso mundo, sendo capazes de vir até aqui quando chamados, até mesmo por aqueles sem poder ou iniciação.

Pod escrever sobre Umbrals ainda mais poderosos. Será verdade? - V.P



Infernal, Ceifador Umbral

Nunca vi esses Infernais em primeira mão, felizmente. Mas já conversei com testemunhas confiáveis que viram-nos surgir do nada, despachar seus alvos e desvanecer-se. Ceifadores definitivamente não são humanos, mas imitam nossa forma. Sexo é uma escolha para eles — embora definitivamente prefiram a forma feminina, talvez porque a maioria de seus alvos sejam homens. Suspeito que sua verdadeira forma seja tão vazia de detalhes quanto as sombras das quais eles retiram seu poder. Os indivíduos têm nomes próprios, embora eu não deseje repetir nenhum deles aqui.

Todos os ceifadores têm afinidade com as sombras, e podem saltar dentro delas para evadir-se de seus oponentes. Possuem uma grande capacidade para a furtividade. Se você vir um ceifador umbral pular para uma sombra, fique atento às suas costas, pois ele (ou ela) irá surgir sobre você de qualquer lugar onde haja escuridão. Manter-se em uma sala com luzes brilhantes e nenhuma sombra é uma boa defesa. Esteja ciente de que eles não são diretamente enfraquecidos pela luz, mas ela rouba alguns de seus poderes.

Ceifadores umbrais empregam armas de lâmina ondulada, que mantêm cobertas de veneno. Todos os ceifadores podem escalar agilmente, e possuem rapidez e força sobrenaturais em seus membros.

Invocação

Ceifadores umbrais são os mais fáceis de serem invocados dentre todos os Infernais, porque não necessitam de magia arcana ou divina. Ainda é preciso pesquisar, para aprender a cerimônia, e um conhecimento superficial de cultura infernal certamente ajuda, mas nenhuma magia real é feita. Verdadeiros infernalistas — aqueles que dedicam suas vidas a negociar com Infernais — não tratam com essas criaturas, já que não há contrato a ser barganhado, e o preço pela alma do mortal é pago automaticamente.

A seguir estão listadas cerimônias de invocação básicas para o assassino; ajustes para outros ceifadores vêm em seguida.

Cerimônia de Invocação de Ceifadores Umbrais

Assassino: em uma sala escura sem janelas, o invocador acende uma vela negra feita com o sangue de um bezerro nascido no inverno. Ao lado da vela é colocada uma oferenda. A oferenda deve ser um item valioso, mas é mais importante que tenha valor pessoal para o invocador. Na chama da vela, o invocador escurece uma adaga de prata pura, e usa seu fio para cortar a palma de sua mão. Usando seu sangue, escreve o nome de seu inimigo em um pergaminho. Pressionando o ferimento de sua mão contra seu coração, diz em voz alta "Por meu sangue, por minha som-

bra, por minha alma, morte àquele que nomeei!". O invocador então queima o pergaminho na chama da vela. Um assassino umbral irá sair de sua sombra e inspecionar a oferenda. Caso não seja suficiente, o ceifador irá atacar o invocador, cuja alma estará escravizada se ele for morto. Se a oferenda for aceitável, o ceifador entrará na sombra do invocador, e emergirá da sombra do inimigo listado no pergaminho (como se usasse *teletransporte maior*), atacando imediatamente.

Ceifadores umbrais que atacam seus invocadores fazem-no com a mesma deliberação e furtividade com que atacariam um alvo normal. Irão fingir ir atrás do alvo do invocador, mas ao invés disso escaparão para as sombras e atacarão o invocador quando estiver mais vulnerável.

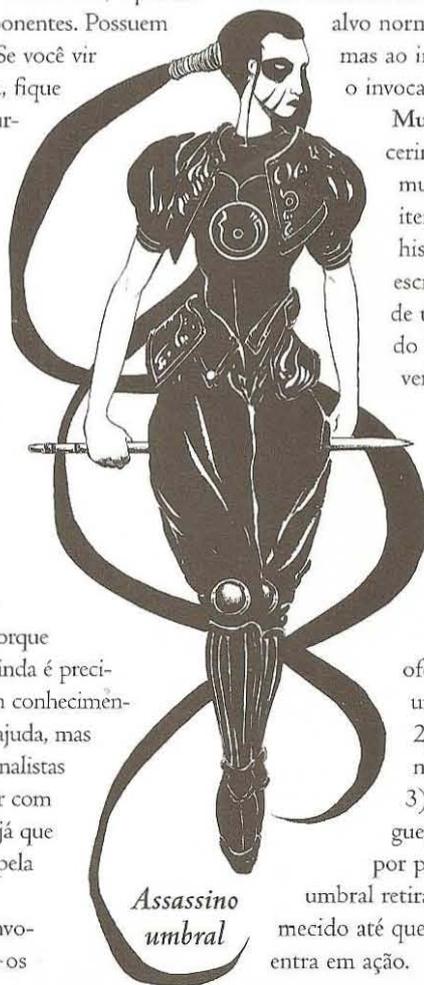
Mudanças na Cerimônia para Feiticeiros: a cerimônia para feiticeiros é a mesma, exceto pelas mudanças a seguir. 1) A oferenda deve ser um item mágico, de preferência com uma conexão histórica à linhagem do invocador; 2) O nome escrito no pergaminho deve incluir o nome formal de um feiticeiro umbral específico, junto ao nome do inimigo ou local a ser atacado; 3) A invocação verbal torna-se "Por meu sangue, por minha sombra, por minha alma, traga destruição a meus inimigos!". Ao final da cerimônia, o feiticeiro umbral entra na sombra do invocador e surge perto do inimigo listado no pergaminho, para então planejar seu ataque.

Mudanças na Cerimônia para

Guerreiros: a cerimônia para guerreiros é a mesma, exceto pelas mudanças a seguir. 1) A oferenda deve ser uma arma, de preferência com uma conexão histórica à linhagem do invocador; 2) O nome escrito no pergaminho deve ser o nome formal de um guerreiro umbral específico; 3) A invocação verbal torna-se "Por meu sangue, por minha sombra, por minha alma, suplico por proteção!". Ao final da cerimônia, o guerreiro umbral retira-se para a sombra do invocador, e fica adormecido até que o invocador seja ferido em um ataque, quando entra em ação.

Consequências da Invocação

Assassino: enquanto o ceifador está ativo, o invocador não produz sombra. Uma vez que a vítima ou o assassino tiverem sido mortos, a sombra do invocador ficará permanentemente esmaecida. Isto pode ser notado por clérigos, paladinos ou curiosos sobre as artes infernais, com um teste bem-sucedido de Conhecimento (os planos) contra CD 20. A realização deste ritual causa uma marca na alma do invocador (detectável por *detectar magia*), e ele não será protegido na pós-vida por sua divindade (mesmo que esta seja maligna). Caso já não seja de tendência Má, sua tendência torna-se maculada pela corrupção infernal.



Assassino umbral

Infernal, Ceifador Umbral



Guerreiro Umbral

Extraplanar Médio (Mirmidone Infernal)

Dados de Vida:	13d8+52 (110 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	31 (+2 Des, +14 natural, +5 armadura), toque 12, surpresa 29
Ataque Base/Agarrar:	+13/+18
Ataque:	corpo-a-corpo: espada larga obra-prima +21 (2d6+7/19-20)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: espada larga obra-prima +21/+16/+11 (2d6+7/19-20)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	presença aterradora, toque sombrio, veneno
Qualidades Especiais:	evasão pelas sombras, imunidade a cegueira, frio, petrificação e veneno, marca da alma, RD 15/mágica, resistência a eletricidade e fogo 15, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +11, Von +9
Habilidades:	For 20, Des 16, Con 18, Int 13, Sab 13, Car 13
Perícias:	Acrobacia +11, Blefar +7, Diplomacia +5, Equilíbrio +5, Escalar +16, Esconder-se +12, Furtividade +12, Intimidação +17, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +17, Saltar +16, Sentir Motivação +17
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada larga), Foco em Arma Maior (espada larga), Prontidão, Reflexos de Combate
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	11
Tendência:	sempre Leal e Mau
Progressão:	14-26 DV (Médio); 27-39 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—



avançando um passo nessa direção (Caótico e Bom torna-se Caótico e Neutro, e Caótico e Neutro torna-se Caótico e Mau). Além disso, o invocador perde permanentemente um ponto de Força, Destreza ou Constituição. Caso a cerimônia seja repetida, a sombra do invocador fica ainda mais esmaecida, tornando-se quase imperceptível, sua tendência avança mais um passo rumo à maldade, e outro ponto de habilidade é perdido. Caso uma pessoa se arrependa verdadeiramente

depois de invocar essas criaturas, as mudanças de tendência podem ser reversíveis, de acordo com o mestre, através de uma difícil missão religiosa e uma cerimônia de *penitência* — mas a alma do invocador permanece marcada e condenada no pós-vida, a menos que haja intervenção divina direta.

Caso a cerimônia seja repetida mais de três vezes, há 50% de chance de que o assassino ataque o invocador a despeito da ofensa (com a mesma forma de ataque descrita acima).

Feiticeiro: invocar um feiticeiro acarreta nas mesmas consequências de invocar um assassino.

Guerreiro: a sombra do invocador não reflete perfeitamente as ações do invocador enquanto o guerreiro estiver adormecido. A cabeça pode olhar em uma direção diferente; os braços e o corpo podem assumir outra postura — isso pode ser notado com um teste bem-sucedido de Observar (CD 18), desde que o invocador esteja produzindo uma sombra. A CD pode ser mais baixa caso alguém esteja procurando especificamente por isso.

Combate

Cada tipo de ceifador tem uma abordagem diferente do combate, mas todos preferem pegar seus oponentes desprevenidos ou surpresos. A maioria dos ceifadores prefere matar um alvo da forma mais rápida possível.

Evasão pelas Sombras (Sob): com uma ação de movimento, o ceifador umbral pode entrar em qualquer sombra próxima e Esconder-se, mesmo se estiver sendo observado. Um teste resistido bem-sucedido de Esconder-se contra o teste de Observar do oponente significa que o ceifador tornou-se invisível. Ele então pode se *teletransportar* para qualquer sombra à vista. Isto pode ser feito para flanquear automaticamente em um ataque.

Marca da Alma (Sob): ceifadores umbrais podem usar esta habilidade apenas sobre criaturas que matem. Eles não podem fazer acordos com criaturas por suas almas. Veja Infernal, Curador para mais detalhes.

Presença Aterradora (Ext): a presença inquietante do ceifador umbral é ativada a cada vez que ele surge das sombras para atacar. Teste de resistência de Vontade contra CD 17 para o assassino umbral e guerreiro umbral, teste de resistência de Vontade contra CD 20 para o feiticeiro umbral. Todos os inimigos com menos DV do que o ceifador em um raio de 9 m ficam abalados por 5d6 rodadas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Assassino Umbral

Assassinos nunca falam ou respondem perguntas durante seus ataques, embora possam reagir com diversão a súplicas de um alvo. Uma vez que o alvo seja morto, a adaga de prata enegrecida da cerimônia de invocação é enterrada no coração da vítima.

Os assassinos normalmente aparecem como mulheres humanas lindas, embora com pele extremamente pálida. Têm corpos esguios, cabelos negros e olhos púrpuras, e movem-se com graça sublime. Vestem-se em armaduras de couro justas aos seus cor-

Infernal, Ceifador Umbral

pos, e usam espadas curtas. Não produzem sombras, mas são bastante sólidos e reais. Há 25% de chance de que as armaduras e espadas sejam encantadas.

Combate

A técnica de combate básica do assassino umbral é utilizar seu ataque furtivo (da mesma forma que um ladino) para causar um ferimento incapacitante imediatamente. O golpe inicial, quando o assassino sai das sombras, é sempre um ataque furtivo (veja golpe das sombras), mas mesmo que isso falhe, um assassino umbral é um combatente perigoso.

Um assassino deve matar seu alvo dentro de uma semana, ou morrer tentando. Caso o ataque inicial falhe, ou ele esteja claramente enfrentando um alvo poderoso, o assassino usará seu tempo da melhor forma possível, esperando e atacando quando o alvo estiver mais vulnerável. Alguns assassinos apreciam a crueldade, e atormentam seus alvos antes de matá-los. Contudo, a maioria não perde tempo dessa forma.

Golpe das Sombras (Sob): quando o assassino umbral entra na sombra do invocador e sai da sombra do alvo, pode imediatamente fazer um ataque furtivo. Este golpe inicial é automaticamente bem-sucedido, a menos que o alvo tenha alguma forma de detecção especial (como esquiva sobrenatural).

Veneno (Sob): inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 18); dano inicial: 1d6 Con; dano secundário: 1d4 Con. Uma criatura deve fazer testes de resistência contra o dano secundário a cada rodada após o envenenamento inicial. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Uma vez que um único teste de resistência seja bem-sucedido, o veneno não causa mais dano de habilidade, e a arma do assassino não irá mais envenenar o mesmo indivíduo.

Feiticeiro Umbral

Os feiticeiros talvez sejam os mais perigosos dos umbrais, capazes de desferir magias poderosas. Feiticeiros são invocados quando um inimigo parece ser mais suscetível à magia, ou caso o invocador deseje destruir diversos inimigos menores, ou um prédio ou construção inteiros.

Uma vez que a cerimônia de invocação esteja completa, o feiticeiro umbral surge das sombras do alvo ou do destino nomeado no pergaminho queimado, causando a destruição necessária. Uma vez que o inimigo ou local tenham sido eliminados, o feiticeiro deixa a adaga enegrecida de invocação no centro da destruição.

Feiticeiros umbrais normalmente parecem mulheres esqueléticas, trajadas em vestidos negros semi-translúcidos. Usam adagas de lâmina ondulada, gotejando veneno. Há 25% de chance de que manifestem-se com um ou mais itens mágicos ofensivos, ou de que suas adagas sejam encantadas.

Combate

Feiticeiros são excepcionalmente inteligentes, e aproveitam cada vantagem possível. Frequentemente, mantêm-se escondidos até manifestarem-se, e tentam avaliar a força de seu alvo com magias menores antes de engajar-se em um ataque total. Caso determinem que seu alvo é fraco e facilmente sobrepujado, atacam com uma barragem de magia, na tentativa de obliterá-lo decisivamente. Métodos mais indiretos são usados contra inimigos mais fortes ou preparados. Feiticeiros sempre preferem usar magias, mas também são capazes de combate corpo-a-corpo, usando suas adagas envenenadas. Caso o item mágico oferecido pelo invocador seja útil para o ataque, o feiticeiro irá empregá-lo contra os alvos, junto com quaisquer outros itens mágicos (se houver) que possua. Caso esteja enfrentando um conjurador, o feiticeiro umbral usará sua evasão pelas sombras, Esconder-se e Furtividade para pegar o conjurador desprevenido, e empregar seu poder de sanguessuga sombrio para drenar magias.

Magias: um feiticeiro umbral conjura magias como um feiticeiro de 12º nível.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (6/8/7/7/7/6/3; CD do teste de resistência 15 + nível da magia): 0 — brilho, detectar magia, ler magia, luz, mãos mágicas, marca arcana, passar, raio de gelo, som fantasma; 1º — hipnotismo, leque cromático, mãos flamejantes, mísseis mágicos, transformação momentânea; 2º — escuridão, flecha ácida, invisibilidade, mão espec-

tral, teia; 3º — bola de fogo, forma gasosa, imagem maior, relâmpago; 4º — assassino fantasmagórico, conjuração de sombras, medo*, muralha de fogo, pele de pedra; 5º — cone de frio, evocação de sombras*, névoa mortal; 6º — andar nas sombras*, ataque visual*, círculo da morte.*

*Feiticeiros umbrais sempre conhecem as magias andar nas sombras, ataque visual, conjuração de sombras, evocação de sombras e medo como magias adicionais.



Feiticeiro umbral

Infernal, Ceifador Umbral

Sanguessuga Sombrio (Sob): feiticeiros umbrais podem abrir mão de ataques ou magias normais para tentar um ataque de toque especial contra um oponente. Caso seja bem-sucedido, este ataque faz com que as sombras tomem a mente do alvo, apagando uma única magia preparada (escolhida aleatoriamente entre as magias preparadas de mais alto nível), ou eliminando um espaço de magia diário (para feiticeiros). Caso o feiticeiro umbral conjure *mão espectral* primeiro, pode usar este ataque à distância.

Veneno (Sob): inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 18); dano inicial: 1d6 For; dano secundário: 1d4 For. Uma criatura deve fazer testes de resistência contra o dano secundário a cada rodada após o envenenamento inicial. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Uma vez que um único teste de resistência seja bem-sucedido, o veneno não causa mais dano de habilidade, e a arma do assassino não irá mais envenenar o mesmo indivíduo.

Guerreiro Umbral

Guerreiros são invocados para proteger o invocador, não para matar um inimigo específico. Assim, são normalmente usados por pessoas paranóicas e inescrupulosas, que esperam um ataque a qualquer momento.

Depois da cerimônia de invocação, o guerreiro permanece adormecido, escondendo-se dentro da sombra do invocador, até que o invocador sofra ferimentos físicos sérios (25% de seus PV totais em dano, ou 10 pontos de dano ou mais em um único ataque). Então, o guerreiro surge da sombra do invocador e ataca a pessoa ou coisa que estiver ameaçando-o. Ele permanece até que o atacante ou atacantes, ou o próprio guerreiro umbral, tenham sido mortos. Esta proteção só ocorre uma vez, após a qual o guerreiro umbral se desvanece. O guerreiro não distingue entre “ameaças menores” que o próprio invocador poderia enfrentar e ameaças mais sérias. Assim que o invocador apresentar os ferimentos adequados, o guerreiro se manifesta. Não há um limite de tempo para um guerreiro umbral adormecido, que pode aguardar por anos antes de se manifestar. Uma vez que as ameaças sejam eliminadas, o guerreiro deixa a adaga de prata enegrecida da cerimônia de invocação no chão, ao lado do(s) atacante(s) morto(s).

Guerreiros umbrais normalmente manifestam-se como mulheres atraentes, em geral bastante altas (com mais de 1,80 m de altura) e muito musculosas, com cabelos curtos e espetados e olhos vermelhos. Cada um deles usa uma espada larga. Trajam armaduras de cota de malha compostas de minúsculos elos negros que rebrilham com escuridão, mas não produzem som nenhum. Há 25% de chance de que a armadura e a espada sejam encantadas.

Combate

A prioridade do guerreiro umbral é proteger seu invocador. Ele pode trocar de alvo no meio da luta, caso o invocador seja ameaçado por outro oponente. O guerreiro umbral é excepcionalmente forte e hábil com sua letal espada larga, que é recoberta de veneno.

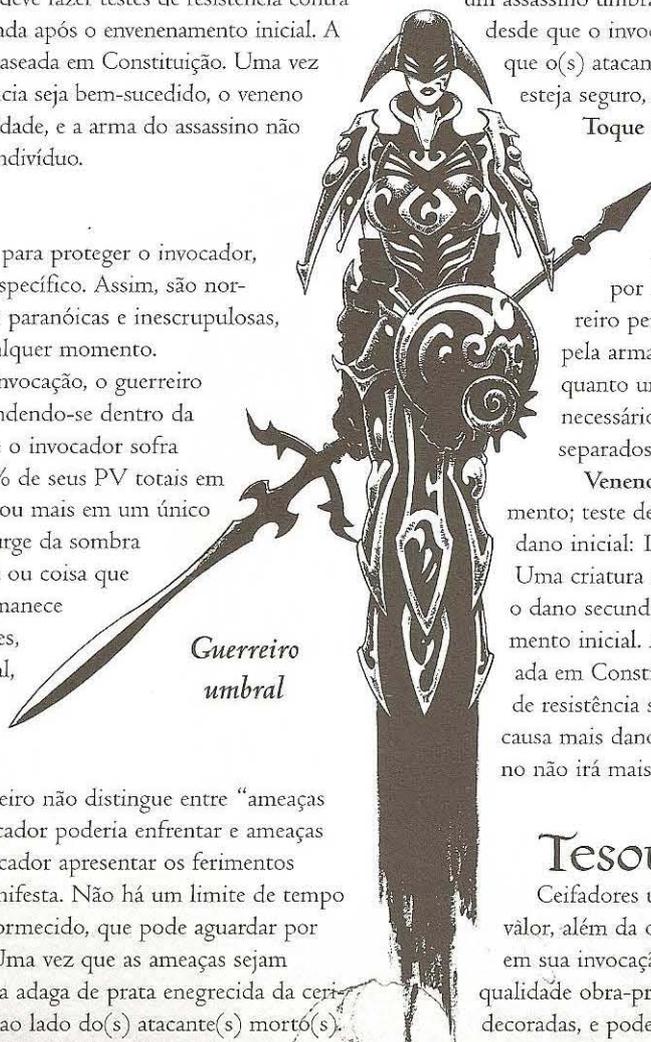
O guerreiro umbral tem uma habilidade especial chamada toque sombrio, que pode ser usada para neutralizar a armadura de um atacante. Ele usa este poder apenas caso o oponente esteja particularmente bem protegido por armadura. Diferente de um assassino umbral, ele não tem um limite de tempo, desde que o invocador esteja fora de perigo. Uma vez que o(s) atacante(s) seja(m) morto(s) e o invocador esteja seguro, o guerreiro desaparece.

Toque Sombrio (Sob): com um ataque de toque bem-sucedido, o guerreiro umbral faz com que a armadura de seu oponente fique insubstancial, desvanecendo-se em sombras por 2d4 rodadas. O oponente do guerreiro perde todos os bônus na CA fornecidos pela armadura. Para tornar tanto um escudo quanto uma armadura insubstanciais, são necessários dois ataques de toque sombrio separados.

Veneno (Sob): inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 18); dano inicial: 1d6 Des; dano secundário: 1d4 Des. Uma criatura deve fazer testes de resistência contra o dano secundário a cada rodada após o envenenamento inicial. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Uma vez que um único teste de resistência seja bem-sucedido, o veneno não causa mais dano de habilidade, e a arma do assassino não irá mais envenenar o mesmo indivíduo.

Tesouro

Ceifadores umbrais não carregam objetos de valor, além da oferenda e da adaga de prata usadas em sua invocação. Suas lâminas e armaduras são de qualidade obra-prima — no mínimo —, muitas vezes decoradas, e podem valer até dez vezes o custo listado de uma espada curta, espada larga ou adaga (respectivo ao seu tipo). Caso sejam vendidos a um verdadeiro colecionador de artefatos infernais, esses itens podem render até cem vezes seu custo normal. Em alguns casos, os itens são encantados (em geral +1 ou +2, de bônus), e valerão consideravelmente mais. Qualquer alquimista pagaria muito bem para pôr as mãos em um frasco de sangue de ceifador umbral, devido à sua extrema raridade.



Guerreiro umbral

Lendas & Fatos

COMUM: ceifadores umbrais são Infernais, mas podem ser invocados por meio de uma cerimônia relativamente simples, normalmente com o propósito de assassinar alguém.

INCOMUM: há três tipos de ceifadores — assassinos, guerreiros e feiticeiros. Os detalhes do ritual de invocação do assassino podem ser obtidos com este nível de conhecimento.

RARO: o conhecimento das cerimônias de invocação do guerreiro e do feiticeiro pode ser obtido com este nível, juntamente com nomes formais específicos. Ceifadores têm a habilidade de evadir ataques e flanquear inimigos — mas esta habilidade não funciona em cômodos com luzes brilhantes e sem sombras. Pessoas que invocaram ceifadores apresentam sombras esmaecidas e uma marca em suas almas, visível com *detectar o mal*.

OBSCURO: alguém que seja vigiado por um guerreiro umbral adormecido pode ser detectado por sua sombra peculiar. Os guerreiros possuem a habilidade de tornar armaduras insubstanciais, e os feiticeiros têm a habilidade de fazer com que conjuradores esqueçam suas magias. Dizem os boatos que as armas dos ceifadores são às vezes amaldiçoadas, de forma que aqueles que ficam com elas e usam-nas atraem atenção malévol. Diz-se também que os ceifadores são vigiados pelos membros da Cura Proconsular da Ordem Nonokrion, e que aqueles que tentam tirar vantagem de suas invocações ou evitar as conseqüências podem atrair atenção de poderes infernais maiores.

Ganchos

Uma investigação de assassinato que vem deixando as autoridades locais confusas chama a atenção dos PJs. Um conselheiro local importante morreu sem sinais de arrombamento em sua residência. A única pista é uma adaga de prata deixada em seu peito. Pesquisando, os PJs descobrem sobre os Infernais e os ceifadores umbrais. Eles conseguem localizar o homem por trás do assassinato através de sua sombra peculiar. Caso enfrentem-no, descobrem que um formidável guerreiro umbral o protege. Caso ele escape, será tolo o bastante para arriscar a invocação de outro assassino ou feiticeiro para destruir os PJs antes que eles possam provar sua culpa.



Símbolos como estes podem ser vistos nos Umbrais, e em escritos relacionados. Guardam alguma relação com glifos da Ordem Nonokrion, mas há diferenças sutis... Imagino qual será a relação entre os Ceifadores Umbrais e os outros Infernais que vêm a Gaen.

- VSP

Infernal, Curador



<i>Extraplanar Médio (Infernal, Ordem Nonokrion)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	11d8+33 (82 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+5
<i>Deslocamento:</i>	12 m (8 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	31 (+5 Des, +10 natural, +6 armadura), toque 15, surpresa 26
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+11/+15
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: garra +15 (1d4+4) ou espada longa +2 +17 (1d8+6, dec. 19-20)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: 2 garras +15 (1d4+4) ou espada longa +2 +17/+12/+7 (1d8+6, dec. 19-20)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	habilidades similares a magia, invocação, magias, toque da dor
<i>Qualidades Especiais:</i>	barganha pela essência vital, idiomas, imunidades, maestria metamágica, marca da alma, presença infernal, RD 20/mágica, resistência a energias, RM 22, telepatia 27 m, ver na escuridão
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +10, Ref +14, Von +15
<i>Habilidades:</i>	For 18, Des 20, Con 16, Int 19, Sab 22, Car 22

<i>Perícias:</i>	Blefar +20, Concentração +10, Conhecimento (arcano) +18, Conhecimento (os planos) +18, Conhecimento (qualquer outro) +11, Diplomacia +24, Falsificação +11, Furtividade +12, Identificar Magia +20, Intimidação +22*, Observar +13, Obter Informação +20, Ouvir +13, Procurar +18, Sentir Motivação +20
<i>Talentos:</i>	Magias em Combate ^B , Reflexos Rápidos ^B , Vontade de Ferro ^B e 4 talentos adicionais entre os seguintes: Lutar às Cegas, Saque Rápido, Magia Penetrante, Acuidade com Arma, Combo 1 (Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento), Combo 2 (Combater com Duas Armas, Bloqueio Ambidestro, Combater com Duas Armas Aprimorado) ou Combo 3 (Ataque Poderoso, Trespasar, Trespasar Maior)
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	solitário
<i>Nível de Desafio:</i>	15
<i>Tendência:</i>	sempre Leal e Mau
<i>Progressão:</i>	12-18 DV (Médio); 19-30 DV (Grande)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Considero-me bastante afortunado por ter tido apenas um encontro com a classe de Infernais conhecida pelos infernalistas como curador. Eu tinha sido aprisionado por um colega estudante que enlouquecera, um homem chamado Adney Arkhim, em meus primeiros dias na universidade. Estava amarrado e amordaçado, e o pretendo infernalista tinha planejado usar minha alma como moeda de barganha por alguns pequenos benefícios. Infelizmente para Arkhim, o curador não apreciara os detalhes do contrato, e parece que alguns termos de etiqueta adicionais haviam sido violados. Nunca, em toda a minha existência, vi alguém ser tão brutalmente torturado quanto aquele pobre sujeito. Foram feitas a ele coisas que simplesmente não devem ser repetidas. Nunca saberei como consegui escapar daquele encontro com minha própria alma intacta.

Um tratado completo sobre os curadores e sua estirpe infernal foge ao escopo deste tomo, mas mencionarei alguns de seus detalhes aqui. Curadores infernais são aqueles designados para negociar contratos com infernalistas (aqueles tolos o bastante para invocá-los), fazer jogos de poder em nome dos Infernais entre as nações dos homens e colher tantas almas mortais quantas puderem. São manipuladores astutos e poderosos, e apenas um parvo completo

tentaria obter vantagem sobre um deles através de um contrato infernalista. Quaisquer ganhos, eu asseguro, são ilusórios.

Felizmente, curadores geralmente podem apenas chegar a estas terras quando invocados diretamente, embora a invocação exerça pouco controle sobre eles. Embora tenham aparência humanóide, são sempre fisicamente distorcidos de formas tortuosas. Gozam de uma gama extremamente variada de poderes sobrenaturais, e ouvi relatos de que são todos mestres das artes arcanas.

Combate

Curadores tendem a evitar conflito direto; quando a força é necessária, eles normalmente chamam os poderes de um Infernal mirmídone. Caso sejam forçados a se defender, costumam confiar em suas magias e habilidades similares a magia, embora muitos também sejam mestres com armas brancas.

Qualidades de Curador

Essas habilidades são comuns a todos os infernais curadores.

Equipamento: todos os curadores usam *armaduras de couro +4* que, por causa de seu desenho estranho, não impõem penalidades a deslocamento ou a conjuração. Suas armas são normalmente mágicas, embora seus bônus e habilidades especiais variem.

Infernal, Curador

Armas típicas para os curadores incluem espadas longas, foices longas, correntes com cravos ou falcões. Eles podem carregar itens mágicos adicionais, caso sejam necessários no momento.

Barganha pela Essência Vital (Sob): curadores podem aceitar essência vital como pagamento por um serviço. Isto beneficia o curador individual, e por isso não é seu objetivo primário, mas um curador sempre está disposto a aumentar seu próprio poder. Um infernalista pode "vender" seus próprios pontos de habilidade ao curador e, uma vez que o curador tenha obtido essência suficiente pode aumentar suas próprias habilidades. A taxa de conversão é de 5 para 1; assim, se um curador obteve 5 pontos de Constituição de diversos infernalistas, pode aumentar sua própria Constituição em 1 ponto. Todos os pontos de habilidades barganhados desta forma são perdidos permanente e irrevogavelmente.

Fera Perceptiva Infernal: curadores são às vezes acompanhados por um pequeno Infernal que possui a habilidade de detectar mentiras à vontade (como *discernir mentiras*, NC 12°, CD 19). Sua forma varia, mas todos são pequenas abominações bizarras; comunicam-se com o curador através de telepatia. A natureza bizarra dessas criaturas concede +2 de bônus de circunstância adicional aos testes de Intimidação do curador.

Habilidades Similares a Magia (SM): à vontade — *armadura arcana, detectar magia, invisibilidade, ler magias, mãos mágicas, marca arcana*; 3/dia — *clari-vidência/darivaudiência, dissipar magia, dissipar o bem* (CD 19), *detectar pensamentos* (CD 16), *enfeitiçar pessoa* (CD 15), *imobilizar pessoa* (CD 17), *lendas e histórias, missão menor* (CD 18), *sugestão* (CD 17), *teletransporte maior, vidência, visão da verdade*; 1/dia — *tarefa/missão* (CD 20). Nível de conjurador: II° (igual aos DV). A CD dos testes de resistência é baseada em Inteligência. As magias *tarefa/missão* e *missão menor* só podem ser conjuradas sobre um alvo para forçá-lo a cumprir um acordo em contrato.

Idiomas

(Sob): curadores compreendem todas

as formas de comunicação verbal, gestual e escrita, com proficiência completa, e podem se comunicar através de qualquer forma, desde que seja fisicamente possível. Caso seja impossível, comunicam-se por telepatia.

Imunidades (Ext): curadores são imunes a todos os efeitos de ação mental, e a veneno. Suportam os ambientes de Caen e de Urcaen, assim como os de seu domínio nativo, sem penalidades.

Invocação (Sob): um curador pode invocar Infernais adicionais a Caen sob certas circunstâncias. Uma delas é quando o curador delega trabalho de execução de contratos a um Infernal de nível mirmídone — nesse caso, invoca o mirmídone necessário, explica seus deveres e então parte.

Outra circunstância é um mecanismo de defesa no qual o curador invoca um mirmídone para lutar em seu lugar, literalmente trocando de lugar com ele instantaneamente, como uma ação livre (o mirmídone vem a Caen, e o curador volta para casa).

Maestria Metamágica (Sob): a intimidade dos curadores com a magia arcana permite que usem dois dos seguintes talentos em uma única magia sem ter de pagar nenhum custo (não aumentam o nível, etc.): *Acelerar Magia, Ampliar Magia, Aumentar Magia, Elevar Magia, Estender Magia, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa, Maximizar Magia, Potencializar Magia*. Podem usar quaisquer talentos metamágicos adicionais (além de dois) para melhorar uma magia, e precisam pagar apenas metade do custo listado por usá-los.

Magias: todos os curadores têm habilidades de conjuração de magos de nível igual aos seus dados de vida. Praticamente todos os curadores especializam-se em uma escola de magia, e as escolas de Adivinhação, Conjuração, Encantamento e Ilusão são um pouco mais comuns que as outras.

Marca da Alma (Sob): curadores podem colocar uma marca



Infernal, Curador

invisível em qualquer alma designada para coleta, o que inclui fódos que eles mesmos matam, assim como almas vendidas. Esta marca assegura que a alma permanecerá nesta terra após a morte, até que os Infernais a colem. Qualquer um sob os efeitos de *proteção contra o mal* é imune a esta habilidade, mas apenas em circunstâncias involuntárias. Paladinos, clérigos (de todos os tipos) e outras classes religiosas são imunes a esta habilidade, embora possam abrir mão desta imunidade voluntariamente. De acordo com o mestre, personagens que são devotos, mesmo não sendo clérigos ou paladinos, têm direito a um teste de resistência de Vontade contra CD 25 para resistir a este efeito. Circunstâncias como usar um símbolo sagrado ou estar em terreno abençoado podem conceder um bônus nesse teste de resistência.

Presença Infernal (Sob): quando um curador responde a uma invocação, o ambiente ao redor torna-se distorcido. Este efeito tem um alcance máximo de 150 m, mas se restringe à área imediata (por exemplo, caso invocado em uma sala, cobre a sala; caso invocado em um galpão, cobre o galpão, etc.). Tudo fica escuro, há sons e luzes estranhos, gritos distantes e o som de correntes podem ser ouvidos, ventos sopram onde não deveriam, e assim por diante. Essas circunstâncias não podem ser atenuadas, e o invocador fica preso na área (portas se trancam e destroços bloqueiam rotas de fuga, de modo que não é possível escapar por meios mundanos), a menos que o curador deseje o contrário. Essas circunstâncias também concedem ao Infernal +4 de bônus em testes de Intimidação. Qualquer magia conjurada para anular qualquer um desses efeitos (por exemplo, uma adivinhação para localizar o invocador, um *teletransporte* para escapar, etc.) deve vencer uma resistência a magia de 20 + os DV do curador.

Resistência a Energias (Sob): um curador tem resistência 20 a dois dos seguintes elementos: ácido, eletricidade, fogo ou frio.

Resistência a Magia (Ext): todos os curadores têm resistência a magia igual a 10 + seus DV.

Telepatia (Sob): curadores podem se comunicar por telepatia com qualquer criatura dentro de 27 m que seja capaz de entendê-los, embora normalmente prefiram falar em voz alta.

Toque da Dor (Sob): como um ataque de toque, o curador pode causar dor excruciante em uma vítima. O toque da dor causa 1d6+2 pontos de dano de contusão. Além disso, a vítima sofre 1 ponto de dano de Constituição, e fica enjoada por 2d6 rodadas. Teste de resistência de Fortitude contra CD 21 anula. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Ver na Escuridão (Sob): curadores podem enxergar claramente em absolutamente qualquer tipo de escuridão, mágica ou mundana.

Perícias: *quando um curador responde a uma invocação, recebe +4 de bônus de circunstância em testes de Intimidação pelo ambiente distorcido ao seu redor. Veja a habilidade Presença Infernal para mais detalhes.

Especialização

Além das qualidades comuns a todos os curadores, cada curador possui alguma forma de especialização. Um curador típico possui 1d4-1 dessas habilidades. A seguir estão meros exemplos; alguns muito mais comuns que outros.

Frutos do Desejo (Sob): o curador tem a habilidade de invocar imagens ilusórias na mente do alvo de um contrato, mostrando os maiores desejos do alvo. Este é um efeito de Encantamento, e proteção contra efeitos desse tipo afeta esta habilidade. As vítimas têm direito a um teste de resistência de Vontade (CD 21) para resistir. Aqueles que falham sofrem -4 de penalidade em testes de resistência contra outras magias de Encantamento (feitiço) conjuradas pelo curador durante esta negociação em particular. Além disso, o curador recebe +2 de bônus de circunstância em testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação e Sentir Motivação contra o alvo.

Relâmpago da Dor (Sob): o Infernal pode disparar rajadas de relâmpagos púrpuras das pontas de seus dedos. Funcionam exatamente como a habilidade toque da dor, mas têm alcance de 9 m. É necessário um ataque de toque à distância. Os relâmpagos podem ser mantidos fixos em um alvo, mas uma nova jogada de ataque é necessária a cada rodada para afetar o alvo de novo (não esqueça das penalidades cumulativas).

Terror Noturno (Sob): uma vez que o Infernal tenha selado um contrato com um determinado indivíduo, pode reaparecer nos sonhos desse indivíduo, transformando-os em pesadelos horrendos, em cujo centro está sempre o curador. O Infernal não pode usar quaisquer habilidades especiais enquanto estiver nesses sonhos, e nem ser afetado de qualquer forma. Os curadores frequentemente usam esta habilidade para aterrorizar suas vítimas, para que façam mais acordos e cometam atos fora dos termos do contrato. Uma vez que a vítima complete sua obrigação contratual, o Infernal não pode mais exercer esta habilidade sobre ela.

Truques do Ofício (Ext): devido a sua personalidade individual, ou por causa das vantagens obtidas em acordos passados, curadores muitas vezes têm uma área de especialidade em barganhas. Quando negociam acordos nos quais podem usar essas vantagens, recebem +4 de bônus de circunstância em testes de Blefar, Diplomacia, Obter Informação e Sentir Motivação. Alguns exemplos de vantagens estão a seguir.

Bons Contatos: o Infernal tem muitos contatos em Caen. Ele recebe um bônus quando negocia acordos através de contatos humanos (ou humanoides).

Ira Contagiosa: o curador pode avivar o fogo da raiva dentro de um indivíduo. Ele recebe um bônus quando a vingança sobre outra pessoa está em jogo no acordo.

Moedas de Barganha: o Infernal estabeleceu um tesouro, de algum tipo em algum lugar de Caen, que usa para negociar (já que ele mesmo não deseja riquezas). Ele recebe um bônus quando a riqueza é o ganho desejado de um contrato.

Infernal, Curador

Pagamento Adiado: esses Infernais têm uma aptidão especial para armar circunstâncias para ganhos futuros maiores, ao invés de ganhos imediatos, e aceitam formas de pagamento adiado que muitas vezes parecem bastante inócuas. Recebem um bônus contra vítimas cujas necessidades são muito imediatas.

"Simples assim, é? Eu só assino aqui, e você vai tomar conta de tudo, certo?"

— A infame Ciarda Isabal, ao assinar seu primeiro contrato infernal.

De fato, já falei com infernalistas — embora muitas vezes deseje não ter falado. São perigosos, mas muitas vezes estudiosos, e vez por outra até mesmo de uma polidez doentia. Não tema, eu não sou tolo a ponto de confiar neles, e nem aprovo suas artes profanas e depravadas. Prefiro ficar com minha alma, muito obrigado!

— V.P.

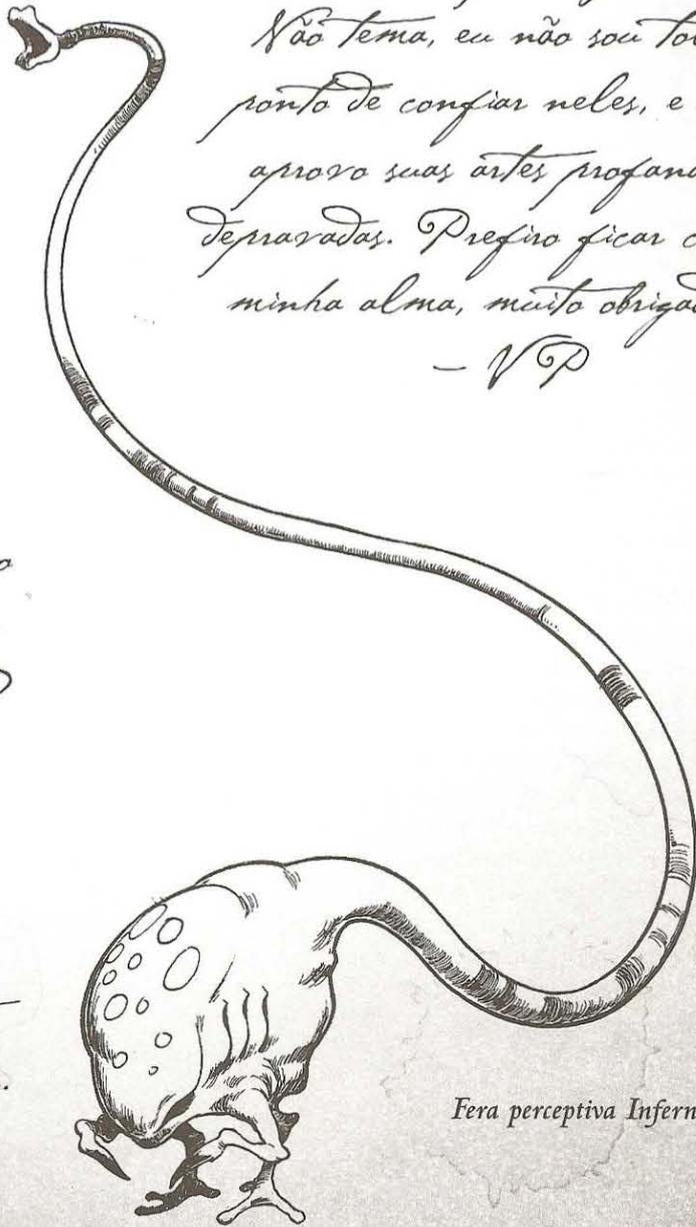
Magnus — número desconhecido.

Arquitetos — apenas 9?

Executores — 81, confirmados.

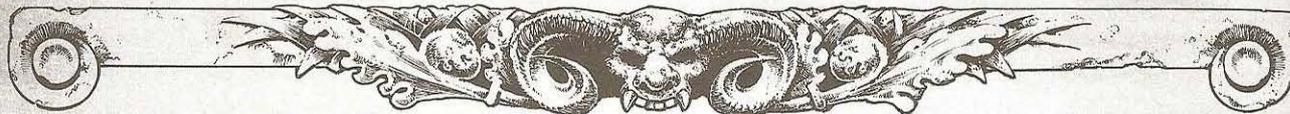
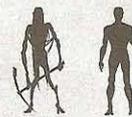
Curadores — 6.561.

Mirmídones (casta guerreira) — incontáveis.



Fera perceptiva Infernal

Inumano do Poço



<i>Morto-Vivo Médio</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	5d12 (32 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+2
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados), escavar 1,5 m
<i>Classe de Armadura:</i>	18 (+2 Des, +2 natural, +4 armadura), toque 12, surpresa 16
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+2/+5
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: picareta pesada +6 (1d6+3, dec. x4) ou garra +5 (1d4+3 mais 2 de dano de Constituição)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: picareta pesada +6 (1d6+3, dec. x4) e garra +0 (1d4+3 mais 2 de dano de Constituição) ou 2 garras +5 (1d4+3 mais 2 de dano de Constituição)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	dano de Constituição, vomitar cascalho

<i>Qualidades Especiais:</i>	criar inumano, resistência a expulsão +2, visão no escuro 18 m
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +1, Ref +3, Von +5
<i>Habilidades:</i>	For 16, Des 15, Con —, Int 13, Sab 13, Car 15
<i>Perícias:</i>	Acrobacia +4, Escalar +7, Esconder-se +10, Furtividade +10, Ofícios (ferreiro) +5, Ouvir +9, Profissão (minerador) +9, Saltar +11
<i>Talentos:</i>	Ataque Poderoso, Foco em Arma (picareta pesada), Foco em Habilidade (vomitar cascalho) ^B
<i>Ambiente:</i>	subterrâneos frios
<i>Organização:</i>	solitário ou bando (2–6)
<i>Nível de Desafio:</i>	5
<i>Tendência:</i>	frequentemente Caótico e Mau
<i>Progressão:</i>	6–10 DV (Médio)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Inumanos do poço são perigosos mortos-vivos, que sentem inveja de toda a vida e ódio daqueles que andam pelos túneis onde eles mesmos encontraram a perdição. Erguem-se de mineradores soterrados vivos, presos sob o peso da rocha, que sufocam em cascalho e areia.

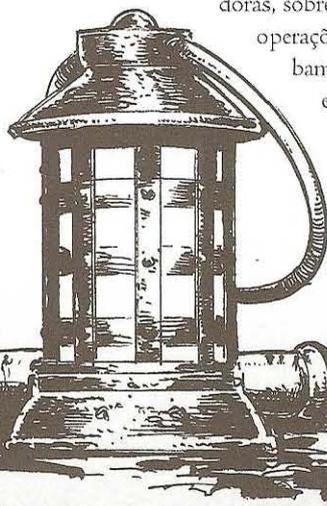
Eu tinha minhas dúvidas sobre sua existência, até que a Guilda Mineradora do Pico Partido convidou-me a investigar um poço de mina abandonado nas Montanhas Cardare. Primeiro, olhei sua vítima mais recente, retirada de uma das passagens mais profundas. O homem tinha um buraco horrendo em seu crânio, aparentemente feito com uma picareta. Mais hediondo ainda era ver o cascalho grudento que preenchia sua boca e garganta.

Nos embrenhamos nos túneis e pudemos olhar melhor essas criaturas engenhosas. Em uma passagem escura, seria fácil confundir um deles com um minerador vivo. Mas, com um exame mais cuidadoso, sua pele é de uma palidez antinatural, e emite um frio amargo. Seus braços e pernas mostram sinais de ossos quebrados, mas isso não inibe seus movimentos. Seus olhos sem pálpebras são completamente negros, como buracos, e suas bocas pendem abertas, babando areia.

Vestem túnicas de rústicos elos de metal, moldadas com paciência imortal a partir de detritos. Aqueles que não têm picaretas atacam com longos dedos sujos de fuligem, dotados de unhas

negras, e seu toque suga a saúde de suas vítimas, tornando a respiração difícil. O pior de tudo é sua habilidade de vomitar um jato de cascalho. Não tenho dúvidas de que usam isto para sufocar suas vítimas, em uma horrenda paródia de suas próprias mortes.

Observamos com interesse que esses mineradores mortos-vivos continuavam com seu trabalho, escavando túneis e extraindo minerais. Não tenho certeza sobre um propósito maior para essas escavações. Já ouvi relatos de outras companhias mineradoras, sobre inumanos do poço atrapalhando operações de mineração, provocando desabamento de túneis, apagando lanternas e emboscando mineradores.



Combate

Inumanos do poço são furtivos, preferindo atacar vítimas solitárias. Frequentemente usam picaretas de mineração (idênticas a picaretas pesadas), mas são igualmente perigosos com suas garras.

Criar Inumano

(Sob): qualquer humanoíde morto por um inumano do poço por meio de seu dano de Constituição ou seu vômito de cascalho torna-se um inumano do poço em doze horas, a menos que seu corpo seja lavado com água benta por um clérigo. As crias estão sob o comando do

Inumano do Poço

inumano do poço que as criou, e permanecem escravizadas até sua morte. Não possuem nenhuma das habilidades que possuíam em vida.

Dano de Constituição (Sob): cada ataque de garra bem-sucedido causa 2 pontos de dano temporário de Constituição à vítima do inumano do poço. As vítimas reduzidas a Constituição 0 morrem imediatamente.

Vomitar Cascalho (Sob): duas vezes por hora, um inumano do poço pode expelir uma mistura tóxica de cascalho, areia e líquido salobro e nauseante de sua boca. Linha de 3 m, dano 2d8, teste de resistência de Reflexos bem-sucedido contra CD 14 reduz o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias (Ext): inumanos do poço recebem +8 de bônus racial em testes de Furtividade.

Tesouro

Inumanos do poço guardam objetos de valor que tiraram de suas vítimas, e também minerais e metais preciosos de sua mineração. Use os valores de tesouro padrão, mas 80% de qualquer tesouro terá a forma de minério bruto ou lingotes, em vez de moedas. Inumanos do poço demonstram uma habilidade rústica para moldar metais, às vezes fabricando armaduras ou braceletes e anéis, conservando picaretas e assim por diante. Esses itens fabricados podem ser vendidos a alguém com gostos peculiares.

Lendas & Fatos

COMUM: inumanos do poço são mortos-vivos criados quando mineradores morrem sufocados após desabamentos de túneis. Dizem os boatos que se pode ouvi-los minerando nas profundezas de poços abandonados, e que eles atacam qualquer um que chegar perto demais.

INCOMUM: inumanos do poço podem vomitar cascalho sobre uma pessoa, causando graves ferimentos, e possuem um toque que drena a saúde.

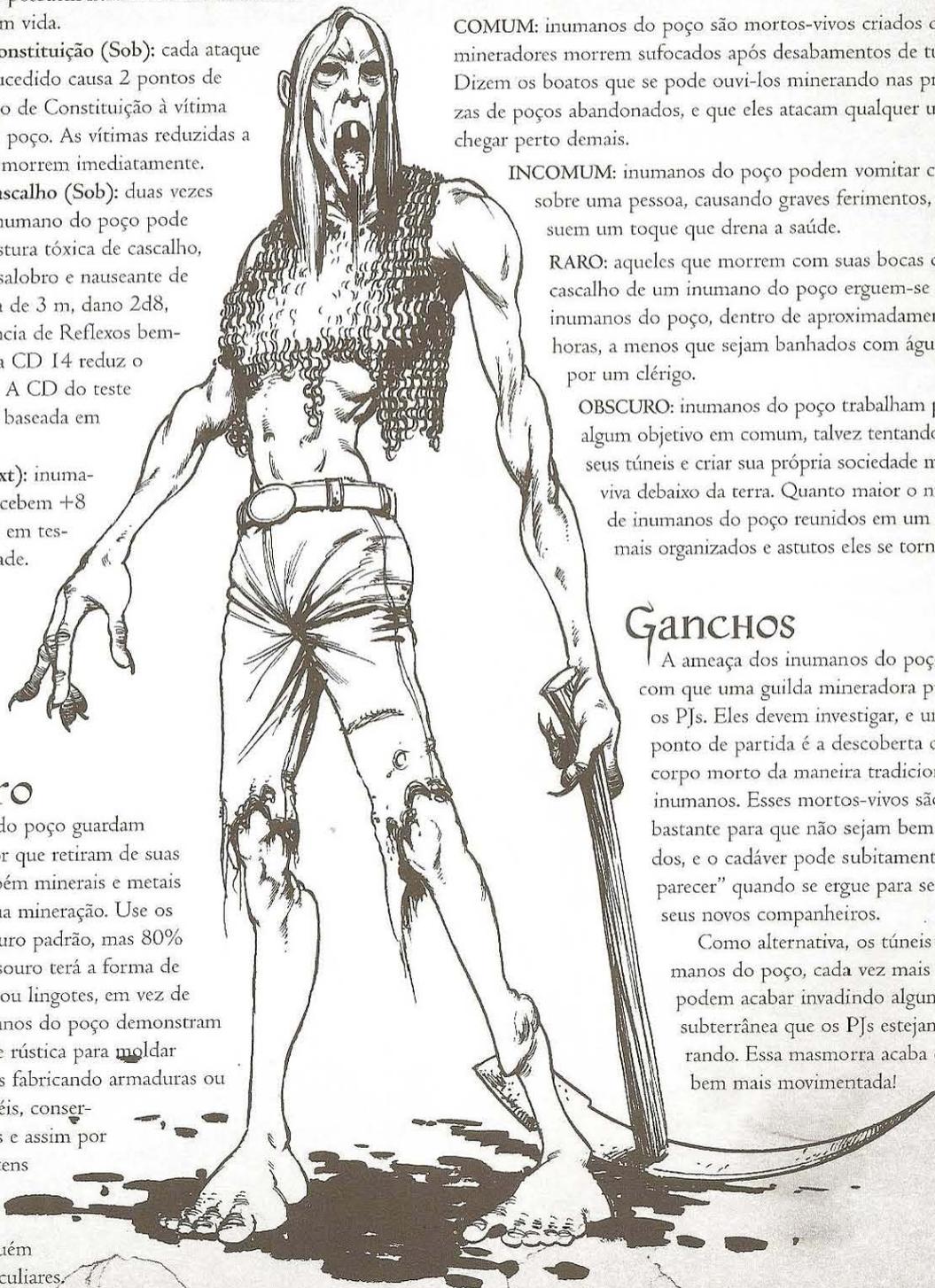
RARO: aqueles que morrem com suas bocas cheias de cascalho de um inumano do poço erguem-se como inumanos do poço, dentro de aproximadamente doze horas, a menos que sejam banhados com água benta por um clérigo.

OBSCURO: inumanos do poço trabalham para algum objetivo em comum, talvez tentando unificar seus túneis e criar sua própria sociedade mortuária debaixo da terra. Quanto maior o número de inumanos do poço reunidos em um só lugar, mais organizados e astutos eles se tornam.

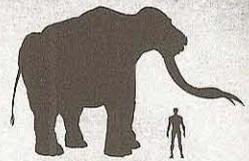
Ganchos

A ameaça dos inumanos do poço faz com que uma guilda mineradora procure os PJs. Eles devem investigar, e um bom ponto de partida é a descoberta de um corpo morto da maneira tradicional dos inumanos. Esses mortos-vivos são raros o bastante para que não sejam bem conhecidos, e o cadáver pode subitamente “desaparecer” quando se ergue para se juntar a seus novos companheiros.

Como alternativa, os túneis dos inumanos do poço, cada vez mais extensos, podem acabar invadindo alguma área subterrânea que os PJs estejam explorando. Essa masmorra acaba de ficar bem mais movimentada!



Kaelram



<i>Animal Enorme</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	12d8+60 (114 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+1
<i>Deslocamento:</i>	15 m (10 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	16 (-2 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 9, surpresa 15
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+9/+27
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: presas +17 (3d6+15)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: presas +17 (3d6+15) ou pancada +17 (2d6+10) e 2 patadas +12 (2d6+5)
<i>Espaço/Alcance:</i>	4,5 m/3 m
<i>Ataques Especiais:</i>	atropelar 2d6+15

<i>Qualidades Especiais:</i>	visão na penumbra
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +13, Ref +9, Von +4
<i>Habilidades:</i>	For 30, Des 12, Con 20, Int 2, Sab 10, Car 7
<i>Perícias:</i>	Observar +7, Ouvir +8
<i>Talentos:</i>	Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão, Golpe Avassalador, Tolerância
<i>Ambiente:</i>	qualquer deserto
<i>Organização:</i>	solitário, par, ou rebanho (3-16)
<i>Nível de Desafio:</i>	8
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	13-24 DV (Enorme)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Foi enquanto eu viajava pelo árido norte do Protetorado de Menoth que lutei para descobrir mais sobre o kaelram das Planícies da Pedra Sangrenta. O kaelram é uma fera comum, e recebe o exótico epíteto de “cabeça de trovão”, por causa dos golpes estrondosos que desferiu durante os duelos em sua estação de acasalamento.

Esses imensos e poderosos herbívoros são usados como animais de carga em todo o norte rural do Protetorado, embora seu valor ultrapasse em muito o de uma besta de carga comum.

A julgar pela preponderância de tendas, tigelas, canecos e armaduras feitos de couro de kaelram, de carne fresca e seca de kaelram e pelos preços exorbitantes alcançados por botões entalhados com cabeças de kaelram, não hesito em dizer que este animal também é importante para a economia local.

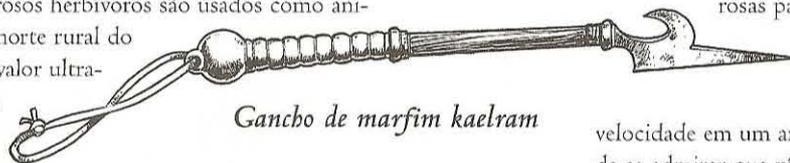
Com amplas oportunidades para estudar kaelram domesticados, devo admitir que a fera intimida, pois é um mamífero descomunal, que anda sobre quatro pernas longas e fortes. Seu couro opaco tem uma textura lisa, como uma pedra desgastada, e seus pés terminam em cascos duros e achatados que ajudam na locomoção pelas areias áridas de seu habitat nativo. Sua fronte achatada e seus minúsculos olhos são dominados pelo enorme par de presas que emerge de sua pequena boca.

Ansioso por observar esses poderosos animais em seu próprio ambiente, mais uma vez chamei Quimut, e nós seguimos para as terras áridas do sul das Planícies da Pedra Sangrenta. Algumas horas fora do Protetorado, estávamos circundando uma pequena colina, quando Quimut gesticulou para que eu parasse. Obedecendo, senti o chão reverberar, enquanto surgia um pequeno rebanho de kaelram. Eu assistia, fascinado, e um urro retumbante partiu o ar. O macho dominante do rebanho

voltou-se, grunhindo, para encarar um desafiante solitário. Sem hesitar por um momento, os dois investiram um contra o outro, as cabeças abaixadas. Encontraram-se como aríetes vivos, e o trovão do impacto de suas cabeças ecoou pelas planícies poeirentas. Um segundo depois, ambos recuaram, e passaram a cortar um ao outro cruelmente com suas presas, e golpear-se com suas poderosas patas dianteiras.

Momentos depois, o desafiante estava morto. Poucas vezes observei tamanha

velocidade em um animal tão grande; não é de se admirar que várias tribos Shael usem o kaelram como besta de guerra.



Gancho de marfim kaelram

Combate

Os kaelram são combatentes agressivos. Seu primeiro instinto é correr até seus inimigos, perfurando com suas presas a atropelando qualquer coisa que considerem ameaça. Caso a infeliz vítima desse primeiro ataque sobreviva e continue a se mover sem fugir, o kaelram ergue-se em suas patas traseiras e pisoteia o oponente. Esses animais são tão combativos que raramente fogem, mesmo de ameaças sérias, exceto quando a proteção de seus filhotes for uma preocupação imediata.

Atropelar (Ext): teste de resistência de Reflexos (CD 26) reduz o dano à metade. A CD do teste de resistência é baseada em Força.

Tesouro

Um kaelram treinado e adequado para uso como besta de carga vale 500 PO. Um kaelram treinado por bárbaros, para uso como montaria de guerra e aríete vivo não é vendido por menos

Kaelram

de 1.000 PO — na verdade, trocado por mercadorias apropriadas, como armas e armaduras de metal, caso os Shael demonstrem, algum dia, qualquer desejo de vender uma dessas feras.

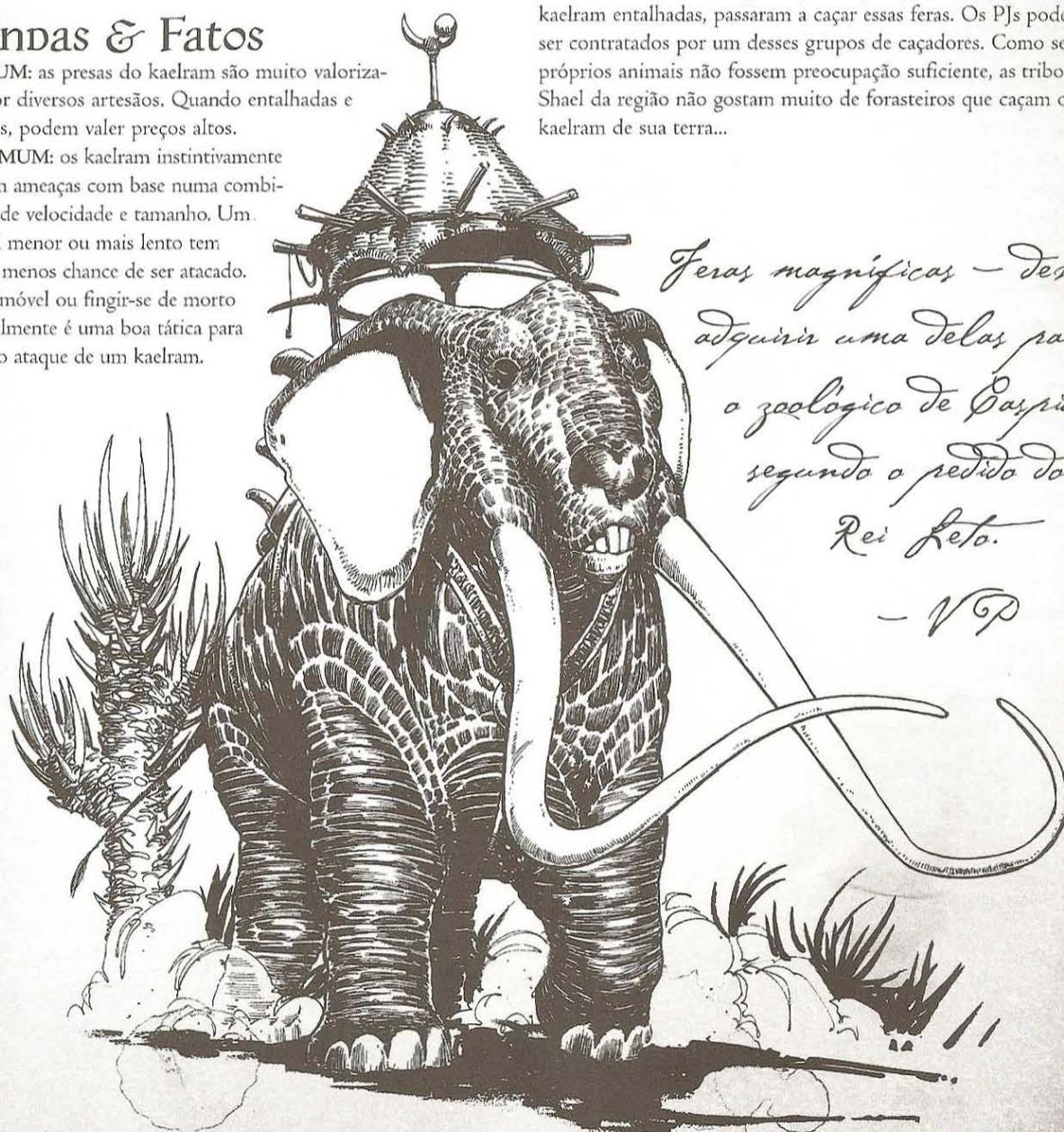
O couro de um kaelram, apropriado para uso doméstico, na manufatura de itens como tigelas, tendas resistentes ou armaduras de couro, normalmente alcança 20 PO nos mercados do Protetorado de Menoth. A carne de kaelram é vendida por 12 PP o quilo (aproximadamente 3.500 PO pelo animal inteiro).

As presas de um kaelram são extremamente valiosas, alcançando até 100 PO cada, entre entalhadores de marfim hábeis.

Lendas & Fatos

COMUM: as presas do kaelram são muito valorizadas por diversos artesãos. Quando entalhadas e polidas, podem valer preços altos.

INCOMUM: os kaelram instintivamente avaliam ameaças com base numa combinação de velocidade e tamanho. Um animal menor ou mais lento tem muito menos chance de ser atacado. Ficar imóvel ou fingir-se de morto normalmente é uma boa tática para evitar o ataque de um kaelram.



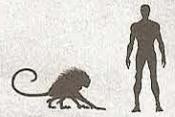
GANCHOS

Os kaelram são animais valiosos. Muitos indivíduos, ansiosos para lucrar com a riqueza gerada pela procura de presas de kaelram entalhadas, passaram a caçar essas feras. Os PJs podem ser contratados por um desses grupos de caçadores. Como se os próprios animais não fossem preocupação suficiente, as tribos Shael da região não gostam muito de forasteiros que caçam os kaelram de sua terra...

*Feras magnificas - devo
adquirir uma delas para
o zoológico de Garpia,
segundo o pedido do
Rei Leto.*

- V P

Lemax



Besta Mágica Pequena	
Dados de Vida:	1/2d10+2 (4 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), escalar 9 m
Classe de Armadura:	14 (+1 tamanho, +2 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+1/-5
Ataque:	corpo-a-corpo: mordida +4 (1d4-2); ou à distância: cuspe ácido +4 (1d4+1)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +4 (1d3-2) e mordida -1 (1d4-2); ou à distância: cuspe ácido +4 (1d4+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	cuspe ácido
Qualidades Especiais:	visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +1

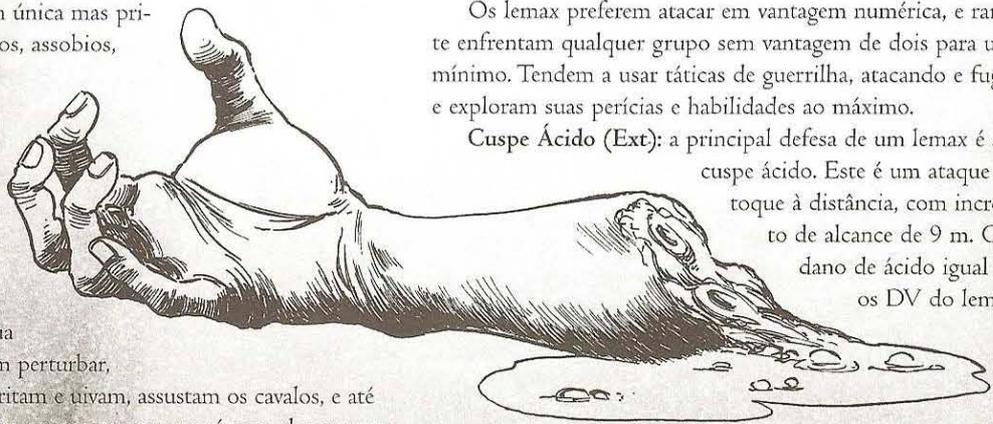
Habilidades:	For 6, Des 15, Con 15, Int 5, Sab 12, Car 10
Perícias:	Equilíbrio +10, Escalar +10*, Esconder- se +10*, Furtividade +6*, Observar +3, Ouvir +3
Talentos:	Acuidade com Arma
Ambiente:	qualquer floresta
Organização:	gangue (4-9), tropa (10-40 mais 1 caçador alfa de 2 DV), tribo (40-400, incluindo 1 caçador alfa de 2 DV para cada 20 adultos, 1 caçador alfa de 3 a 4 DV para cada 50 adultos e 1 caçador alfa de 4 DV ou mais)
Nível de Desafio:	1/2
Tendência:	frequentemente Neutro
Progressão:	2-3 DV (Pequeno); 4-10 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—



Os lemax (ou “macacos-lagartos”) infelizmente podem ser encontrados espalhados pelas florestas dos Reinos de Ferro. Na melhor das hipóteses, são um incômodo. Na pior, verdadeiros bandidos. Ao longo dos anos, tive uma cota mais do que suficiente de encontros com essas pestes. Embora sejam individualmente fracos, é melhor ter cuidado com eles quando estão em grupos.

Com uma mistura grotesca de pele escamosa e tufo de pêlo, as principais características físicas do lemax são sua estrutura facial exagerada, sua juba negra e espessa, seus olhos amarelos e brilhantes e sua cauda preênsil. Sua principal arma é seu cuspe ácido que emite de um saco mucoso localizado no fundo de sua garganta, mas eles também adoram arremessar pedras. Os lemax possuem uma linguagem única mas primitiva, composta de uivos, assobios, estalos e chiados.

Os lemax raramente atacam de frente, preferindo ficar em seus calcanhares (até o dia em que você se encontra sem pés). São pestes persistentes, sempre testando seus nervos e sua paciência. São mestres em perturbar, especialmente à noite. Gritam e uivam, assustam os cavalos, e até mesmo entram escondidos em acampamentos só para chutar a sua fogueira. Também não é incomum acordar de uma noite tranqüila de descanso para encontrar sua bagagem remexida e seu melhor par de calças cheio de baba. Mas estou me desviando do assunto.



As árvores são o lar dos lemax, e é melhor acampar em clareiras sempre que possível quando se viaja pelo seu território. Outro conselho que posso oferecer é, se você quiser evitar um confronto com os lemax, sempre deixe uma oferenda de paz do lado de fora do acampamento. Isto funciona apenas caso você não tenha ferido nenhum lemax, e eles sintam-se satisfeitos com o seu presente. Uma oferenda de paz deve incluir tanto comida quanto coisas brilhantes. Caso seja suficiente, os lemax vão deixá-lo em paz; caso contrário, é quase certo que cuspirão na sua cara.

Combate

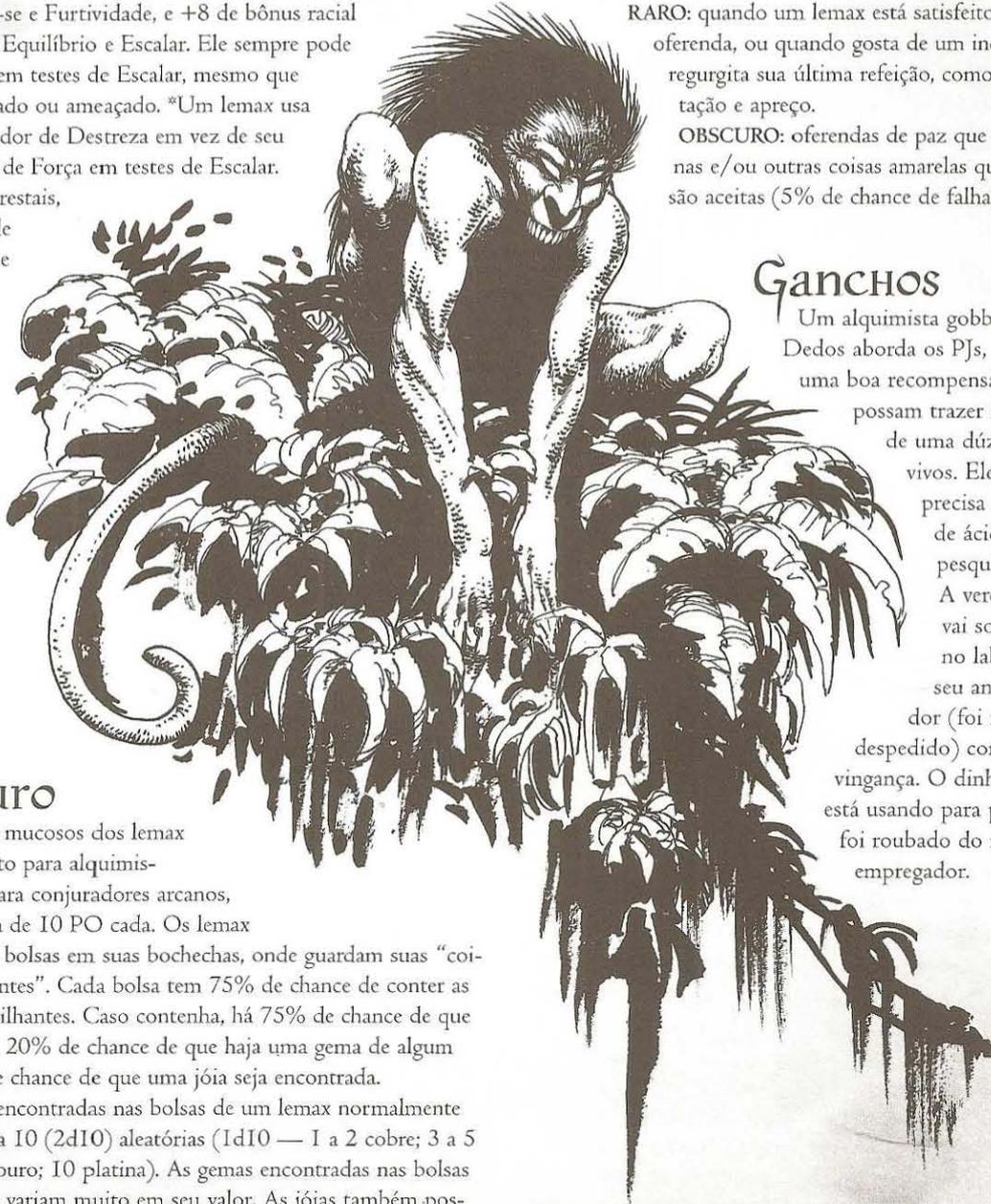
Os lemax preferem atacar em vantagem numérica, e raramente enfrentam qualquer grupo sem vantagem de dois para um, no mínimo. Tendem a usar táticas de guerrilha, atacando e fugindo, e exploram suas perícias e habilidades ao máximo.

Cuspe Ácido (Ext): a principal defesa de um lemax é seu cuspe ácido. Este é um ataque de toque à distância, com incremento de alcance de 9 m. Causa dano de ácido igual Id4 + os DV do lemax, e

Lemax

deixa a vítima nauseada por 2d4 rodadas. Um teste de resistência de Fortitude bem-sucedido (CD 12) anula a náusea. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. O lemax pode usar este ataque uma vez por hora.

Perícias: um lemax recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se e Furtividade, e +8 de bônus racial em testes de Equilíbrio e Escalar. Ele sempre pode escolher 10 em testes de Escalar, mesmo que esteja apressado ou ameaçado. *Um lemax usa seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força em testes de Escalar. Em áreas florestais, seus bônus de Esconder-se e Furtividade aumentam para +8.



Tesouro

Os sacos mucosos dos lemax são úteis tanto para alquimistas quanto para conjuradores arcanos, e valem cerca de 10 PO cada. Os lemax também têm bolsas em suas bochechas, onde guardam suas "coisinhas brilhantes". Cada bolsa tem 75% de chance de conter as tais coisas brilhantes. Caso contenha, há 75% de chance de que haja moedas, 20% de chance de que haja uma gema de algum tipo e 5% de chance de que uma jóia seja encontrada.

Moedas encontradas nas bolsas de um lemax normalmente variam de 2 a 10 (2d10) aleatórias (1d10 — 1 a 2 cobre; 3 a 5 prata; 6 a 9 ouro; 10 platina). As gemas encontradas nas bolsas de um lemax variam muito em seu valor. As jóias também possuem valor variado (use a tabela de arte no *Livro de Regras Básicas II* como inspiração).

Lendas & Fatos

COMUM: não deixe que um lemax cuspa em você — é uma experiência dolorosa e fedorenta.

INCOMUM: os lemax possuem bolsas em suas bochechas, onde guardam suas coisas brilhantes. Seus sacos mucosos são valiosos para alquimistas e conjuradores arcanos. Oferendas de paz que incluam coisas brilhantes geralmente são aceitas (25% de chance de falha).

RARO: quando um lemax está satisfeito com uma oferenda, ou quando gosta de um indivíduo, regurgita sua última refeição, como sinal de aceitação e apreço.

OBSCURO: oferendas de paz que incluam bananas e/ou outras coisas amarelas quase sempre são aceitas (5% de chance de falha).

GANCHOS

Um alquimista gobber de Cinco Dedos aborda os PJs, oferecendo uma boa recompensa caso eles possam trazer não menos de uma dúzia de lemax vivos. Ele alega que precisa de seus sacos de ácido para sua pesquisa alquímica. A verdade é que ele vai soltar os lemax no laboratório de seu antigo empregador (foi recentemente despedido) como uma doce vingança. O dinheiro que está usando para pagar os PJs foi roubado do mesmo empregador.

"Acho que ele gosta de você, Edrea. Ele apenas cuspiu na minha perna!"

— Lynus Wesselbaum

LICH DE FERRO



<i>Lich de Ferro, Humano Mago de 12º Nível</i>	
<i>Morto-Vivo Grande (Humanóide Avançado)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	12d12 (78 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+4
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	24 (-1 tamanho, +15 natural), toque 9, surpresa 24
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+6/+15
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: pancada +10 (1d8+5) ou garra +10 (1d8+5) ou bordão +2 +12 (1d6+9)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: pancada +10 (1d8+5) ou garra +10 (1d8+5) ou bordão +2 +12/+7 (1d6+9)
<i>Espaço/Alcance:</i>	3 m / 3 m
<i>Ataques Especiais:</i>	magias
<i>Qualidades Especiais:</i>	cura especial, dependência de combustível, RD 10/mágica, resistência a eletricidade e fogo 20, resistência a expulsão +4, RM 23, visão da alma, visão no escuro 18 m, vulne-

	rabildade a frio, vulnerabilidade da fornalha
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +4, Ref +6, Von +11
<i>Habilidades:</i>	For 20, Des 10, Con —, Int 19, Sab 16, Car 16
<i>Perícias:</i>	Concentração +15, Conhecimento (arcano) +19, Decifrar Escrita +19, Identificar Magia +21, Observar +11, Ofícios (alquimia) +19, Ofícios (motor a vapor) +19, Ouvir +11, Procurar +12, Sentir Motivação +11
<i>Talentos:</i>	Acelerar Magia, Aumentar Magia, Criar Item Maravilhoso, Criar Servo, Escrever Pergaminho, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Preparar Poção, Reflexos Rápidos
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	solitário
<i>Nível de Desafio:</i>	14
<i>Tendência:</i>	Neutro e Mau
<i>Progressão:</i>	conforme a classe de personagem

Quantas vezes a minha pesquisa precisa ser interrompida? Neste campo, parecem vezes demais para o meu gosto. Bem, suponho que é minha escolha. Eu poderia ficar na universidade, estudando mais tomos ancestrais do que tumbas ancestrais, mas o verdadeiro conhecimento e a verdadeira história são encontrados em campo.

Uma dessas escavações interrompidas ocorreu nas profundezas das Montanhas da Muralha da Serpente. Minha equipe e eu tínhamos passado semanas procurando pela passagem oculta que iria nos levar à tumba de Ardin, o arqui-mago de Caspia. Encontramos a tumba e pusemo-nos a mapeá-la, e desarmar as inúmeras armadilhas existentes no local. Depois de vários dias, finalmente chegamos à câmara central, onde o próprio Ardin, dizia-se, estava enterrado, junto com o lendário *Cajado Fúnebre de Shyrr*.

Por mais que tentasse, eu não conseguia decifrar os escritos entalhados nas grandes portas de pedra do lado de fora da câmara funerária. Lembro que meu estudo foi interrompido por um grito, seguido, momentos depois, por outro. Meus colegas sacaram suas armas, e fiz o mesmo. Ficamos de prontidão para enfrentar qualquer horror que fizera nossos carregadores, do lado de fora, gritarem daquela forma.

O que quer que fosse, agora vinha pisando duro em direção à câmara, com nada entre as portas exceto nós mesmos e nossas lâminas. Abruptamente, vários mortos-vivos do tipo servos, cobertos de mais runas do que eu pensava possível, avançaram, vindos daquele antigo portal em ruínas, seguidos por uma mons-

truosidade que chiava e soltava vapor. Um monstro que jurei ser um gigante-a-vapor em miniatura, exceto pela horrenda caveira humana no topo, com as cavidades oculares brilhando. Ele voltou seu rosto malévolos para mim, e gesticulou com um cajado mekânico. Senti meus membros e juntas tornarem-se rígidos como tábuas, presos por sua magia. Olhando ao redor da melhor forma que pude, vi que eu não era o único afetado pelo encantamento de paralisação; todos nós, cada um, estávamos congelados. Lembro-me de pensar sobre tudo que vira e encontrara em meu tempo, e no absurdo que era tudo acabar daquela forma, comigo parado como um bufão salivante.

Mas o lich de ferro passou por mim, em direção à tumba selada, e disse uma palavra. A porta da câmara se abriu sozinha, e o lich desapareceu lá dentro. Enquanto seu mestre estava na câmara, os servos divertiam-se torturando e matando meus camaradas. Não sei se faziam isso por prazer ou seguindo ordens. Simplesmente rezei a *Morrow* para que a magia expirasse antes que chegasse a minha vez. Queria ao menos cair lutando, e talvez levar alguns deles comigo.

Momentos depois, o lich de ferro retornou da câmara de Ardin, carregando dois cajados — o que trouxera consigo e mais um, presumivelmente o *Cajado Fúnebre de Shyrr*. A criatura chiou algumas palavras arcanas e saiu da tumba, seguido diligentemente por seus servos. Por que deixou-nos viver? Posso apenas supor que estávamos aquém do seu interesse. Ele cumprira seu objetivo — para minha infelicidade eterna — e nossa presença não

LICH DE FERRO

importava. Embora diversos companheiros meus jazessem em poças de sangue, chacinados como gado, eu sou grato por ter sobrevivido àquele dia, e ao meu encontro com o lich de ferro.

Criando um Lich de Ferro

Na tentativa de obter a imortalidade, o lich de ferro vendeu sua carne e substituiu-a por um complexo aparato mekânico que sustenta sua existência. A fornalha abastecida por almas em suas costas faz funcionar um intrincado sistema de bombas e pistões que concedem ao lich mobilidade e a força de meia dúzia de homens. Apenas o crânio do lich, suspenso em um capuz de ferro, sugere sua vida mortal.

“Lich de ferro” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer humanóide (daqui por diante denominado “criatura-base”) que possa construir o corpo mekânico de um lich de ferro. Um lich de ferro utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, exceto quando especificado o contrário.

Tamanho e Tipo: o tipo da criatura muda para morto-vivo. Não calcule de novo o bônus base de ataque, os testes de resistência e os pontos de perícia da criatura. O tamanho muda para Grande.

Dado de Vida: todos os DV atuais e futuros mudam para d12.

CA: a criatura-base recebe +5 de bônus de armadura natural.

Ataques: um lich de ferro substitui todas as armas naturais da criatura-base por um ataque de garra e um ataque de pancada.

Dano: o ataque de garra e o ataque de pancada causam 1d8 pontos de dano.

Ataques Especiais: um lich de ferro conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de receber o ataque especial descrito a seguir.

Magias (Sob): um lich de ferro pode conjurar quaisquer magias que podia conjurar em vida. Essas magias agora são abastecidas pelas almas presas nas ecto-jaulas do lich de ferro. O número de níveis de magia que o lich de ferro pode conjurar depende do número de Dados de Vida de almas dentro de suas ecto-jaulas. Cada alma possibilita a conjuração de quatro vezes seus Dados de Vida em níveis de magia. Por exemplo, a alma de um guerreiro de 2º nível possibilitaria a conjuração de uma magia de 8º nível, ou oito magias de 1º nível, ou qualquer combinação de níveis de magia igual a 8. Um lich de ferro sem almas capturadas em suas ecto-jaulas pode conjurar apenas magias de nível 0. O nível de conjurador é igual aos Dados de Vida do lich de ferro. A CD dos testes de resistência é baseada na classe conjuradora do lich de ferro.

Qualidades Especiais: um lich de ferro conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de receber imunidade a



eletricidade, frio e metamorfose e visão no escuro a até 36 m. Um lich de ferro também recebem as seguintes qualidades especiais.

Cura Especial (Ext): um lich de ferro não é afetado por magias de cura. **Consertar cura.** 1 PV. **Corpo de ferro** cura todo o dano causado a um lich de ferro.

Dependência de Combustível (Ext): um lich de ferro precisa de necrotita para funcionar. Necessita reabastecer-se (com cerca de 2,5 quilos de necrotita) a cada 12 horas. Caso não seja reabastecido, fica fatigado pela próxima hora. Depois disso, o lich

Lich de Ferro

de ferro fica exausto por uma hora, e depois atordoado. Nesse ponto, sua fornalha precisa ser reacesa antes que ele possa funcionar de novo. Um lich de ferro engajado em atividades cansativas deve reabastecer-se depois de 6 horas.

Resistência a Expulsão (Ext): um lich de ferro tem +4 de resistência a expulsão.

Resistência a Magia (Ext): um lich de ferro recebe resistência a magia igual 11 + os DV da criatura-base.

Visão da Alma (Sob): um lich de ferro tem a habilidade de enxergar almas como se estivesse permanentemente sob o efeito da magia *revelar almas* (veja o *GPRF* para mais detalhes).

Vulnerabilidade a Frio (Ext): um lich de ferro não sofre dano por ataques de frio, mas fica sob o efeito de *lentidão* por uma rodada para cada 10 pontos de dano de frio que teria sofrido. Os efeitos não são cumulativos.

Vulnerabilidade da Fornalha (Ext): a fornalha do lich de ferro falha quando completamente submersa em água ou qualquer outro líquido. Um lich de ferro fica atordoado quando sua fornalha está apagada.

Habilidades: acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: Des -4, Int +2, Sab +2 e Car +2. Além disso, a Força da criatura-base agora é 20. Como é um morto-vivo, um lich de ferro não tem um valor de Constituição.

Perícias: liches de ferro recebem +8 de bônus racial em testes de Observar, Ouvir, Procurar e Sentir Motivação.

Nível de Desafio: o mesmo da criatura-base +2.

Tendência: freqüentemente Neutro e Mau.

Progressão: conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: o mesmo da criatura-base +4.

Combate

Itens Mágicos Carregados: *diadema da destruição (menor)*, *bordão profano de armazenar magias +2*, *pergaminho de corrente de relâmpagos (NC: 12º)*.

Lendas & Fatos

COMUM: nenhum.

INCOMUM: um lich de ferro é uma combinação profana de morto-vivo e mekânica. É difícil acreditar que qualquer mago, não importa o quão louco, faria isso consigo mesmo.

RARO: alguns dizem que os liches de ferro podem controlar tanto servos quanto gigantes-a-vapor, apenas concentrando-se.

OBSCURO: dizem os boatos que todos os infames Lordes

Liches de Cryx começaram suas existências como liches de ferro.

Tesouro

Liches de ferro sempre possuem no mínimo o dobro da quantidade padrão de tesouro, e uma parte dele é carregado pelo lich.

Ganchos

Um rico senhor de terras vem cortejando uma linda maga local há vários meses, e não a vê ou ouve falar dela há semanas. Normalmente, ele interpretaria isso como rejeição, mas nem mesmo recebeu as ameaças de violência normais de parte dela. Ele precisa que os PJs visitem o forte da maga (do qual não ousa chegar perto, já que sua última visita deixou-o transformado em coelhinho por várias horas) e assegurem-se de que tudo está bem com ela, além de presentear-la com fino conhaque cygnarano. A maga recentemente completou sua transformação em lich de ferro, e não dá a mínima para conhaque ou entregadores infelizes que estão prestes a tropeçar em seu laboratório.

Novo Item

Ecto-Jaula: estas jaulas de metal e vidro são encantadas para conter almas. Como uma ação padrão, o usuário deve simplesmente abrir a porta da jaula, e ela sugará quaisquer almas desincorporadas dentro de um raio de 15 metros. Além disso, um indivíduo utilizando uma ecto-jaula (ou carregando-a em suas mãos) pode enxergar almas desincorporadas como se estivesse sob o efeito de uma magia *revelar almas*.

A jaula pode conter até 100 níveis de almas. O usuário da ecto-jaula pode sugar a essência das almas através de uma válvula especial localizada no topo da jaula. As almas podem ser utilizadas para conjurar magias que o usuário da jaula conheça, mas que não tenha preparado. Uma alma irá fornecer energia para quatro vezes o seu nível em níveis de magia.

Por exemplo, a alma de um guerreiro de 2º nível fornecerá poder para uma magia de 8º nível, ou seis de 1º nível e uma de 2º nível, e assim por diante.

Diversos sábios chamam a atenção para o fato algo inquietante de que o projeto mais comum para a criação de ecto-jaula deveria criar um item de um único uso. Contudo, após ter capturado uma alma pela primeira vez, a jaula parece extrair seu próprio poder das almas capturadas, de alguma forma continuando a funcionar além do planejado.

Necromancia forte; NC 15º; Criar Item

Maravilhoso, *aprisionar a alma, revelar almas*, o criador não pode ser Bom;

Preço: 30.000 PO; Custo

10.000 PO + 800 XP

+ 10.000 PO em gemas;

Peso 1,5 kg.



Ecto-jaula

Lich de Ferro

"Não sei quem encontrará isto, se é que alguém vai. Talvez eu não devesse falar, devesse deixar as famílias com suas ilusões sobre os mortos e moribundos daqui. Minhas pernas estão presas sob uma parede caída, e venho desfalecendo e acordando com a dor. Os ossos estão esmigalhados. Sinto gosto de sangue em meus lábios, misturado com a maldita chuva. É difícil respirar. Não acho que eu vá durar muito mais, mas tento que relatar o horror que presenciei.

"Meu nome não é importante, mas saiba-se que os Guerreiros de Draine lutaram bem, e com coragem. Tivemos uma escaramuça com a patrulha da fronteira de Khador. Eles não deveriam estar nem perto daqui. Foi um massacre. Os caídos de ambas as companhias recobriam a estrada, e fomos forçados a buscar cobertura e abrigar-nos durante a noite. Foi então que o pesadelo começou de verdade.

"Eu estava metido num buraco meio coberto de lodo e água da chuva, a maldita capa completamente encharcada. Bater em meus membros trazia pouco calor... O frio era forte demais. Eu observava minha respiração no ar da noite e amaldiçoava minha sorte, quando subitamente ouvi o clangor e rangido de metal. Preferia não ter escutado, pois, quando espiei sobre o limite da trincheira, vi uma imagem que ficará gravada no meu cérebro até minha última respiração.

"De início, pensei que fosse um louco de armadura, minha visão obscurecida pela chuva; uma figura trajando armadura pesada, cursada sobre um khadorano caído em uma poça de lama. Ergueu uma espécie de lanterna esquisita. O braço do khadorano moveu-se debilmente para a figura, como se pedisse ajuda. Mas o outro ergueu um cajado pesado e enfou-o no rosto do moribundo. Uma luz verde e maligna então manifestou-se dentro da lanterna. Eu não sabia o que pensar daquilo, mas então ele virou-se para a nossa posição, com um sorriso cadavérico e dois fechos de fogo verde do inferno em seu rosto macabro, sobre um corpo composto de ferro negro. Estava olhando para mim! Minha perdição estava naquele olhar.

"Dambaleei para fora da trincheira, e corri enquanto a coisa se aproximava. Então, começaram os gritos.

Meu sangue era como gelo, quando o primeiro uivo de agonia cortou o ar, um berro terrível e profano. Já ouvi homens implorarem, já ouvi-os gritar enquanto suas vidas terminavam em chuveiros de fogo e chumbo, mas nenhuma agonia que eu conheça arranca um tal grito de um homem. Eu podia sentir o calor, ver as chamas dançando nas pedras das paredes próximas, sentir o estalo da energia antinatural no ar. Aquelles momentos foram uma eternidade. Nem mesmo percebi quando uma parede destruída desabou sobre mim.

"Estrado aqui, eu não podia fazer nada exceto assistir ao espetáculo surreal daquela coisa andando entre os corpos quebrados e queimados de meus amigos e inimigos, as chamas reluzindo em poças de lama. Não pude evitar achar o brilho de sua jaula bonita, tão cheio que estava de luzes - de almas! A coisa havia retrado as almas daqueles que matara.

"Ficando mais fraco agora... Há quanto tempo estou destado aqui? Por que fui deixado vivo? Mal posso escrever. Se tivesse ainda alguma fe, rezaria a Morrão... Mas tenho pertencer a Thamar agora."

- Transcrito de um Diário encontrado com um oficial mercenário não identificado dos Guerreiros de Draine.

Limo do Oásis



Limo Grande	
Dados de Vida:	6d10+30 (63 PV)
Iniciativa:	-5
Deslocamento:	3 m (2 quadrados), natação 3 m
Classe de Armadura:	4 (-1 tamanho, -5 Des), toque 4, surpresa 4
Ataque Base/Agarrar:	+4/+13
Ataque:	corpo-a-corpo: pancada +8 (2d4+7 mais 1d6 de ácido)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: pancada +8 (2d4+7 mais 1d6 de ácido)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	ácido, agarrar aprimorado, constrição 2d4+5 mais 1d6 de ácido

Qualidades Especiais:	animação suspensa, percepção às cegas, transparente
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref -3, Von -3
Habilidades:	For 20, Des 1, Con 21, Int —, Sab 1, Car 1
Perícias:	Natação +13
Talentos:	—
Ambiente:	qualquer deserto
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	7
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—



Limos do oásis vivem nos poucos oásis das Planícies da Pedra Sangrenta. Até mesmo um olho treinado tem dificuldade para enxergar essas criaturas espreitando logo abaixo da superfície da água.

De viajantes a feras da areia, o limo do oásis ataca qualquer coisa que ouse beber de suas águas. Embora nem sempre tenha sucesso, o limo do oásis é mais do que capaz de defender a si mesmo e ao seu território, como pude ver em pessoa, durante minha primeira viagem às Planícies da Pedra Sangrenta.

O limo do oásis pode ser descrito como um organismo amorfo, com pele e entranhas transparentes. Normalmente, aguarda até que sua vítima tenha bebido um gole da água do oásis antes de atacar. A criatura surge da água, envolve sua presa e arrasta-a para o oásis, onde ela é simultaneamente estrangulada e digerida.

Material orgânico (incluindo ossos) que seja digerido pelo limo do oásis é dissolvido por sucos ácidos, deixando poucas evidências de sua presença. Contudo, pode haver alguns materiais não-orgânicos, não digeridos, que são expelidos do corpo do limo. Tais materiais dentro de um oásis, ou ao redor da água, podem ser indicações de que um limo do oásis está espreitando em algum lugar na água.

Os oásis vêm e vão nas Planícies da Pedra Sangrenta, e o limo do oásis adaptou-se a essas condições. Não é incomum encontrar

um limo do oásis em animação suspensa, estirado em uma depressão rochosa, esperando pela próxima chuva. Quimut avisou-me de que não é sábio mexer neles nesse estado. O mero toque de água ou material orgânico é suficiente para reviver o limo do oásis de sua hibernação. Contudo, nesse estado é normalmente possível mexer no limo do oásis com manoplas ou pinças.

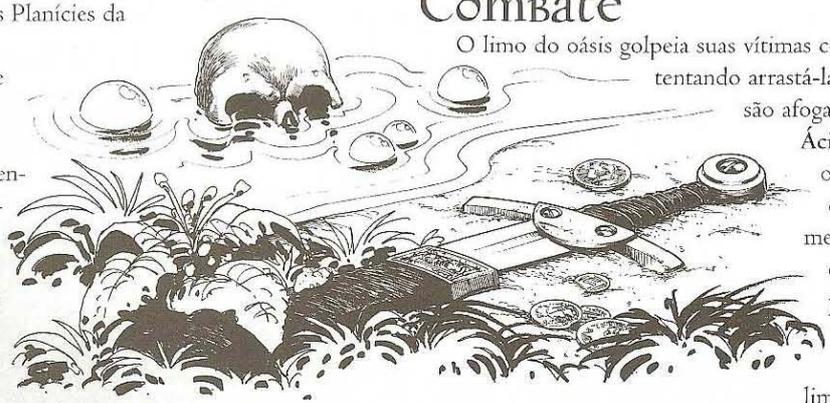
Combate

O limo do oásis golpeia suas vítimas com um pseudópodo, tentando arrastá-las para a água, onde são afogadas e esmagadas.

Ácido (Ext): um limo do oásis secreta um ácido digestivo, que rapidamente dissolve materiais orgânicos, mas não pedra ou metal. O ataque de pancada ou a constrição do limo do oásis causa 1d6 pontos de dano de ácido.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o limo do oásis precisa atingir o oponente com um ataque de pancada. Ele poderá iniciar a manobra Agarrar como uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso seja bem-sucedido no teste de Agarrar, ele prende a vítima e poderá usar seu ataque de constrição.

Animação Suspensa (Ext): enquanto retorna ao seu tamanho normal, o limo do oásis pode apenas fazer uma ação de movimento ou de ataque por rodada. Pode se mover até o seu deslocamento e atacar na mesma rodada, mas apenas fazendo uma Investida.



Limo do Oásis

Infelizmente, nunca mais ouvimos do Professor Staroscik depois de sua viagem ao leste...



Construção (Ext): um limo do oásis causa automaticamente o dano da pancada e do ácido caso seja bem-sucedido em um teste de Agarrar.

Percepção às Cegas (Ext): o corpo inteiro de um limo do oásis é um órgão sensorial primitivo, capaz de sentir os adversários por cheiro e vibração, num raio de 18 metros.

Transparente (Ext): é necessário um teste bem-sucedido de Observar (CD 15) para notar um limo do oásis submerso.

Tesouro

Toda sorte de equipamento de aventura pode ser encontrada dentro de um limo do oásis, ou ao redor da água onde ele faz seu covil. Esses itens sempre são feitos de material não-orgânico.

Limos do oásis valem bastante nos mercados industriais dos Reinos de Ferro. Seu preço varia de 200 PO (para os menores espécimes) até 2.000 PO (para os maiores e mais perigosos). Com os aparelhos certos, os sucos digestivos dos

limos do oásis podem ser extraídos. O processo de extração consiste de constantemente introduzir comida na criatura, e então drenar os sucos digestivos produzidos para dissolver o material. Os espécimes menores produzem até dois frascos de ácido por dia, enquanto que os maiores podem chegar a dez frascos por dia. O ácido produzido dessa forma é vendido por 8 PO o frasco, e tem muitos usos em indústrias como impressão, manufatura e alquimia.

Ganchos

Um colecionador de esquisitices deseja um limo do oásis para sua coleção, e está disposto a pagar bem. Caso os PJs aceitem a oferta, começam a viagem com o colecionador, sua esposa, suas filhas, seus filhos e alguns convidados selecionados. Como alternativa, o dono de uma fábrica pode desejar recuperar seu próprio limo, para evitar os preços salgados dos ácidos industriais no mercado.

LOBO ABERRANTE



<i>Lobo Aberrante, Kossita Guerreiro de 5º Nível</i>	
<i>Humanóide Grande (Humano, Metamorfo)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	5d10+30 (57 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+11
<i>Deslocamento:</i>	15 m durante <i>Artis crescente</i> (10 quadrados); deslocamento base 12 m
<i>Classe de Armadura:</i>	19 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural, +5 aberração), toque 10, surpresa 18
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+5/+19
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: garra +19 (1d6+10)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: 2 garras +19 (1d6+10) e mordida +17 (1d8+5)
<i>Espaço/Alcance:</i>	3 m/3 m
<i>Ataques Especiais:</i>	latido do caos
<i>Qualidades Especiais:</i>	aberração controlada, aberração lunar, furo, forma alternativa, regeneração 9, visão na penumbra

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +14, Ref +6, Von -1
<i>Habilidades:</i>	For 30, Des 13, Con 22, Int 11, Sab 6, Car 8
<i>Perícias:</i>	Cavalgar +3, Escalar +12, Furtividade +3, Observar +6*, Ofícios (carpintaria) +3, Ouvir +8*, Saltar +14, Sobrevivência +7*
<i>Talentos:</i>	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos ^B , Corrida ^B , Encontrão Aprimorado ^B , Foco em Arma (espada longa), Lutar às Cegas, Prontidão, Trespasar, Trespasar Maior
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	solitário
<i>Nível de Desafio:</i>	10
<i>Tendência:</i>	Caótico e Mau
<i>Progressão:</i>	conforme a classe de personagem
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Existem histórias por todos os Reinos de Ferro, sobre homens que tornam-se possuídos por feras, e transformam-se em monstros horrendos que espream à noite. Na maior parte dos lugares, essas lendas são baseadas em animais predadores que são ameaças comuns no local. A professora de Estudos Culturais Healy Kirklyn, da Universidade de Corvis, conta-me que essas histórias servem como uma alegoria para nossa própria bestialidade, mas há uma dessas histórias que não é alegoria alguma. É um relato tão real quanto o chão sob nossos pés, meus amigos. É a história do lobo aberrante.

Acredito que o lobo aberrante originou-se em algum lugar no norte de Khador, obra de alguma inteligente seita da Devoradora enraizada lá, que cultuava um incomum aspecto canino da divindade. Criaram um ritual que transforma os homens em homens-lobos furiosos, que vagam pelos ermos espalhando morte e caos por toda parte. A vítima parece normal na maior parte do tempo, como se nada tivesse acontecido, mas transforma-se em um lobo aberrante quando nervosa ou ferida. Também existe algo a respeito dos ciclos das luas que influi nisto, embora eu ainda não entenda. Parece que a força do lobo aberrante varia de acordo com as fases das luas na época da transformação. Ele também parece capaz de alterar seu corpo no meio do combate, para se adequar às suas necessidades imediatas.

O aspecto mais assustador dessa variação física é sua natureza viciante. Aqueles que se transformam deleitam-se com a transformação, experimentando um prazer físico absolutamente sem igual. Retardantes alquímicos podem impedir a mudança, mas a maioria dos afligidos rejeita-os uma vez que o vício se instale.

Não estou bem certo quanto ao modo exato como o lobo aberrante se reproduz. Já vi documentos que discutem particularidades aleatórias do ritual que o culto usou originalmente, embora acredite firmemente que essas feras tenham descoberto um modo de procriar de forma independente. Já ouvi histórias sobre essas criaturas atacando em todas as partes dos reinos, às vezes em áreas onde a Devoradora não tem influência alguma. É claro, o fato de que esta aflição pode tomar conta de qualquer homem ou mulher que você encontre na rua (e o fato de que os próprios afligidos podem viajar a qualquer canto) não deve ser desprezado... Isto é, a menos que se queira dormir bem à noite.

Combate

Lobos aberrantes preferem atacar com suas garras e mordida quando em combate. Imediatamente descartam quaisquer roupas, armadura e itens que possam estar vestindo ao transformar-se. Permanecem tão inteligentes quanto antes, embora estejam totalmente entregues à sua fome bestial.

Latido do Caos (Sob): teste de resistência de Vontade contra CD 12. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Criando um Lobo Aberrante

Os lobos aberrantes foram criados originalmente por uma seita da Devoradora, embora os segredos desta forma de criação tenham se perdido nas eras. Contudo, os lobos aberrantes são capazes de procriar sozinhos. As crias são carregadas pela mãe (que não muda de forma durante a gravidez), e devem ter como

LOBO ABERRANTE

país dois lobos aberrantes transformados. O filho parece normal, até chegar à maturidade, quando então começa a sofrer as mudanças. Virtualmente todas essas crianças são abandonadas, deixadas à soleira de uma porta ou em uma igreja, muitas vezes em um reino distante. Até onde se sabe, apenas humanóides tornam-se lobos aberrantes.

“Lobo aberrante” é um modelo que pode ser aplicado a qualquer humanóide (daqui por diante denominado “criatura-base”). Um lobo aberrante utiliza todas as estatísticas da criatura-base, exceto quando especificado o contrário.

Tamanho e Tipo: o tipo da criatura-base não muda, mas ela recebe o subtipo metamorfo. Sua forma alternativa é um tamanho maior que a criatura-base.

Deslocamento: o mesmo da criatura-base, embora o deslocamento básico de um lobo aberrante mude de acordo com a fase lunar de Artis. A criatura também pode aumentar seu deslocamento através do uso da habilidade especial aberração controlada.

CA: a mesma da criatura-base, embora a armadura natural de um lobo aberrante mude de acordo com a fase lunar de Laris. A criatura também pode aumentar sua CA através do uso da habilidade especial aberração controlada.

Ataques: um lobo aberrante recebe dois ataques de garra e um ataque de mordida. Um lobo aberrante pode atacar com uma arma e morder; nesse caso, a mordida de um lobo aberrante é um ataque secundário.

Dano: o mesmo da criatura-base. O dano das armas naturais depende do tamanho que a criatura-base assume quando na forma de lobo aberrante. Assim, quando uma criatura Média se transforma em um lobo aberrante Grande, seu dano de mordida é 2d6, e seu dano de garra é 1d8.

Tamanho	Dano de Mordida	Dano de Garra
Pequeno	1d6	1d4
Médio	1d8	1d6
Grande	2d6	1d8
Enorme	2d8	2d6

Ataques Especiais: um lobo aberrante conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de receber o ataque especial descrito a seguir. Um lobo aberrante não pode conjurar magias com componentes verbais enquanto na forma de lobo aberrante.

Latido do Caos (Sob): quando um lobo aberrante late, todas as criaturas dentro de 30 m devem ser bem-sucedidas em um

teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV do lobo aberrante + modificador de Carisma), ou sofrerão um efeito igual ao da magia *confusão* (NC: 8°). Este é um efeito sônico de ação mental que pode ser usado 3 vezes por dia. Quer o teste de resistência falhe ou seja bem-sucedido, uma criatura afetada fica imune ao latido do mesmo lobo aberrante por 24 horas.

Qualidades Especiais: um lobo aberrante conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de receber faro, visão na penumbra e as qualidades especiais descritas a seguir.

Aberração Controlada (Sob): um lobo aberrante também pode ajustar ainda mais seus atributos físicos, para que se adaptem às suas necessidades durante um combate. O lobo distorce seu corpo para obter vantagens em uma área, enquanto sacrifica outra. A criatura pode, por exemplo, sacrificar uma parte de sua velocidade para desenvolver placas de armadura em seu corpo, ou sacrificar sua força física para aumentar sua velocidade, permitindo que fuja de oponentes difíceis.

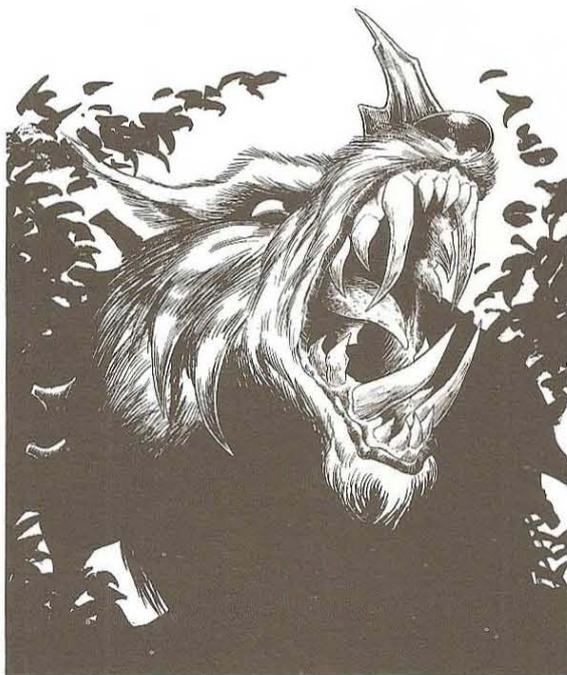
O lobo aberrante tem um conjunto básico de 1d6+4 pontos de aberração, que podem ser usados para alterar os seguintes atributos: armadura natural, Força, bônus de ataque ou iniciativa e deslocamento. Estes pontos de aberração existem em adição aos bônus recebidos pela habilidade de aberração lunar, e são trocados, a uma taxa de um para

um, para iniciativa, armadura natural, bônus de ataque e Força; aumentar o deslocamento exige 5 pontos de aberração para cada incremento de 1,5 m.

Quando a criatura muda inicialmente para sua forma de lobo aberrante, os pontos devem ser distribuídos como parte da transformação. O lobo aberrante pode redistribuir esses pontos a qualquer momento, como uma ação de movimento.

Aberração Lunar (Sob): a armadura natural, Força, deslocamento e bônus de iniciativa de um lobo aberrante variam de acordo com as fases de cada uma das três luas: Artis, Calder e Laris. Consulte a tabela abaixo e aplique o bônus listado às características apropriadas da criatura.

Por exemplo, caso uma criatura se transforme para a forma de lobo aberrante quando Artis estiver nova, Calder em quarto crescente e Laris cheia, recebe +10 em iniciativa e deslocamento, +10 em Força e +12 de bônus em armadura natural. O bônus de deslocamento se aplica a todas as formas de movimento, caso a criatura-base tenha mais de um tipo de movimento.



LOBO ABERRANTE



Forma Alternativa (Sob): uma pessoa afligida pela maldição do lobo aberrante transforma-se em um lobo aberrante em certas ocasiões incontroláveis. Esta mudança é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

Lobos aberrantes não podem possuir graduações na perícia Controlar Forma, embora tenham direito a um teste de resistência de Vontade contra CD 15 para resistir à transformação. A mudança normalmente ocorre durante um momento de tensão emocional, especialmente um momento que provoque fúria, e a qualquer momento em que o personagem sofrer mais de 10% de seus pontos de vida totais em dano. Com base na intensidade da situação, a CD do teste de resistência pode aumentar, de acordo com o mestre. A mudança de forma não pode ser realizada à vontade, embora uma pessoa inteligente possa contornar essa limitação (por exemplo, esfaqueando a si mesma). Além desses gatilhos emocionais, a maldição do lobo aberrante provoca a transformação uma vez a cada 4d6+10 dias. Esta mudança não pode ser resistida (nenhum teste de resistência é permitido), e pode ocorrer de forma aparentemente aleatória, embora normalmente aconteça à noite.

A mudança dura até que o lobo aberrante durma, o que ocorre normalmente 1d2+1 dias depois. Devido à natureza viciante da transformação, a resistência a ela torna-se mais difícil

com o passar do tempo. A CD básica do teste de resistência de Vontade aumenta em 1 para cada mês pelo qual o personagem sofra desta aflição, até que a maldição torne-se irresistível.

Durante a transformação de pessoa para lobo aberrante e vice-versa, o personagem se cura,

como se tivesse descansado por um dia inteiro. Caso o personagem seja morto em sua forma de lobo aberrante, permanece nessa forma após a morte. Caso seja morto em forma humanóide, suas feições mudam, dando algumas pistas de que ele sofria da maldição do lobo aberrante.

Note que uma pessoa transformada em um lobo aberrante não perde nenhuma parte de seu intelecto, e nem tem qualquer dificuldade em se lembrar de suas ações enquanto transformado — lembra-se de tudo

(e, por causa da natureza viciante da maldição, tem dificuldade em lutar contra ela).

Enquanto transformado, o lobo aberrante é a essência da maldade sanguinolenta, e faz tudo em seu poder para matar tantos indivíduos quanto puder. Para personagens de tendência Boa, isto deve resultar em sérios conflitos internos.

	Artis	Calder	Laris
Nova	+0 inic., +0 desl.	+0 For	+0 armadura natural
Minguante	+3 inic., +1,5 m desl.	+5 For	+4 armadura natural
Crescente	+6 inic., +3 m desl.	+10 For	+8 armadura natural
Cheia	+9 inic., +4,5 m desl.	+15 For	+12 armadura natural

Habilidades: as mesmas da criatura-base. Quando transformado, a Força do lobo aberrante aumenta com base na fase lunar de Calder. Acrescente os seguintes valores às outras habilidades da criatura-base: Des +2, Con +6, Sab -4.

Perícias: um lobo aberrante recebe +4 de bônus racial em testes de Observar, Ouvir e Sobrevivência. Na forma de lobo aberrante, os bônus aumentam para +8. Um lobo aberrante nunca pode possuir graduações na perícia Controlar Forma, que alguns licantropos podem possuir.

Talentos: os mesmos da criatura-base. Enquanto em forma de lobo aberrante, a criatura recebe Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Corrida e Encontrão Aprimorado como talentos adicionais.

LOBO ABERRANTE

Nível de Desafio: o mesmo da criatura-base +2. Adicione +1 para cada lua crescente no momento do combate, e +2 para cada lua cheia.

Tendência: a mesmo da criatura-base; sempre Caótico e Mau quando em forma de lobo aberrante.

Progressão: conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: o mesmo da criatura-base +4.

Tesouro

Lobos aberrantes não reúnem nenhum tipo de tesouro em particular, embora aqueles que se transformem possam possuir qualquer coisa imaginável.

Lendas & Fatos

COMUM: existe uma rara aflição, que faz um homem se tornar possuído por uma fera, transformando-se em uma horrenda criatura-lobo que espreita nos ermos, caçando tudo que vive.

INCOMUM: essas criaturas são chamadas lobos aberrantes, e seus corpos estão constantemente em um estado de fluxo.

RARO: as mudanças de um lobo aberrante são um misto de controle e entropia. Eles parecem estar sujeitos aos caprichos das luas, embora, durante um confronto, possam mudar seus corpos para se adequar às suas necessidades.

OBSCURO: existe um tônico alquímico que impede que um homem se transforme na fera, embora seja difícil obtê-lo. Além disso, o tônico enfraquece o corpo, mesmo impedindo a mudança.

GANCHOS

Um desonesto e vingativo alquimista vindo de Fellig redescobriu os antigos rituais do culto da Devoradora que transformam um homem em um lobo aberrante. O louco realizou o ritual sobre ninguém menos que sua própria família (quatro adultos e três crianças). Até agora, nada aconteceu, mas logo eles vão passar pela primeira mudança, tornando-se lobos famintos e distorcidos, prontos para dilacerar a cidade.

Tônico Mercurial: este é um líquido prateado, preparado alquimicamente pelo culto da Devoradora, que originalmente criou essas horrendas feras. Era usado para ajudar as vítimas a resistir à mudança para sua identidade abominável. Não garante segurança, mas aumenta as chances de manter o controle. Beber a dose certa (cerca de 900 ml.) concede ao usuário +12 de bônus de circunstância em seu teste de resistência de Vontade para resistir à mudança. Além disso, impede que o vício se instale (aumentando a CD do teste de resistência), desde que seja consumido regularmente. Para que funcione, deve ser bebido logo antes que uma mudança esteja prestes a ocorrer.

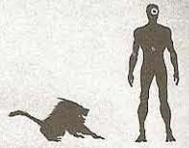
Contudo, é venenoso. Ingerido; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d8 For; dano secundário: 1d6 For e 1d6 Int. Caso o usuário falhe em seu teste de resistência contra a mudança e transforme-se em um lobo aberrante, o veneno perde o efeito.

Apenas algumas poucas lojas de alquimistas em todas as terras possuem a fórmula para este preparado, e não vendem-no barato.

Esta forma de sensibilidade lunar parece ser única do lobo aberrante - graças a Morrow.

V.P.

Mawg-Escavador



<i>Besta Mágica Miúda</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	1d10+2 (7 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+4
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados), escavar 3 m
<i>Classe de Armadura:</i>	16 (+2 tamanho, +4 Des), toque 16, surpresa 12
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+1/-8
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +7 (1d6-1)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +7 (1d6-1) e 2 garras +2 (1d4-1)
<i>Espaço/Alcance:</i>	75 cm/0 m
<i>Ataques Especiais:</i>	fúria
<i>Qualidades Especiais:</i>	cegueira diurna, fero, visão na penumbra,

	visão no escuro 18 m
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +4, Ref +6, Vón +1
<i>Habilidades:</i>	For 8, Des 18, Con 15, Int 4, Sab 12, Car 6
<i>Perícias:</i>	Observar +7*, Ouvir +7*
<i>Talentos:</i>	Acuidade com Arma
<i>Ambiente:</i>	florestas, colinas e planícies temperadas e subterrâneos
<i>Organização:</i>	bando (10-20) ou turba (20-40)
<i>Nível de Desafio:</i>	1
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	2-3 DV (Miúdo)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Mawgs-escavadores são criaturinhas desprezíveis, com um tremendo apetite por carne. Alguns chamam-nos de piranhas terrestres, pois atacam em bandos e consomem carne da mesma forma que os vorazes peixes. Pessoalmente, já testemunhei um bando descarnar um boi de tamanho considerável, e tremo ao pensar no que essas feras podem fazer a um homem. Há histórias dessas criaturas pegando viajantes desprevenidos à noite, e deixando nada além de tecido rasgado e ossos, como os únicos restos do infeliz quando chega a manhã.

Em aparência, esses monstros lembram uma mistura de texugo e um grande morcego. São cobertos por uma camada de pêlos marrom-avermelhados, com quatro longas garras negras no extremo de cada membro poderoso. As garras têm o mesmo comprimento dos dedos de um homem, e possuem duas finalidades: escavar a terra e rasgar carne. Os mawgs-escavadores têm dois olhos vermelhos que concede extraordinária visão noturna, focinhos virados para cima de onde pinga muco, e que podem farejar carne viva a meia légua de distância, e orelhas pontudas, semelhantes às dos morcegos, que podem detectar sons mínimos ao longe. Contudo, sua característica mais assustadora são suas fortes e prodigiosas mandíbulas, repletas de dúzias de presas serrilhadas. Esses dentes curvados adaptam-se perfeitamente à função

de serrar não apenas carne, mas também cartilagem e osso. Diz-se que um mawg pode cortar o antebraço de um homem em menos de dois segundos.

Pistas de mawgs-escavadores nas proximidades vêm da selvageria de seus movimentos e de seus hábitos de fero.

Quando estão em caçada, esses monstros barulhentos fazem pequenos grunhidos suínos, e farejam com grande barulho. Uma vez que a presa seja detectada, guincham muito alto, enquanto saltitam para seu alvo. Dependem quase que exclusivamente de seu extraordinário olfato e audição sempre que estão em aberto durante o dia, pois são quase cegos exceto à noite. Na escuridão, a visão de um mawg é bastante aguçada. De fato, quase sempre surgem à noite, preferindo esconder-se em suas tocas e dormir durante o dia. Uma maneira de mantê-los afastados é através de luz, mas caso não tenham comido há algum tempo, essas criaturas vão superar suas preferências, com ou sem luz, para saciar seus apetites vorazes.

Alguns usam essa fome contra os monstros, pois os mawgs lançam-se ao perigo sem medo algum por comida. De fato, presume-se que, em épocas de escassez, eles comem uns aos outros. Isto, junto com o fato de que os mawgs-escavadores são capazes de pular numa fornalha para perseguir carne, é o que provavelmente mantém a população dessas horríveis feras sob controle.



Mawg-Escavador



Combate

Mawgs-escavadores atacam imediatamente ao primeiro odor de comida, caso pareça que eles têm números suficientes para derrubar sua presa.

Cegueira Diurna (Ext): exposição abrupta a luz brilhante (como luz do sol ou a magia *luz*) cega um mawg-escavador por 1 rodada. Um mawg sofre -1 de penalidade em jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícias quando age sob luz brilhante.

Fúria (Ext): assim que um bando de mawgs-escavadores sente o cheiro de uma presa, entra em uma fúria descontrolada. Mawgs individuais recebem +4 em Força, +4 em Constituição e -2 em CA. Se metade do bando for morta, cada criatura tem direito a um teste de resistência de Vontade (CD 15) para sair da fúria e fugir. Qualquer criatura que permaneça enfurecida luta até que ela mesma ou seu oponente estejam mortos.

Perícias: um mawg-escavador recebe +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. *Também recebe +4 de bônus racial adicional em testes de Observar em áreas com iluminação sombria.

Tesouro

Ocasionalmente, itens valiosos, como gemas, moedas e outros pequenos objetos, podem ser encontrados em covis de mawgs-escavadores ou em qualquer outro lugar onde as criaturas tenham defecado. A glândula adrenal, localizada na base do seu cérebro, é cheia do hormônio que dá às feras sua excepcional compleição. Comer a glândula adrenal de um mawg-escavador aumenta a Força e a Constituição da pessoa que a come em +2 por 4d8 rodadas.

Lendas & Fatos

COMUM: nenhum.

INCOMUM: mawgs-escavadores não toleram luz direta.

Raramente são vistos durante o dia, e hibernam nas partes mais profundas de seus covis durante os meses do verão.

RARO: comer a glândula adrenal de um mawg-escavador aumenta a capacidade física de quem a come. Este órgão, contudo, é bastante viciante.

OBSCURO: as criaturas comunicam-se através de pequenos estalos no meio de seus grunhidos, embora sua "linguagem" não pareça ser muito complexa.

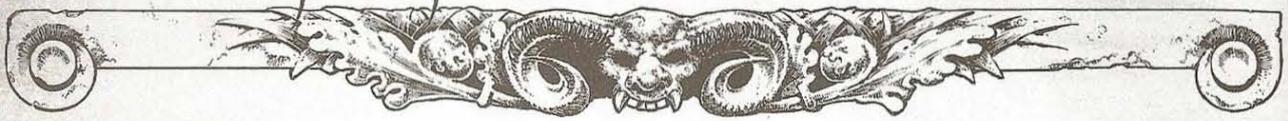
GANCHOS

As glândulas adrenais de mawgs-escavadores tornaram-se a droga da moda entre a nobreza local. As glândulas são valorizadas entre a nobreza não apenas pelos benefícios obtidos em combate ao consumi-las, mas pelo "barato" que vem com as capacidades físicas ampliadas. Basta dizer que os nobres estão pagando bem por carcaças frescas de mawgs-escavadores.

"Aqueles mawgzinhos asquerosos têm uma fome tão terrível que só existem duas falhas que eu conheço que podem ajudar você a enganar um deles. Uma, eles ficam malucos quando sentem cheiro de sangue; comem até mesmo uns aos outros. Duas, depois que eles sentem um gostinho, perdem toda a noção de tudo o mais. São capazes de pular de um penhasco ou direto para a boca de um dragão para perseguir carne que já experimentaram."

— Bors "Caminhante" Durant, batedor cygnarano

Mecagárgula



Construto Pequeno	
Dados de Vida:	5d10+10 (37 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	31 (+1 tamanho, +5 Des, +15 natural), toque 16, surpresa 26
Ataque Base/Agarrar:	+3/+2
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +7 (1d4+3 mais 1d6+1 de eletricidade)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +7 (1d4+3 mais 1d6+1 de eletricidade) e mordida +5 (1d3+1 mais 1d6+1 de eletricidade)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	ataque atordoante 1d6+1 de eletricidade, habilidades similares a magia

Qualidades Especiais:	RD 10/aço serric, regeneração, vigilância, visão na penumbra, visão no escuro
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +6, Vôn +3
Habilidades:	For 17, Des 20, Con —, Int 10, Sab 14, Car 12
Perícias:	Equilíbrio +9, Escalar +7, Esconder-se +11, Observar +10, Ouvir +8
Talentos:	Ataques Múltiplos, Investida Aérea
Ambiente:	quaisquer urbanos
Organização:	solitário ou bando (2–5)
Nível de Desafio:	6
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	6 DV (Pequeno); 7–10 DV (Médio); 11–15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—



Quando eu ainda era um batedor júnior nas forças armadas cygnaranas, fiz minha primeira viagem a Cabo Bourne, e foi então que encontrei uma das bizarras meca-gárgulas. Lembrava de meu pai contando sobre elas quando eu era bem jovem. Ele tinha aquele olhar distante, que sempre aparecia quando ele falava de tais construtos — o olhar que admitia que ele era apenas um pobre suca-teiro, que poderia, na melhor das hipóteses, rezar para vender partes de uma tal criação, nunca possuindo a habilidade ou os recursos para criar uma delas. Claramente, ele as achava impressionantes e, quando finalmente vi uma, tive de concordar. O construto mekânico que vi era esculpido na forma de um magnífico felino alado, e sentava-se pacientemente no topo de uma das mansões mais extravagantes da cidade.

Embora haja uma antiga guilda de artesãos em Merin que afirma ter dominado a arte da construção das meca-gárgulas antes de todos, meu pai sempre insistiu que elas tinham origens mais esotéricas. Ele afirmava que apenas os engenhosos fiéis de Cyriss poderiam ter fabricado uma tal maravilha, mas eu nunca encontrei evidências que apoiassem essa afirmação. O que é estranho a respeito desses construtos, que os difere tanto, é que sua energia interna vem de um espírito que se aloja dentro de sua carapaça, que por si só é bastante mundana. Apenas as formas mais requintadas atraem um espírito que as anime e, uma vez que um deles tenha se estabelecido,

nunca vai deixar seu corpo de metal. Construir a carapaça é uma arte rara, e até mesmo os maiores artesãos muitas vezes têm suas obras desprezadas pelos caprichosos espíritos.

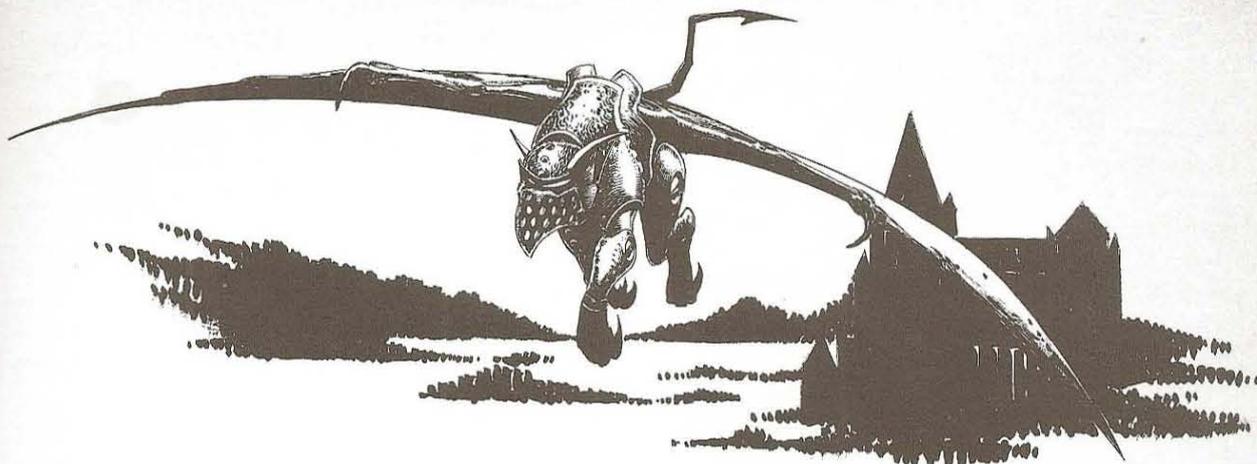
A simplicidade parece ser a natureza da meca-gárgula. Elas têm um propósito único e universal, que é proteger um prédio ocupado em praticamente qualquer cidade. São criaturas muito pacientes e, a despeito do espírito que reside nelas, nunca soube de nenhuma que demonstrasse qualquer personalidade. A única coisa que exigem dos moradores dos prédios que guardam é um suprimento regular de ferro processado, de preferência em barras. Aqueles que não suprem as necessidades de suas gárgulas logo vêem-se abandonados.

Meca-gárgulas existem em todas as variedades (desde formas de animais até humanoides, ou coisas mais estranhas), embora a maioria tenha cerca de 90 cm a 1,2 m de altura ou comprimento. É necessária a mais alta habilidade para construir uma delas, e aquelas que têm ornamentos requintados e intrincados parecem ter maior chance de sucesso em seu processo de criação. São surpreendentemente ágeis para construtos, e muito vigilantes. A magia que as faz existir também lhes permite voar, assim como exercer algumas outras habilidades. Embora sejam inteligentes, são completamente incapazes de comu-

nicar-se (então é melhor saber o que fazer quando uma delas pousa à sua porta).



Mecagárgula



Combate

Mecagárgulas normalmente iniciam um combate com suas habilidades similares a magia, e então seguem com combate corpo-a-corpo, caso necessário. Caso estejam perdendo, fogem, nunca mais retornando ao local que protegiam. As formas de ataque e valores de dano listados acima correspondem a uma mecagárgula típica. Já que suas formas variam muito, outros tipos de ataques naturais podem ser possíveis.

Ataque Atordoante (Sob): todos os ataques em corpo-a-corpo bem-sucedidos da mecagárgula causam $1d6+1$ pontos de dano de eletricidade adicionais. Não há uma descarga elétrica visível, mesmo na escuridão. Em caso de um sucesso decisivo, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude contra CD 13, ou fica atordoada por $1d4+1$ rodadas. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Habilidades Similares a Magia (SM): à vontade — vôo (apenas em si mesma); 5/dia — *brilho, escuridão* (CD 11); 3/dia — *lufada de vento* (CD 13), *relâmpago* (CD 14). Nível de conjurador: 8°. As CD dos testes de resistência são baseadas em Carisma.

Regeneração (Sob): enquanto forem alimentadas com uma dieta regular de ferro processado (pelo menos 2,5 quilos por semana), mecagárgulas curam dano da mesma forma que uma criatura viva normal.

Vigilância (Ext): mecagárgulas são eternamente vigilantes, e nunca ficam surpresas.

Perícias: uma mecagárgula recebe +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Esconder-se e Observar.

Tesouro

Uma mecagárgula é um tesouro por si só. Contudo, não podem ser forçadas a servir, e sempre fugirão caso capturadas. Escolhem seus protegidos espontaneamente, e vão embora apenas quando não são alimentadas de forma adequada.

Lendas & Fatos

COMUM: em cidades mais prósperas, algumas das gárgulas empoleiradas sobre prédios são na verdade construtos vivos, que vêm à existência para proteger o prédio.

INCOMUM: essas criações são carapaças mecânicas que abrigam um espírito vivo de algum tipo.

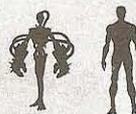
RARO: caso uma delas pouse no seu prédio, você está com sorte. Para ficar com ela, você deve alimentá-la com ferro processado.

OBSCURO: dizem que os clérigos de Cyriss fabricam as melhores mecagárgulas, e que essas possuem habilidades mágicas maiores.

Ganchos

Um rico estudioso das artes em Ceryl teve a felicidade de receber uma mecagárgula errante, que decidiu proteger seu lar. Ele afeiçãoou-se e fascinou-se pela criatura, e cuidou bem dela. Infelizmente, um infame negociante do mercado negro soube da presença da gárgula, e decidiu roubá-la. Depois de capturá-la três vezes, sempre resultando no construto voando de volta ao lar, o negociante pegou-a mais uma vez, e planeja vendê-la (ou vender suas partes, caso necessário). O dono original está desesperado para recuperar sua companheira, e está procurando ajuda.

Mecaniservo



Morto-Vivo Médio	
Dados de Vida:	4d12 (26 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	21 (+1 Des, +10 natural), toque 11, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+2/+5
Ataque:	corpo-a-corpo: pancada +5 (1d8+3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 pancadas +5 (1d8+3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	pancada a vapor 2d6+6
Qualidades Especiais:	resistência a expulsão +2, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +4, Von +4
Habilidades:	For 16, Des 13, Con —, Int 6, Sab 10, Car 6
Perícias:	Escalar +7, Esconder-se +5, Furtividade +5, Observar +3, Ouvir +3
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Prontidão ^B , Reflexos Rápidos
Ambiente:	qualquer
Organização:	qualquer
Nível de Desafio:	3
Tendência:	frequentemente Leal e Mau
Progressão:	5-8 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

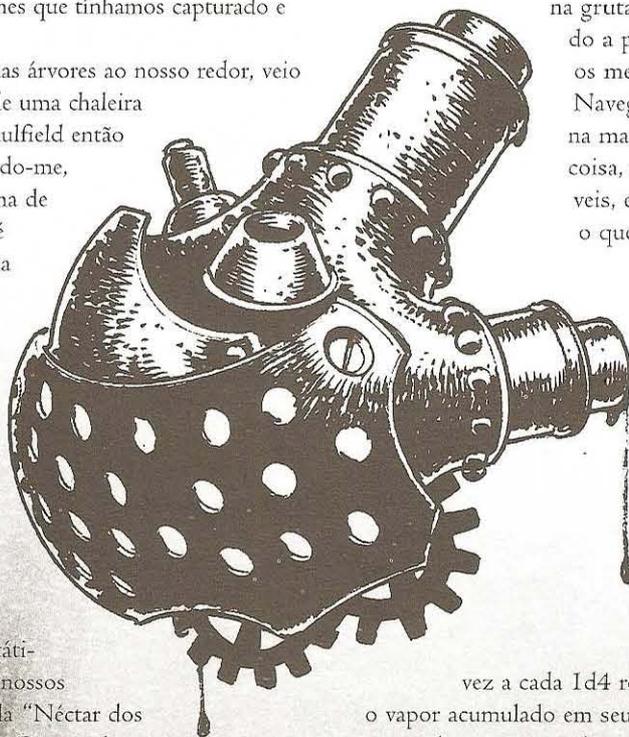


Apenas uma vez tive a infelicidade de encontrar essas vis perversões mortas-vivas. Estava na companhia de alguns exploradores de Portão Alto, examinando uma das muitas Ilhas Scharde sem nome. Tínhamos acabado de localizar uma espécie muito rara de primata noturno, nativo apenas daquela ilha, e retirávamo-nos a nosso acampamento para estudar os poucos espécimes que tínhamos capturado e registrar nossas atividades.

De repente, da escuridão das árvores ao nosso redor, veio um estranho chiado, como o de uma chaleira fervendo. Meu amigo Erlin Caulfield então deu um grito sufocado. Voltando-me, enxerguei um horrível amálgama de metal e carne ressequida, de pé sobre a pobre forma destrocada de Erlin. Olhando em volta, vi pelo menos uma dúzia daquelas monstruosidades atacando o resto de meu grupo. Rapidamente agarrei meu fiel arco, e comecei a disparar flecha após flecha contra os “mecaniservos”, como passei a chamá-los. Foram necessárias muitas flechas para derrubar apenas uma criatura, então mudei de tática e usei a lavagem que um de nossos guias estivera bebendo, chamada “Néctar dos Dedos”, para um melhor efeito. Depois de encharcar as flechas com a bebida e acendê-las na fogueira, disparei de novo, e o fogo pareceu ter mais efeito, como é normal. É minha opinião que os mecaniservos foram “chamados de

volta” de alguma forma, já que viraram-se em uníssono e bateram em retirada. Contamos dois dos nossos perdidos no ataque, e todos os espécimes que coletávamos haviam escapado de suas gaiolas no meio da confusão.

Então, levantamos acampamento às pressas, e voltamos ao nosso barco. Passamos o resto da noite ancorados na gruta onde havíamos descido, observando a praia atentamente, esperando que os mecaniservos não pudessem nadar. Navegamos para Portão Alto a todo vapor na manhã seguinte. Alguém, ou alguma coisa, tinha criado aqueles monstros horríveis, e eu sentia que não queria encontrar o que quer que fosse.



Combate

Mecaniservos atacam apenas cumprindo ordens de seu mestre, ou caso tenham recebido instruções de atacar criaturas sob circunstâncias específicas (por exemplo, guardando uma porta contra intrusos). Eles nunca usam armas, preferindo esmurrar seus oponentes.

Pancada a Vapor (Ext): uma vez a cada 1d4 rodadas, um mecaniservo pode usar o vapor acumulado em seus aparatos mecânicos para desferir um poderoso ataque de pancada. Para esse único ataque de pancada, o valor de Força do mecaniservo é aumentado para 22, aumentando seu bônus de ataque para +8, e o dano para 2d6+6.

Lendas & Fatos

COMUM: nenhum.

INCOMUM: mecaniservos são uma combinação hedionda de morto-vivo e mekânica.

RARO: os mecaniservos são criados em algum lugar nas Ilhas Scharde, e alguns deles já foram vistos nas partes menos habitadas da costa de Cygnar.

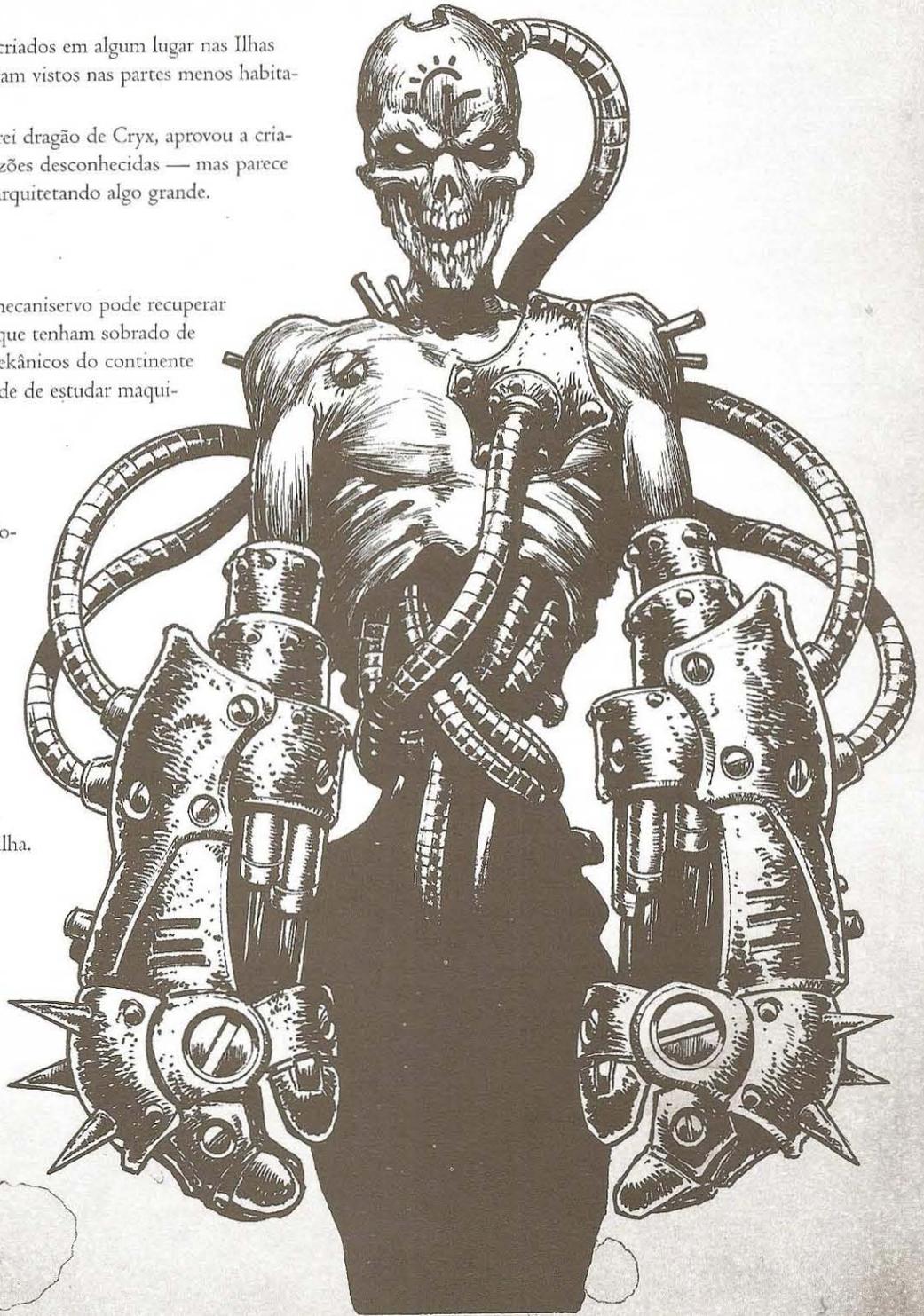
OBSCURO: Lorde Toruk, o rei dragão de Cryx, aprovou a criação dos mecaniservos por razões desconhecidas — mas parece que o Pai dos Dragões está arquitetando algo grande.

Tesouro

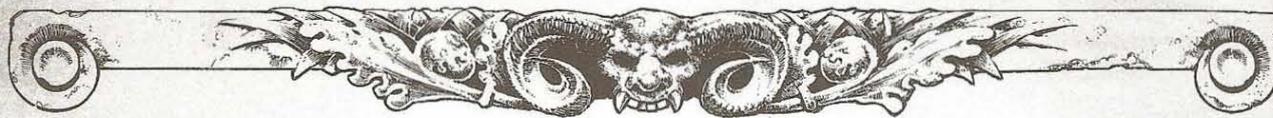
Aquele que destrói um mecaniservo pode recuperar quaisquer partes mekânicas que tenham sobrado de seu corpo destruído. Os mekânicos do continente pagam bem pela oportunidade de estudar maquinário incomum.

Ganchos

Enquanto estiverem explorando as Ilhas Scharde, os personagens podem descobrir por acaso o laboratório escondido onde os mecaniservos são criados. Seu criador, segundo dizem, é um mekânico morto-vivo de imenso poder e conhecimento. Ele não poupará esforços para matar os invasores ou expulsá-los de sua ilha.



Mosca Assassina



<i>Inseto Minúsculo</i>		<i>Qualidades Especiais:</i>	<i>Visão no escuro 18 m</i>
<i>Dados de Vida:</i>	<i>1/4 d8+1 (2 PV)</i>	<i>Testes de Resistência:</i>	<i>Fort +3, Ref +2, Vôn +1</i>
<i>Iniciativa:</i>	<i>+2</i>	<i>Habilidades:</i>	<i>For 1, Des 15, Con 12,</i>
<i>Deslocamento:</i>	<i>1,5 m (1 quadrado), voo 12 m (bom)</i>		<i>Int —, Sab 12, Car 2</i>
<i>Classe de Armadura:</i>	<i>22 (+8 tamanho, +2 Des, +2 natural),</i>	<i>Perícias:</i>	<i>Esconder-se +18, Observar +9</i>
	<i>toque 20, surpresa 20</i>	<i>Talentos:</i>	<i>Acuidade com Arma, Foco em Habilidade</i>
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	<i>+0/-21</i>		<i>(veneno)^B</i>
<i>Ataque:</i>	<i>corpo-a-corpo: ferrão +10 (implantar ou</i>	<i>Ambiente:</i>	<i>qualquer deserto</i>
	<i>veneno)</i>	<i>Organização:</i>	<i>solitário, par ou ninbo (11-20)</i>
<i>Ataque Total:</i>	<i>corpo-a-corpo: ferrão +10 (implantar ou</i>	<i>Nível de Desafio:</i>	<i>2</i>
	<i>veneno)</i>	<i>Tendência:</i>	<i>sempre Neutro</i>
<i>Espaço/Alcance:</i>	<i>15 cm/0 m</i>	<i>Progressão:</i>	<i>—</i>
<i>Ataques Especiais:</i>	<i>implantar, veneno</i>	<i>Ajuste de Nível:</i>	<i>—</i>



Encontrei este espécime pela primeira vez em minha primeira incursão nas Planícies da Pedra Sangrenta. Enquanto viajava pelos desfiladeiros e gargantas, meu grupo deparou-se com uma fera da areia inconsciente. Os pulmões da criatura respiravam com dificuldade o ar escaldante. Perguntei ao meu confiável guia Quimut o que poderia ter derrubado o monstro. Ele respondeu com uma única palavra: "khal-paut".

Aquela resposta enigmática deixou-me imaginando o que Quimut quisera dizer, mas eu não fiquei em dúvida por muito tempo. Logo, ouvimos um grito de um de nossos companheiros de viagem. Era Michael Chanwiller, um de meus alunos, rapaz esquelético porém determinado. Com uma curiosidade que chegava a ser demasiada, ele havia se aproximado da fera da areia caída antes que recebesse ordem, e ao fazer isso, perdeu a vida.

Avançamos em direção ao corpo de Michael, aguardando o ataque da mosca assassina; ela saiu das sombras com velocidade assustadora. Eu mal havia movido minha espada quando, com um giro de seu leque de guerra, Quimut derrubou o inseto, a poucos centímetros do meu pescoço. Cremamos o corpo de Michael para que as larvas dentro dele não crescessem, e retornamos a Corvis com suas cinzas.

Moscas assassinas têm uma carapaça escarlate, e finas asas negras que se camuflam no terreno rochoso das Planícies

da Pedra Sangrenta. Também possuem um ferrão maligno, usado tanto para implantar ovos quanto para envenenar suas vítimas. O veneno do macho é uma mistura de poderosas toxinas que agem no sangue e nos nervos, e tem a função de preparar o corpo para abrigar os ovos da fêmea.

Combate

Moscas assassinas escondem-se dentro de reentrâncias em paredes de desfiladeiros ou saliências rochosas, e esperam que criaturas desavisadas passem ao seu alcance. Os machos atacam qualquer coisa dentro de um raio de 24 m do ninho, enquanto que as fêmeas apenas ousam sair do ninho para implantar ovos.

Implantar (Ext): uma mosca assassina fêmea que acertar um ataque com seu ferrão injeta ovos no corpo da vítima. A criatura afetada deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude (CD II) para evitar a implantação. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Muitas vezes, a mosca assassina fêmea usa esta habilidade em criaturas inconscientes, indefesas ou mortas (que não têm direito a teste de resistência).

Este ataque injeta Id10+8 ovos, e deixa um anel escarlate inflamado ao redor da



Mosca Assassina

área onde os ovos foram injetados. Uma magia *remover doenças* livra a vítima dos ovos, assim como um teste bem-sucedido de Cura contra CD 20. Caso o teste falhe, o curandeiro pode tentar de novo, mas cada tentativa causa 1d4 pontos de dano ao paciente.

Os ovos chocam após um dia, e então a vítima fica cada vez mais doente (1

ponto de dano

permanente em

todos os valores de

habilidades a cada 8 horas enquan-

to continuar a infestação). Ingerir uma

beberagem feita de folhas de pólipso sangrento

mata as larvas dentro do corpo em noventa por

cento dos casos, mas também força a vítima

a ser bem-sucedida em um teste de resistência

de Fortitude (CD 13) para evitar o sofrimento

de 1d4+1 pontos de dano temporário inicial e

secundário em Constituição. Após 1d4+3 dias,

os ovos atingem a maturidade, as moscas emergem da

criatura e começam a caçar.

Veneno (Ext): o ferrão do macho da mosca assassina injeta veneno no corpo da vítima. Inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 3d4 Con; dano secundário: 3d4 Int. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Fraquezas da Mosca Assassina: após uma hora em um ambiente úmido, o deslocamento da mosca assassina cai para 6 m, e sua capacidade de manobra cai para média. Caso as asas de uma mosca assassina cheguem a se molhar, ela perde a capacidade de vôo. Incenso feito de raiz de pólipso sangrento também repele moscas assassinas com seu cheiro acre.

Perícias: uma mosca assassina recebe +8 de bônus racial em testes de Observar. Uma mosca assassina recebe +4 de bônus racial em testes de Sobrevivência feitos para se orientar.

Tesouro

O veneno da mosca assassina é muito valorizado nos mercados negros dos Reinos de Ferro. Cada dose do veneno vale 750 PO. Ovos de mosca assassina também são venenosos caso ingeridos: ingestão; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial: 2d4+1 Con; dano secundário: 2d4+1 Int. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Cada ovo de mosca assassina pode ser vendido por cerca de 180 PO.

Lendas & Fatos

COMUM: nenhum.

INCOMUM: moscas assassinas fertilizam apenas uma ninhada de ovos por vez, e protegem o hospedeiro até que as larvas emergam.

RARO: moscas assassinas têm asas delicadas, que reagem mal a condições úmidas, e que podem se tornar inúteis caso sejam molhadas. Incenso feito de raiz de pólipso sangrento repele moscas assassinas.

OBSCURO: a ingestão de uma beberagem feita de folhas de pólipso sangrento (encontrado apenas nas Planícies da Pedra Sangrenta) mata larvas de mosca assassina em 90% dos casos.



GANCHOS

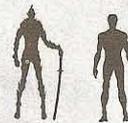
Um assassino conhecido apenas como Khal-paut (devido ao seu modus operandi) usa moscas assassinas e seu veneno para enviar suas vítimas à cova. Ele deixa uma mosca assassina morta sobre cada vítima, como um cartão de visitas. Os PJs são abordados por agentes da lei locais (ou por algum elemento criminoso), dispostos a pagar bem pela localização e captura do assassino.

"Quando eu morrer, espero que seja pelo ferrão de uma khal-paut. A ironia tornaria o esquecimento muito mais tolerável."

— Khal-paut, assassino

Quimut diz que manter um pano molhado no pescoço pode ajudar a afastar as moscas assassinas quando se viaja nas Planícies da Pedra Sangrenta. Ele também carrega folhas de pólipso sangrento secas consigo... Só por precaução.

Nyss



Nyss, Combatente de 1º Nível

Humanóide Médio (Elfo)

Dados de Vida: 1d8+1 (5 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 9 m (6 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (+1 Des, +3 armadura), toque 11, surpresa 13

Ataque Base/Agarrar: +1/+2

Ataque: corpo-a-corpo: claymore nyss +3 (2d6+1, dec. 19–20); ou à distância: arco longo +2 (1d8, dec. x3)

Ataque Total: corpo-a-corpo: claymore nyss +3 (2d6+1, dec. 19–20); ou à distância: arco longo +2 (1d8, dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: características de nyss

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +1, Von +0

Habilidades: For 13, Des 13, Con 12, Int 10, Sab 7, Car 8

Perícias: Cavalgar +3, Esconder-se +3, Observar +0, Ouvir +0, Sobrevivência +2

Talentos: Usar Arma Exótica (claymore nyss)^B, Vontade de Ferro

Ambiente: montanhas frias

Organização: patrulha (2–8), caçada (9–16), grupo de guerra (17–60), estilhaço (61–200) ou tribo (200–800)

Nível de Desafio: 1/2

Tendência: frequentemente Caótico e Neutro

Progressão: conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: —

Nas montanhas a norte de Khador, em meio aos penhascos e fissuras do gelo estéril e aos montes de neve, há formações monolíticas, chamadas pedras do inverno. Elas se elevam como um aviso agourento aos viajantes, marcando o território dos guardiães do norte, os elfos do inverno, chamados corretamente de nyss.

Sabendo de sua prontidão a executar intrusos à primeira vista, hesitei ao empreender uma expedição sozinho além daquelas pedras. Eu havia sido instruído sobre como lidar com essa raça, por um comerciante khadorano viajado e experiente, que aconselhou-me a cobrir minhas armas e levar um presente para mostrar minhas intenções.

Acabei travando contato pacífico, e fui levado, vendado, a uma de suas aldeias. Os nyss nunca ficam plenamente à vontade com forasteiros, e eu era observado o tempo todo. A hospitalidade tem um significado quase religioso para eles: embora matem qualquer um que invada seu território sem ser convidado, uma vez que tenham recebido um visitante, são generosos com comida, vinho e companhia.

Os nyss prosperaram em suas terras áridas e congeladas, e não têm virtualmente contato algum com os elfos de Ios. Não há como confundir as duas raças: os nyss são muito altos,

com a maioria dos homens tendo mais de 1,80 m de altura, e sua pele é pálida como osso. Seus cabelos são negros ou quase brancos, e seus olhos são de um azul gélido ou, às vezes, violetas.

Não apreciam perguntas sobre sua religião, mas consegui descobrir algumas coisas. Eles recebem seu nome de seu deus patrono, Nyssor, o deus do inverno. Nyssor também é respeitado entre os elfos de Ios, mas como uma divindade menor, sazonal. Encontrei uma referência enigmática a um sono do qual ele não poderia acordar, mas não sei qual o significado disso.

Há cerca de uma dúzia de grandes tribos nyss, cada uma composta de quatro ou cinco “estilhaços”, a unidade básica de sua sociedade.

Estilhaços se estabelecem perto de lagos glaciais e vales, e grupos de caçadores viajam entre eles, procurando por caça e inimigos. Tradicionalmente, a cada punhado de décadas um estilhaço recolhe suas posses e viaja entre seus vizinhos, compartilhando notícias e formando alianças e casamentos.

Os nyss disputam território e recursos com várias tribos de ferozes bogrin da montanha e conclaves ogrun, e têm escaramuças ocasionais com os humanos bárbaros e os anões de Rhul.



Combate

Os nyss preferem usar truques e enganações para levar seus inimigos a emboscadas ou armadi-

lhas, e sempre atacam escondidos quando possível, primeiro com flechas e em seguida em corpo-a-corpo.

A arma preferida dos nyss é a grande claymore de duas mãos. Essas lâminas são sempre de qualidade obra-prima, e algumas são encantadas.

Características de Nyss (Ext): todos os nyss possuem as características a seguir. Os nyss são diferentes o bastante dos elfos normais para não receber as características élficas comuns.

+4 de bônus racial em testes de resistência contra magias baseadas em frio.

+2 de bônus racial em testes de Esconder-se, Observar e Ouvir.

-2 de penalidade racial em testes de resistência contra efeitos de fogo.

Perícia de Classe Automática: Sobrevivência.

Resistências: os nyss são imunes a magias e efeitos de sono e recebem +2 de bônus racial em testes de resistência contra magias e efeitos de Encantamento.

Usar Armas: os nyss recebem os talentos Usar Arma Comum (arco longo) e Usar Arma Exótica (claymore nyss) como talentos adicionais.

Claymore Nyss: os nyss treinam para usar esta claymore obra-prima desde sua juventude. Esse treinamento, combinado com o equilíbrio incomum da arma, permite que eles usem-na com o talento Acuidade com Arma.

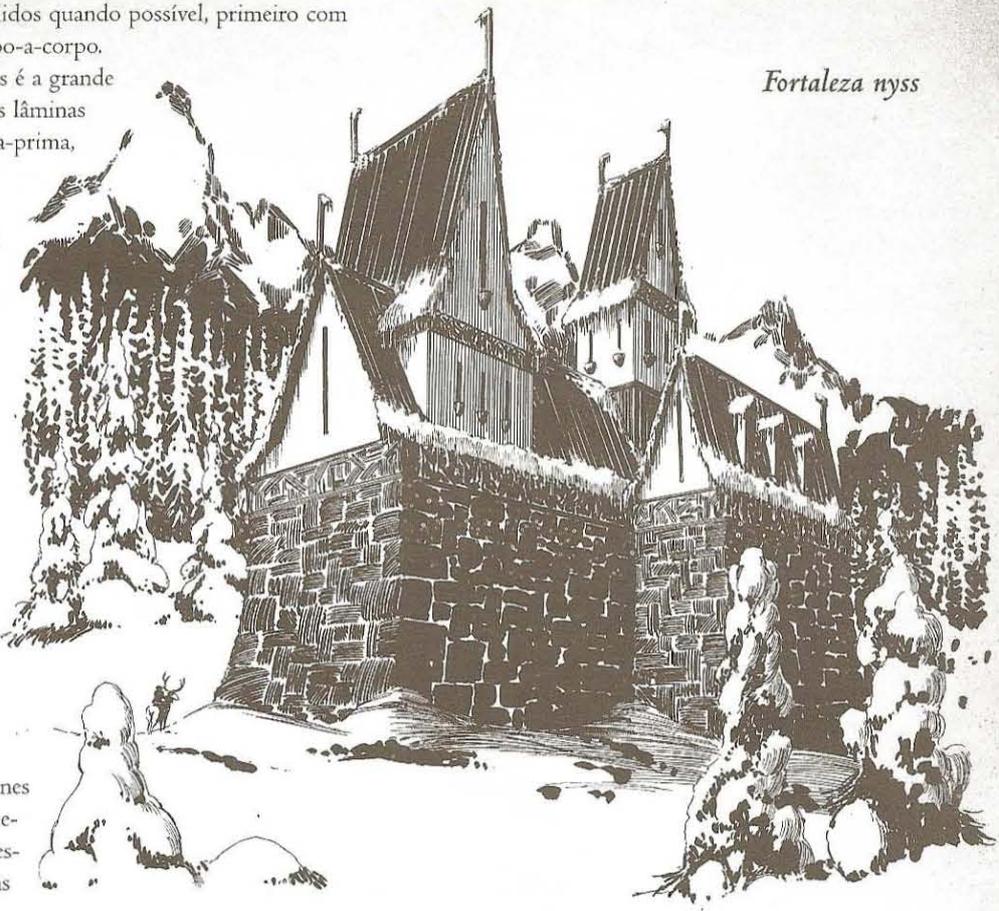
Claymore Nyss: Arma exótica de corpo-a-corpo de duas mãos; Custo: 1.000+ PO; Dano: 2d6; Decisivo: 19-20; Peso 8 kg; Cortante.

O combatente nyss apresentado aqui possuía os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Tesouro

Dada sua raridade, os itens feitos pelos nyss são valiosos para colecionadores, em particular caso sejam inscritos com runas aéricas. Os mais valiosos são as grandes claymores rúnicas, que, segundo dizem, nunca perdem o fio, e nem sofrem a ação do tempo. Todas as claymores são de qualidade obra-prima, e podem valer mais de 1.000 PO, dependendo de seus ornamentos. Para usar uma claymore nyss, é necessário o talento Usar

Fortaleza nyss



Arma Exótica, já que ela tem um equilíbrio completamente diferente das grandes espadas normais.

Lendas & Fatos

COMUM: nenhum.

INCOMUM: os nyss são muito territoriais, e tendem a atacar invasores em seu território sem revelar sua presença.

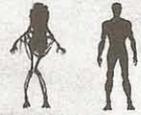
RARO: para fazer contato pacífico, deve-se amarrar firme as armas em panos, e oferecer um presente adequado. Uma vez que a hospitalidade seja oferecida, os visitantes estão completamente seguros, desde que não ameacem ou roubem os membros do estilhaço.

OBSCURO: Attus Kroane, um explorador khadorano, certa vez falou de uma pedra do inverno que repousava no alto de uma geleira. Attus açampou lá e sonhou com uma forma imensa sob o gelo, algo que dormia mas não dormia. Ele louqueceu meses depois, dizendo que essa forma observava-o em seus sonhos.

Personagens Nyss

Para informações sobre personagens jogadores nyss, consulte o *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro* (páginas 52 e 53).

Oco



Morto-Vivo Médio

Dados de Vida:	4d12+3 (29 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (+1 Des, +7 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+2/+5
Ataque:	corpo-a-corpo: pancada +6 (1d6+3 mais drenar energia)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 pancadas +6 (1d6+3 mais drenar energia)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	consumir órgãos, drenar energia
Qualidades Especiais:	despertar, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +2, Von +6

Habilidades: For 16, Des 12, Con —,
Int 7, Sab 14, Car 16

Perícias: Esconder-se +8, Furtividade +8,
Observar +10, Ouvir +10

Talentos: Foco em Arma (pancada), Prontidão^B,
Sorrateiro^B, Vitalidade

Ambiente: qualquer

Organização: solitário

Nível de Desafio: 6

Tendência: sempre Caótico e Mau

Progressão: 5–8 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —



No reino de Ord, em um bosque escuro e rude, não muito longe da cidade de Cinco Dedos, certa vez encontrei uma seita conhecida como o Culto dos Saqueadores. Acredita-se que sejam um horrendo ramo do questionável culto da Serpente Devoradora, embora meus estudos tenham sugerido que possam ser de fato um culto da Devoradora corrompido pelos agentes de Thamar — o que explicaria sua paixão e poderes sobre a morte-em-vida, algo normalmente ausente na maior parte dos adoradores da Devoradora. Este culto era responsável por muitas depravações, mas uma que ainda existe hoje em dia é uma raça de mortos inquietos conhecida como ocos.

Esses infelizes foram vítimas capturadas pelo culto e torturadas até uma morte lenta. Todos os seus órgãos internos eram removidos e consumidos em um ritual hediondo à Devoradora. A vítima, contudo, nunca era poupada da agonia, mesmo depois da morte. Ao invés disso, as vítimas erguiam-se vários dias depois, e começavam uma horrenda existência de morte-em-vida, na qual seu único propósito e desejo era consumir os órgãos inteiros de seres vivos, para que pudessem recuperar sua própria vida.

Ao encontrar um oco, vemos um cadáver cambaleante, normalmente com órgãos frescos pingando de vários buracos em seu corpo. Contudo, não se engane, já que essas criaturas são bastante poderosas, mesmo com sua aparência decadente. E seu mero toque pode sugar a vida de um homem, para preservar os órgãos internos intactos. Os ocos gostam de perseguir seus oponentes, usando de astúcia quando possível. Podem ser bastante engenhosos. Contudo, um viajante experiente deve saber que cada oco tende a se concentrar em uma única estratégia. É claro, uma vez que você descubra qual é essa estratégia, pode ser tarde demais.

Além do óbvio terror de uma dessas criaturas, há duas coisas que tornam-nas mais horríveis. A primeira são os antigos

boatos de que, se um oco completar um conjunto inteiro de órgãos em “uma lua”, voltará à vida. O culto afirma que as criaturas redivivas são fiéis da Devoradora, e continuam as práticas do culto em sua verdadeira forma — perseguindo seus antigos amigos e entes queridos para consumo e fingindo ser membros vivos da sociedade. Nunca vi essas alegações serem testadas, mas só posso imaginar o horror de uma criatura como essa devolvida a uma existência viva.

O segundo fato aterrorizante é que essas criaturas já foram encontradas em todos os cantos dos Reinos de Ferro — o que não diz muito sobre o terror dos ocos, mas é um testemunho da presença das atividades do Culto dos Saqueadores. É claro, ninguém realmente sabe ao certo o que aconteceu com o culto. Tudo que vemos hoje em dia são suas criações hediondas, mas isso não significa que eles não estejam escondidos em algum lugar.

Combate

Há registros de uso de várias técnicas por parte dos ocos para perseguir suas presas, e a maior parte delas é perversa. Alguns ficam parados e imóveis ao lado da estrada, até que alguém venha inspecioná-los, enquanto outros cambaleiam ocultos sob um manto, até estarem próximos o bastante para atacar uma vítima. Qualquer que seja sua estratégia, o oco só usa uma, e esta forma de ataque normalmente possui algum tipo de eco da antiga existência da criatura. Em qualquer caso, quando um oco entra em combate, luta até o amargo fim, concentrando-se inteiramente em seu alvo inicial. Irá se focalizar no uso de seu dreno de energia, a fim de preservar os órgãos internos da vítima.

Consumir Órgãos (Sob): uma vez que a vítima esteja morta, o oco rasga sua cavidade torácica, abrindo-a, e começa a consumir os órgãos inteiros. A mandíbula da criatura se desloca



como a de uma cobra, e se distende para acomodar todos os órgãos. A ordem de consumo não importa; todos os órgãos rearranjam-se no corpo do oco sozinhos. A criatura consome todos os principais órgãos que se encontram no tronco, assim como o cérebro (mas não a coluna vertebral). Ela consome apenas os órgãos de uma criatura de sua própria raça (normalmente humana), e apenas órgãos intactos.

Despertar (Sob): caso o oco consiga consumir todos os órgãos principais dentro de 24 horas, sofre uma transforma-

ção de volta à vida (ou à morte-em-vida). Note que todos os órgãos consumidos devem estar intactos, e podem ser necessárias múltiplas mortes. Ao completar o consumo, o corpo do oco se transforma, as cavidades do peito e do estômago fechando-se e pele justa e pálida recobrimdo o corpo.

A criatura então torna-se um morto-vivo inteligente que é uma encarnação corrompida do indivíduo que era anteriormente. Sua Inteligência aumenta ao seu valor anterior -3 (ou a Inteligência atual recebe +5 de bônus, caso sua Inteligência

Oco

anterior seja desconhecida), e a criatura recupera o uso de todas as suas perícias (com metade de seu valor) e de seus talentos (ou +20 pontos de perícia e +3 talentos, caso os anteriores sejam desconhecidos). Sua memória retorna, quase intacta, mas ela não recupera nenhuma parte de sua personalidade emocional (e não consegue se lembrar de nada sobre ela). Assim, não há mudança de tendência (continua Caótica e Má). A criatura então vive apenas para torturar aqueles que conhecia em vida e consumir a carne de sua própria raça. Habilidades de classe extraordinárias e sobrenaturais (incluindo conjuração) não são recuperadas. A criatura nunca volta à sua forma de oco, mas, se for destruída em

combate, seus órgãos internos explodem ao chão em sujeira negra e gosmenta.

A maioria dos ocos tenta voltar à sua vida anterior caso isso seja possível, onde fingem ser criaturas vivas, escondendo-se entre a sociedade. Caso sua morte seja bastante conhecida ou haja testemunhas, eles vigiam suas antigas famílias e amigos das sombras, ou mudam-se para outro lugar. Contudo, a despeito da forma como isso ocorre, absolutamente todos retornam para atormentar a sociedade de algum modo. Quase todos os despertados da Devoradora adquirem níveis de clérigo no culto à Serpente (embora, na verdade, retirem poder de Tamar). Eles têm acesso aos domínios do Caos e da Destruição.

Drenar Energia (Sob): um oco impõe um nível negativo a qualquer criatura viva atingida por seu ataque de pancada. A CD do teste de resistência para remover o nível negativo é 15. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Para cada nível negativo imposto, o oco adquire 5 pontos de vida temporários.

Perícias: um oco recebe +4 de bônus racial em seus testes de Esconder-se e Furtividade.

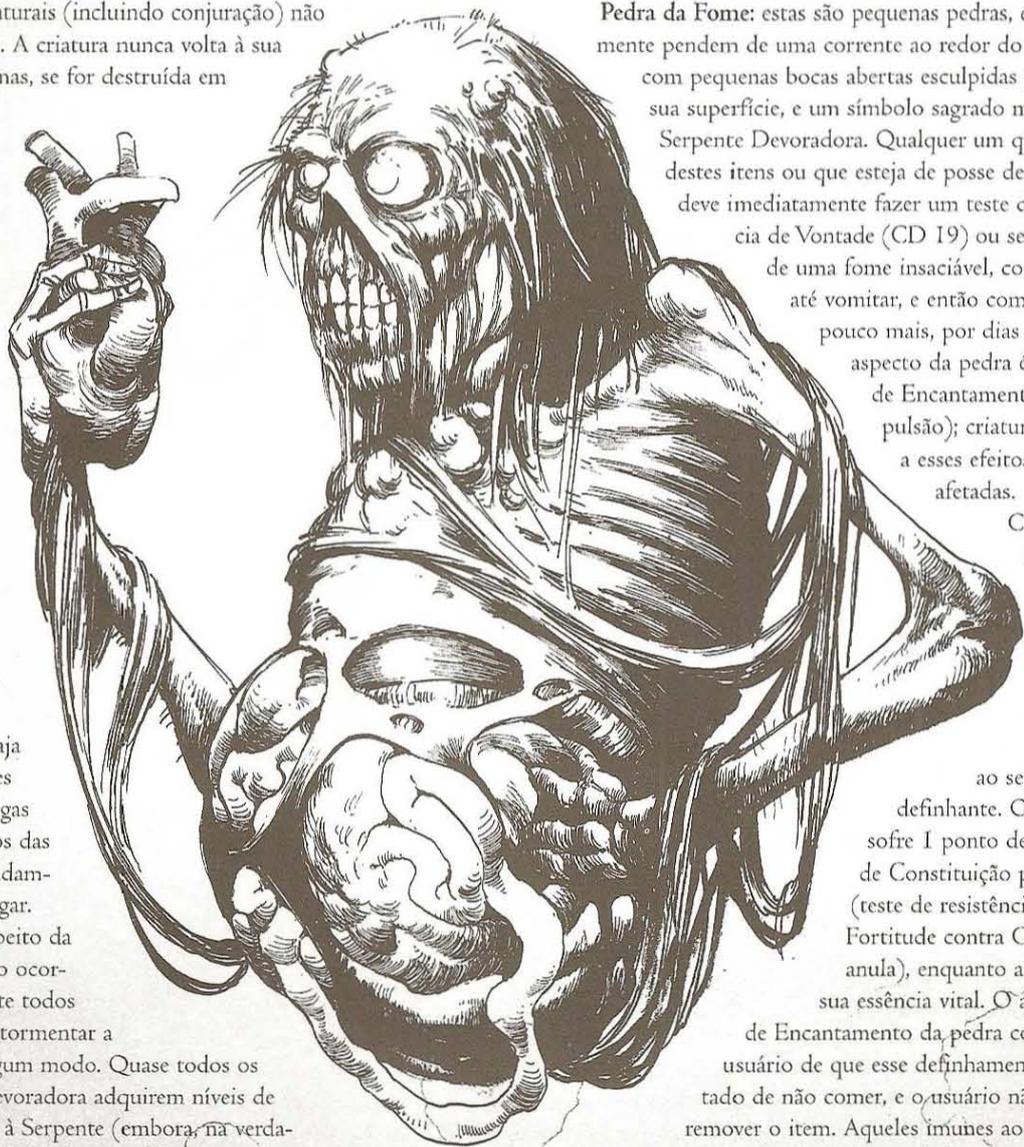
Tesouro

Os ocos não procuram novos objetos de valor ativamente, embora possam possuir qualquer quantidade ou tipo de itens de suas existências anteriores. Às vezes, possuem artefatos de culto, como as *pedras da fome* ou os *manuals de corpulência maldita*.

Pedra da Fome: estas são pequenas pedras, que normalmente pendem de uma corrente ao redor do pescoço, com pequenas bocas abertas esculpidas por toda a sua superfície, e um símbolo sagrado maculado da Serpente Devoradora. Qualquer um que use um destes itens ou que esteja de posse de um deles deve imediatamente fazer um teste de resistência de Vontade (CD 19) ou será tomado de uma fome insaciável, comendo até vomitar, e então comendo um pouco mais, por dias a fio. Este aspecto da pedra é um efeito de Encantamento (compulsão); criaturas imunes a esses efeitos não são afetadas.

Contudo, todas as criaturas que usem o item estão sujeitas ao seu efeito definhante. O usuário sofre 1 ponto de dreno de Constituição por dia (teste de resistência de Fortitude contra CD 19 anula), enquanto a pedra suga sua essência vital. O aspecto de Encantamento da pedra convence o usuário de que esse definhamento é resultado de não comer, e o usuário não deseja remover o item. Aqueles imunes ao aspecto de Encantamento, ou aqueles bem-sucedidos em seus testes de resistência, podem simplesmente remover a pedra (caso isso seja possível). Os corpos dos que morrem por este efeito viram cinzas 4 horas depois da morte.

Manual da Corpulência Maldita: estes misteriosos tomos contêm, segundo os boatos, os segredos da criação de um oco, assim como de criaturas ainda mais estranhas. O Manual fala



muito sobre a fome da Devoradora, e contém as fórmulas para muitos dos rituais do culto, e até mesmo os segredos da invocação de algumas das magias da Devoradora. Os tomos são excepcionalmente raros, normalmente encontrados apenas de posse de um Espoliante (alto sacerdote, 12º nível ou maior).

Lendas & Fatos

COMUM: os ocos são mortos erguidos, criados por um culto caótico e ancestral.

INCOMUM: eles são a progênie do Culto dos Saqueadores, que, segundo boatos, ainda está ativo hoje em dia.

RARO: uma vez que um oco complete seu conjunto de órgãos, transforma-se em uma forma mais avançada e insidiosa de criatura.

OBSCURO: o culto acredita que os ocos são a conexão física da Devoradora com Caen, e que todas as suas refeições não enchem seus próprios estômagos, mas o da Serpente. Na verdade, suas energias mortas-vivas destrutivas vêm de Thamar, embora sua razão seja desconhecida.

O Culto

Os cultos da Serpente Devoradora são misteriosos e variados ao extremo, mas isto reflete a própria natureza da Devoradora. É um ser de natureza e caos que poucos entendem, mas que alguns cultuam, e do qual alguns extraem poder. O oco é produto de apenas um aspecto do culto (que enfatiza o ódio à civilização e a fome voraz), embora seja a corrupção de Thamar que torne os ocos possíveis.

GANCHOS

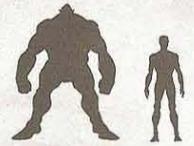
Seitas do culto dos Saqueadores podem ser encontradas em todas as partes dos reinos, embora pareçam ser mais comuns em Khador. Quando são descobertas, os oficiais locais sempre tentam desbaratá-las, normalmente contratando aventureiros. Infelizmente, muitos desses aventureiros nunca mais são vistos... Ao menos não como eram em vida.

A influência da criação dos Saqueadores é vasta. De fato, recentemente um surto de incidentes no bairro do Gancho Vermelho de Corvix foi reportado. Os detalhes

falam de meretrizes e desabrigados, despedaçados, eviscerados, com marcas de dentes em seus troncos e muitos órgãos faltando. Até hoje, a guarda não descobriu nada, exceto relatos sobre uma misteriosa figura muitas vezes vista na área, cambaleando pelas Tocas. Ouso dizer que isso fede ao modo de operação dos ocos. Já enviei um pacote ao comando da guarda com minhas descobertas e achados sobre essas abominações, na esperança de ajudar a deter essas mortes. É claro, também reforcei que, se uma dessas criaturas for mesmo descoberta, eu estaria severas interessado em comparecer para oferecer meu exame profissional. Resta-nos rezar a Monocú para que essas horrendas mortes sejam desmascaradas e, se os culpados forem mesmo as criações dos Saqueadores, que estas sejam postas em descanso eterno.

- VCP

Ogrun



Ogrun, Combatente de 1º Nível

Humanóide Grande (Ogrun)

Dados de Vida: 1d8+1+1d8* (10 PV)

Iniciativa: +4

Deslocamento: 12 m (8 quadrados)

Classe de Armadura: 14 (-1 tamanho, +2 natural, +3 armadura), toque 9, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +1/+8

Ataque: corpo-a-corpo: machete de guerra ogrun +3 (2d8+4, dec. x3)

Ataque Total: corpo-a-corpo: machete de guerra ogrun +3 (2d8+4, dec. x3)

Espaço/Alcance: 3 m/3 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: características de ogrun

Testes de Resistência: Fort +5, Ref +0, Von -2

Habilidades: For 17, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 7, Car 8

Perícias: Ofícios (armerio) +2, Intimidação +5, Saltar +9

Talentos: Iniciativa Aprimorada

Ambiente: Qualquer montanha

Organização: gangue korune (2-10), família grande (11-30), conclave (31-100) ou aldeia (101-1.000)

Nível de Desafio: 1

Tendência: frequentemente Caótico e Bom ou Caótico e mau

Progressão: conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +1

Desde meu período de cruel escravidão nas minas dos assim chamados “ogrun negros”, perguntei-me como qualquer espécie aparentada poderia merecer tanta confiança dos anões de Rhul. Também surpreendia-me o fato de haver ogrun a serviço de Lorde Toruk, o dragão tirano de Cryx — é difícil imaginar duas culturas mais diferentes entre si. Isso era um mistério que eu queria desvendar.

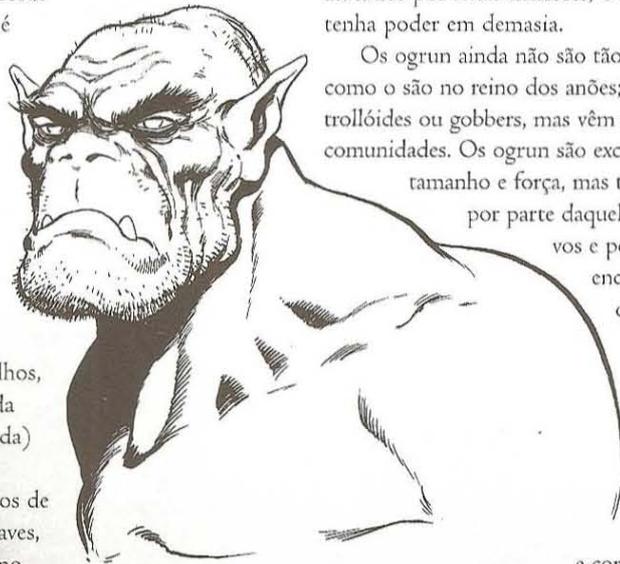
Há várias cidades ogrun em Rhul, com estradas movimentadas conectando-as às cidades e entrepostos anões. Os ogrun não são tão hábeis em trabalhos em pedra quanto seus vizinhos, mas em alguns casos fazem trocas por trabalhos de construção. A meus olhos, suas casas são bem construídas, cada família (incluindo a família estendida) compartilhando um único forte de bom tamanho. Eles vivem em grupos de múltiplas famílias, chamados conclaves, com cidades que abrigam no máximo mil ogrun. A responsabilidade pelas patrulhas é dividida entre os vários korune (uma palavra que poderia ser traduzida livremente como “senhor” no dialeto molgur-og que os ogrun falam), que comanda os guerreiros da comunidade. Tornar-se um korune é puramente uma questão de habilidade em batalha e lealdade de outros ogrun. Uma vez que até mesmo um único ogrun tenha jurado fidelidade a outro, este ogrun torna-se um korune.

Lutas entre guerreiros leais a diferentes korune são comuns, e

possivelmente mais freqüentes que derramamento de sangue com forasteiros. Essas lutas podem ser mortais, e não têm as regras estritas que governam as disputas entre clãs anões. Os korune que reúnem guerreiros demais sob sua liderança são muitas vezes atacados por rivais menores, o que impede que um único líder tenha poder em demasia.

Os ogrun ainda não são tão comuns na sociedade humana como o são no reino dos anões; é muito mais raro vê-los do que trollóides ou gobbers, mas vêm conquistando aceitação em certas comunidades. Os ogrun são excelentes trabalhadores, devido a seu tamanho e força, mas também enfrentam preconceito por parte daqueles que vêem-nos como primitivos e perigosos. É muito mais provável encontrá-los em Khador e Cygnar que em outros reinos, geralmente estabelecidos em comunidades montanhosas. É bem fácil reconhecer um ogrun, já que eles não se assemelham a nenhuma outra espécie civilizada. Têm pelo menos 2,5 m (às vezes 3 m), com braços longos, mãos fortes e corpos musculosos e sempre prontos para a luta. Os ogrun têm vidas razoavelmente longas. A maioria vive até pouco mais de 70 anos, e alguns raros chegam a 90.

A maioria dos ogrun cultua a mesma deusa-mãe primitiva que os trollóides e gobbers — uma entidade chamada Dhunia — e acredita que suas almas renascem quando eles morrem. Os ogrun levaram o conceito de reencarnação a um novo patamar; acreditam que a honra (ou falta dela) em uma vida influencia a vida seguinte, e seus descendentes sofrem as conseqüências. Para



Ogrun

um ogrun, a máxima desonra possível é quebrar um juramento de aliança ao seu korune. Contudo, os ogrun são, individualmente, muito independentes, e assim é raro que mais de algumas dúzias se unam sob um único senhor.

Uma vez que os ogrun tenham feito um juramento a um korune, servem com devoção absoluta, e sua lealdade inquebrável é o aspecto mais marcante de sua cultura. Além disso, enquanto um senhor viver, a progênie de seus guerreiros deve seguir o mesmo líder. O sistema é complexo, já que um korune menor pode ser jurado a um mais poderoso, mas seus subordinados são leais apenas ao seu senhor imediato. No caso da morte de seu korune, eles são liberados de todas as obrigações. Podem buscar vingança contra o senhor de seu senhor, caso julguem-no responsável.

Os anões de Rhul já se beneficiaram muito dessa lealdade ancestral. Muitos séculos atrás, diversas tribos de ogrun fizeram juramentos — não a senhores anões específicos, mas a clãs inteiros. Isto foi feito quando os anões de Rhul salvaram incontáveis ogrun em uma época de fome. Em consequência, existem tribos inteiras de ogrun que se consideram juradas a clãs anões específicos, e periodicamente emprestam guerreiros para serviço aos anões (um costume chamado “dízimo de jura”).

Isto foi estendido a uma relação de comércio amigável e proteção mútua entre as duas espécies. Alguns ogrun nos outros reinos ressentem-se dessa relação, mas isso parece ser proveitoso tanto para os ogrun quanto para os anões de Rhul. Os ogrun provaram-se mais que guerreiros capazes, já que trabalham lado a lado com engenheiros anões na construção de trilhos e motores a vapor para viagens férreas. Também demonstraram uma aptidão para fabricar canhões excepcionalmente precisos. Com o tempo, sua reputação de artesãos pode suplantar até mesmo a dos próprios anões.

Não investiguei os ogrun de Cryx, mas presumo que sejam jurados a Lorde Toruk por promessas ancestrais similares — Lorde Toruk não apenas é seu korune, mas também seu deus. Esses ogrun tornaram-se tão cruéis e sanguinolentos quanto seu mestre e, segundo todos os relatos, malignos até a alma. Mesmo assim, também demonstram a mesma devoção e lealdade intensas. As palavras para traição e morte são quase idênticas no dialeto desse povo orgulhoso.

Combate

Os ogrun são surpreendentemente rápidos e ágeis, a despeito de seu tamanho — algo que usam em seu favor. São conhecidos por decisões em frações de segundo, e reflexos rápidos. Cada

ogrun luta individualmente, embora eles trabalhem bastante bem em conjunto, quando enfrentam adversários.

Apreciam alabardas e outras armas de haste, que podem usar com apenas uma mão, devido ao seu tamanho — às vezes utilizando um grande escudo na outra mão. Como guerreiros experientes, sempre tiram vantagem das qualidades especiais de suas armas, incluindo usá-las contra Investidas, derrubar oponentes, etc. Sua arma favorita a longa distância é a besta pesada, às vezes utilizada com uma só mão (-4 de penalidade em jogadas de ataque).

Os ogrun que podem pagar vestem placas de peito ou cota de malha, enquanto outros usam couro batido.

As armaduras normalmente são decoradas com o símbolo do korune ou clã anão a quem servem.

Características de Ogrun (Ext): todos os ogrun possuem as características a seguir.

+2 de bônus racial em testes de Ofícios relacionados a metal.

+2 de bônus de armadura natural.

Sua pele é dura como couro.

Assustador: os ogrun recebem +2 de bônus racial em testes de Intimidação, e sempre consideram Intimidação como uma perícia de classe.

Familiaridade com Arma: os ogrun consideram o machete de guerra ogrun como uma arma comum, em vez de uma arma exótica.

Vigor: os ogrun recebem Id8 pontos de vida adicionais no 1º nível.

Juramento de Fidelidade: uma vez que um ogrun faça um juramento de fidelidade a um líder ou a uma causa, ele é virtualmente incapaz

de trair esse juramento (sofrendo as mesmas penalidades que alguém sofre por desobedecer a magia *missão menor* se o fizer).

O combatente ogrun apresentado aqui possuía os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Tesouro

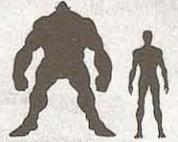
Os ogrun são artesãos excepcionais, conhecidos pela alta qualidade de suas armas e armaduras. Suas armaduras são grandes demais para mesmo o maior dos humanos, mas suas armas às vezes são de qualidade obra-prima. Embora prefiram fazer trocas e não cunhem suas próprias moedas, os ogrun muitas vezes possuem dinheiro do reino onde vivem, seja humano ou anão.

Personagens Ogrun

Para informações sobre personagens jogadores ogrun, consulte o *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro* (páginas 53 a 56).



Ogrun Negro



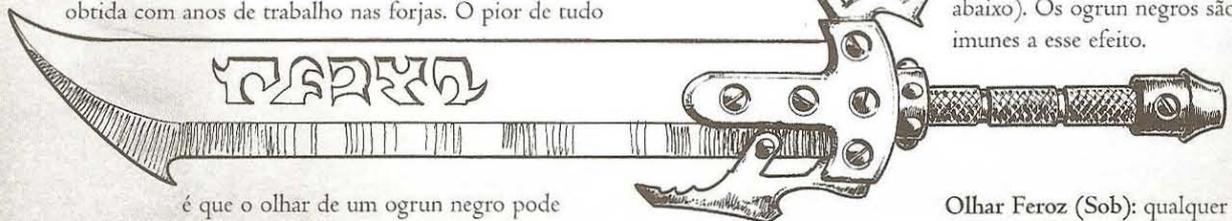
<i>Humanóide Grande</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	5d8+15 (37 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+1
<i>Deslocamento:</i>	12 m (8 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	17 (-1 tamanho, +1 Des, +2 natural, +5 armadura), toque 10, surpresa 16
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+3/+12
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: machado grande obra-prima +8 (3d6+7, dec. x3)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: machado grande obra-prima +8 (3d6+7, dec. x3)
<i>Espaço/Alcance:</i>	3 m/3 m
<i>Ataques Especiais:</i>	olhar feroz
<i>Qualidades Especiais:</i>	aço forjado em sangue, visão na penumbra

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +7 Ref +2, Vón +1
<i>Habilidades:</i>	For 20, Des 13, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 8
<i>Perícias:</i>	Intimidação +9, Observar +4, Ofícios (arreiro) +12*, Procurar +5
<i>Talentos:</i>	Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Ofícios [arreiro])
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	ferreiro (1), forja (2-4) ou fundição (5-10)
<i>Nível de Desafio:</i>	5
<i>Tendência:</i>	frequentemente Neutro e Mau
<i>Progressão:</i>	conforme a classe de personagem
<i>Ajuste de Nível:</i>	+4



Crueldade. Se existe uma palavra que resuma os ogrun negros, é “crueldade”. Embora essas criaturas sejam mestres artesãos, também são monstros de sangue frio e escravistas, que capturam quem pode ser usado e matam quem não pode. Eu mesmo passei dois meses no coração escuro de uma mina dos ogrun negros, cortesia de traidores que me venderam por um pouco do famoso aço dessas criaturas. Consegui dar o troco aos meus supostos camaradas alguns meses depois, mas nunca esquecerei o inferno pelo qual passei nas mãos dos ogrun negros.

Esses seres de coração sombrio lembram seus parentes ogrun em muitas formas. Em primeiro lugar, ambos têm o mesmo tamanho e compleição física geral. Contudo, a pele dos ogrun negros tem uma cor sombria de fuligem, e eles têm olhos vermelhos que miram com ameaça por detrás de seus cenhos franzidos. Suas vozes são ásperas, e tornam-se raivosas com rapidez. Suas mãos são calejadas, e músculos encaroçados mostram a força obtida com anos de trabalho nas forjas. O pior de tudo



é que o olhar de um ogrun negro pode imobilizar um homem, então tome cuidado com seus olhos.

É de conhecimento geral que os ogrun negros produzem armas e aço de qualidade incrível. Muito embora eles usem escravos e práticas malignas como a tortura, pessoas ainda fazem negócios com eles, pelas lindas armas que criam. O que não é de conhecimento geral é que essas lâminas são temperadas e forjadas com sangue e magia negra. Livre-se de quaisquer armas que você encontre em seus covis — o aço é amaldiçoado, eu tenho certeza.

Combate

Os ogrun negros correm para o combate portando armas de aço negro, normalmente grandes machados ou espadas. Seu olhar raivoso pode paralisar um homem de puro terror. Eles usam isso para obter vantagem, e liquidam os oponentes mais fortes primeiro. Caso sejam repelidos por oposição ferrenha, eles fogem, mas guardam rancor por um longo tempo.

Aço Forjado em Sangue (Sob): qualquer arma empunhada por um ogrun negro tem 10% de chance de ser amaldiçoada, forjada com rituais secretos e o sangue de escravos torturados. Armas forjadas em sangue são tratadas como armas de qualidade obra-prima, assim como todas as armas dos ogrun negros. As armas infectam qualquer um que as empunhe com a loucura do aço de sangue (veja abaixo). Os ogrun negros são imunes a esse efeito.

Olhar Feroz (Sob): qualquer um que cruzar o olhar de um ogrun negro é afetado por um efeito similar ao da magia *imobilizar pessoa*. Este é um ataque visual com alcance de 9 metros. O olhar pode ser quebrado com um teste de resistência de Vontade bem-sucedido (CD II). A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Uma vítima imobilizada permanece sob o efeito do olhar até que o ogrun negro desvie os olhos, ou até que o olhar seja interrompido de outra maneira.

Ogrun Negro

Perícias: um ogrun negro recebe +2 de bônus racial em testes de Intimidação. *Ele também recebe +2 de bônus racial em testes de Ofícios envolvendo trabalhos em metal.

Loucura do aço de sangue

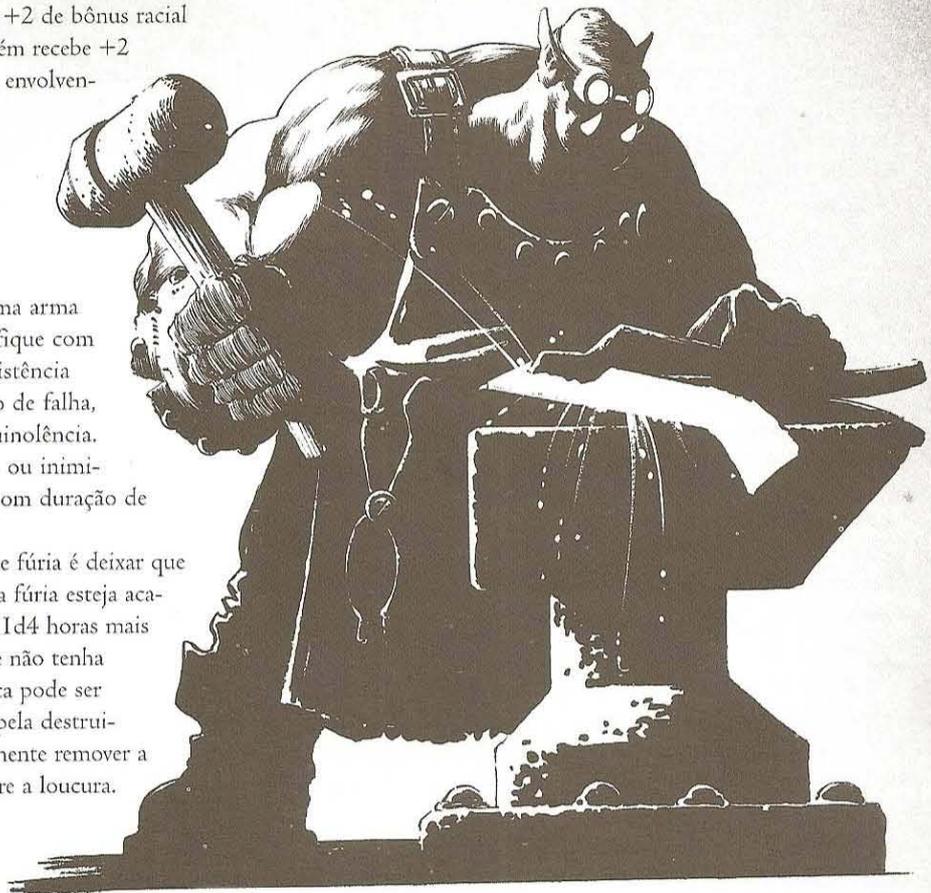
Infecção: contato

CD: 20

Incubação: 1d4 dias

Dano: uma vez que o usuário de uma arma forjada em sangue seja irritado ou fique com raiva, ele deve fazer um teste de resistência de Vontade contra CD 20. Em caso de falha, entra em uma fúria de ódio e sanguinolência. Atacará qualquer um à vista, amigo ou inimigo. Trate isto como fúria bárbara, com duração de 2d4+4 rodadas de combate.

A única maneira de sair do estado de fúria é deixar que ela se esgote sozinha. Uma vez que a fúria esteja acabada, o infectado desmaia, e acorda 1d4 horas mais tarde. Há 50% de chance de que ele não tenha qualquer memória da fúria. A doença pode ser curada apenas através de magia, ou pela destruição da arma que a causou. Simplesmente remover a arma do usuário não tem efeito sobre a loucura.



Tesouro

Os ogrun negros sempre produzem armas de qualidade obra-prima. Quando vendem armas, sempre deixam pelo menos uma arma forjada em sangue disponível — normalmente aquela de melhor aparência. Em geral, têm tesouro padrão, mas todas as armas obtidas nas tabelas de tesouros serão de qualidade obra-prima.

Lendas & Fatos

COMUM: os ogrun negros são primos distantes e vis dos ogrun normais encontrados em Rhul, Cryx e em outros reinos.

INCOMUM: embora os ogrun negros sejam escravistas brutais, produzem armas de qualidade incrível. As armas produzidas pelos ogrun negros são muito valorizadas em todos os Reinos de Ferro.

RARO: o olhar de um ogrun negro pode paralisar até mesmo o mais bravo dos homens. Nunca olhe nos olhos deles!

OBSCURO: as melhores armas das forjas dos ogrun negros são amaldiçoadas. Guerreiros normalmente disciplinados enlouquecem quando empunham essas armas, matando todos em seu caminho. Há boatos de guerreiros *berserkers* que usam essas armas em Khador e no norte de Cygnar.

Ganchos

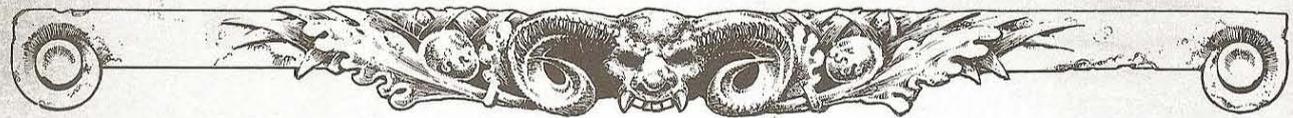
• Foi estabelecida uma ligação entre um negociante de armas humano e diversos ataques sangrentos — as evidências mostram que suas lâminas foram usadas nos crimes, e os atacantes enlouquecidos confirmam isso, quando capturados. Na verdade, o homem está vendendo armas forjadas em sangue... Mas elas *não* foram produzidas pelos ogrun negros. Quem é o armeiro, e como ele aprendeu os segredos dos ogrun negros? Onde ele obtém todo esse sangue? Haverá uma conspiração dos ogrun negros?

• Um mercador mais respeitável, em outra cidade, acidentalmente permitiu que algumas armas forjadas em sangue capturadas fossem vendidas em sua loja. Ele precisa recrutar aventureiros para seguir o rastro das armas e recuperá-las em segredo, para preservar sua reputação; uma das lâminas pertence ao prefeito da cidade.

*Suas lâminas são amaldiçoadas...
Mas a qualidade de seu trabalho
é verdadeiramente notável.*

W.P.

Onkar



<i>Aberração Média</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	2d8+10 (19 PV)
<i>Iniciativa:</i>	-1
<i>Deslocamento:</i>	6 m (4 quadrados), escavar 3 m
<i>Classe de Armadura:</i>	17 (-1 Des, +8 natural), toque 9, surpresa 16
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+1/+4
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +5 (2d6+4)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +5 (2d6+4)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	—
<i>Qualidades Especiais:</i>	buscador de minério, comedor de minério, furo, sentido cego 36 m, sentido sísmico

	18 m, visão no escuro 18 m
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +5, Ref -1, Von +3
<i>Habilidades:</i>	For 16, Des 8, Con 20, Int 2, Sab 11, Car 6
<i>Perícias:</i>	Sobrevivência +5
<i>Talentos:</i>	Foco em Arma (mordida)
<i>Ambiente:</i>	qualquer subterrâneo
<i>Organização:</i>	solitário
<i>Nível de Desafio:</i>	2
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	3-4 DV (Médio)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Foi durante minha visita a Rhul que vi uma das criaturas domésticas verdadeiramente benéficas existentes em Caen: o peculiar onkar. Um ser de aspecto singularmente feio, o onkar é um bípede atarracado, com pouco menos da altura da maioria dos homens, mas bem mais largo. Minhas observações iniciais, reforçadas por numerosos relatos de meus anfitriões anões, também sugerem que a rotunda criatura seja pouco mais que uma boca e estômago ambulantes, embora seja ideal para escavar túneis e devorar metais.

O couro grosso, em forma de placas, do onkar é quase branco, mas contém elementos dos metais que o onkar ingere, concedendo-lhe grande resistência, além de um brilho metálico. Também protege a criatura da abrasão provocada pela escavação de túneis. Embora esses seres sejam considerados valiosos demais para serem mortos, os anões apreciam o couro do onkar na confecção de botas, luvas, gibões de qualidade notável e tapetes decorativos para suas habitações.

Contudo, o que torna o onkar tão valioso para os thuleses é sua habilidade incrível de detectar metais de todos os tipos, particularmente grandes quantidades de minério que os próprios anões podem explorar. Onkars selvagens vivem de traços de metal no solo, e de veios minerais que encontram, enquanto que onkars domesticados são alimentados com resíduos de metal da indústria anã, assim como "petiscos" em forma de uma ou outra moeda de metal.

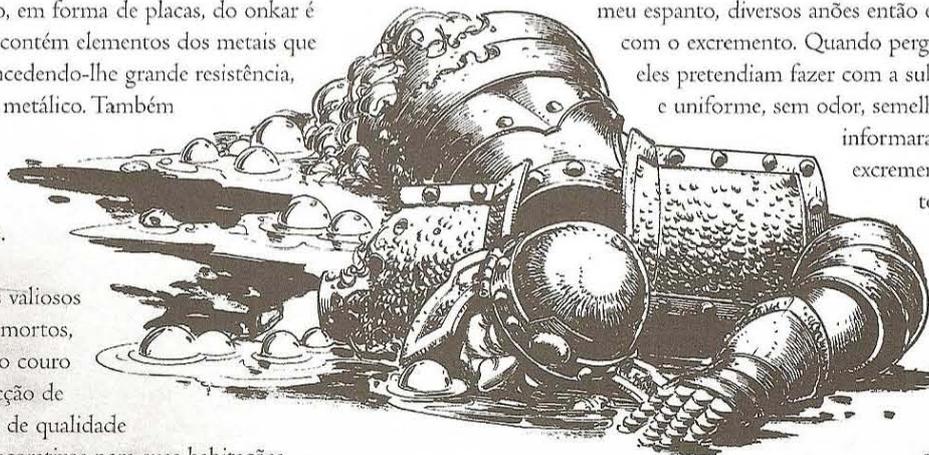
Levado a uma operação mineradora anã, consegui aprender mais sobre essa estranha criatura, observando enquanto ela avan-

çava, em seu andar gingado, para a parede do túnel, e deslocava sua mandíbula já vasta para dar mordidas realmente espantosas na rocha e no solo. Seus membros superiores pequenos são providos de garras, e movem-se com rapidez surpreendente, afastando solo e pedra em excesso para os lados. Em instantes, o onkar havia escavado um túnel de 1,8 m de comprimento na parede rochosa, comendo o tempo todo, enquanto os mineradores anões retiravam com pás o que só pode ser descrito como o excremento da criatura, produzido do solo que ela ingerira meros momentos atrás. Para meu espanto, diversos anões então encheram carrinhos com o excremento. Quando perguntei sobre o que eles pretendiam fazer com a substância espessa e uniforme, sem odor, semelhante a lama,

informaram-me de que o excremento de onkar é, em todos os aspectos, como argila boa, e usado para os mesmos fins. Aparentemente, com uma dieta mais pedregosa, o excremento de onkar é mais parecido com

cimento arenoso, e mostra-se bastante útil na construção.

Prosseguindo pelo túnel do onkar, notei que a criatura começava a ficar agitada, babando grande poças de saliva no chão, enquanto pulava de um pé a outro. Sua tratadora sorriu e deu-lhe dois punhados de moedas, de um saco que trazia na cintura. O onkar havia descoberto um veio de ferro, e daí vinha sua súbita fome e agitação — sempre sinais de que quantidades significativas de metal estão por perto.



Combate

A despeito de sua excepcional armadura e mordida temível, os onkars criados por anões não combatem de vontade própria, preferindo fugir do perigo sempre que possível. Apenas quando encurralado e incapaz de escavar um túnel para a segurança um onkar ataca alguém, e mesmo assim luta apenas até poder fugir.

Por outro lado, onkars selvagens são mais territoriais, e podem ameaçar invasores bufando e pisoteando o chão, investindo caso o intruso não vá embora. Mesmo assim, onkars selvagens recuam rapidamente face a um oponente superior.

Buscador de Minério (Ext): o onkar é capaz de "farejar" grandes quantidades de metal no ar ou no solo, dentro de um número de metros igual a 15 vezes o seu valor de Sabedoria.

Comedor de Minério (Ext): metal, pedra e solo têm apenas um quarto de sua

dureza normal contra a mordida de um onkar. Armaduras de metal concedem apenas metade de sua CA contra a mordida de um onkar.

Sentido Cego (Ext): um onkar nota e localiza criaturas dentro de 36 m. Os oponentes ainda têm camuflagem total contra o onkar.

Tesouro

Um onkar treinado, sendo tão útil para a localização de minério, escavação de túneis, produção de argila e cimento e remoção de detritos metálicos, é obviamente um bem valioso. Essas criaturas podem ser vendidas por 450 PO ou mais.

O couro de um onkar em geral alcança 100 PO, e pode ser usado como um belo tapete, na criação de botas e luvas resistentes e bonitas, ou gibões de peles obras-primas.

A argila de onkar pode ser vendida por 2 PP o quilo, e o cimento de onkar, por 1 PP por quilo.



Lendas & Fatos

COMUM: onkars comem metais, e os anões treinam-nos para ajudar a localizar minérios e criar túneis.

INCOMUM: boa parte da melhor cerâmica de Rhul é produzida a partir de esterco de onkar (chamado de "gulg" em rhúlico).

RARO: onkars são incapazes de digerir pedras preciosas, e quaisquer pedras preciosas que ingiram por acidente são excretadas facilmente.

Podem ser recuperadas por aqueles dispostos a "cavar" um pouco.

OBSCURO: caso um onkar seja alimentado exclusivamente com um único metal por mais de um ano, seu couro começa a apresentar o brilho e aparência desse

metal, embora permaneça tão maleável quanto couro normal.

Ganchos

Enlouquecido pela doença, um onkar selvagem começou a atacar mineradores, devorando pedaços de picaretas, mordendo carrinhos e causando outros problemas.

Infelizmente, os anões mandaram um

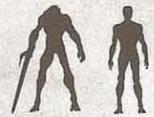
esquadrão de guerreiros fortemente armados,

protegidos com pesadas armaduras para lidar com a fera, e nenhum deles voltou. Todas

aquelas placas e lâminas de metal...

*Não me importa o que os anões
dizem... Não vou comer em
pratos de argila de onkar.*

Pavor



<i>Pavor, Guerreiro Humano de 5º Nível</i>	
<i>Morto-Vivo Médio (Humanóide Avançado)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	5d12 (32 PV)
<i>Iniciativa:</i>	-1
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	24 (-1 Des, +15 natural), toque 9, surpresa 24
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+5/+9
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mão-lâmina +10 (1d8+4)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mão-lâmina +10 (1d8+4)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Qualidades Especiais:</i>	imunidade a expulsão, RD 5/mágica, RM 20, visão no escuro 18 m

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +4, Ref +0, Von +2
<i>Habilidades:</i>	For 19, Des 9, Con —, Int 11, Sab 12, Car 10
<i>Perícias:</i>	Adestrar Animais +3, Cavalgar +5, Escalar +7, Intimidação +8, Natação +8, Saltar +8
<i>Talentos:</i>	Ataque Poderoso, Atlético, Combate Montado, Foco em Arma (mão-lâmina) ^B , Investida Montada, Prontidão, Trespasar
<i>Ambiente:</i>	qualquer
<i>Organização:</i>	solitário
<i>Nível de Desafio:</i>	7
<i>Tendência:</i>	Neutro e Mau
<i>Progressão:</i>	conforme a classe de personagem
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



De tudo que os antigos orgoth deixaram para trás, talvez nada seja um testemunho maior de seu potencial para a crueldade que os pavores. Essas abominações criadas por magia eram servos dos ricos e poderosos, embora eu tema que funcionassem com mais frequência como guarda-costas e assassinos.

Pavores lembram humanóides horrivelmente mutilados, sua carne pustulenta entranhada com farpas de metal brilhante e várias armas muitas vezes substituindo por completo suas mãos e braços.

Usados pelos necromantes orgoth para instigar medo no campo de batalha e para aterrorizar populações resistentes à dominação, esquadrões dessas criaturas (muitas vezes ainda reconhecíveis como as pessoas que eram em vida) patrulhavam as ruas à noite, e asseguravam que o toque de recolher fosse cumprido à risca. Pavores também eram usados para guardar fortalezas orgoth e, em algumas ruínas remotas, espereitam até hoje.

A criação de um pavor de qualquer tipo é um ato de maldade abominável, e não posso imaginar onde ou como os orgoth aperfeiçoaram essa ciência perversa. Eles eram criados, na maior parte das vezes, com o sacrifício de poderosos guerreiros e magos capturados pelo império. Essas horrendas criaturas pertencem às páginas da história, mas sinto informar que não permaneceram lá.

De fato, os pavores mais uma vez andam pelos reinos. Não sei quem obteve o conhecimento de sua construção, mas encontrei um deles na fronteira de Ord há não muito tempo. Não parecia estar sob comando direto, e não encontrei nenhum mestre nas proximidades. Ele pode ter estado vagando sem rumo por centenas de anos, mas depois que matei a coisa (foi por pouco, deixe-me dizer), ele pareceu... fresco.



Criando um Pavor

O processo requer um humanóide vivo Pequeno, Médio ou Grande. A pessoa, que deve estar completamente imobilizada, é preparada através da conjuração de *resistência a elementos (fogo)*, seguida por *permanência*, sob sua pessoa.

Um tonel de 50 quilos de puro ferro líquido deve ser preparado, seguido de um teste de Ofícios (metalurgia) contra CD 25.

Uma vez que a pessoa tenha sido imobilizada, corta-se um buraco em seu peito. O ferro líquido deve ser derramado diretamente

sobre o coração ainda ativo da pessoa, por pelo menos 2d6 rodadas, até que tenha sido completamente absorvido pelo corpo. O metal derretido causa 1d10 pontos de dano interno por rodada, a despeito dos efeitos de resistência a elementos.

Depois que a pessoa chegar a 0 PV, e antes da morte em -10 PV, as magias *descanso tranquilo*, *dominar pessoa* e *prender a alma* (que necessita de uma safira negra no valor de 1.000 PO por DV) devem ser conjuradas com sucesso sobre ela. Por fim, o pavor é imerso em água gelada, para fixar o metal utilizado em sua construção.

A superestrutura de metal de um pavor concede a ele uma proteção contra dano semelhante a uma armadura, e pode ser encantada para melhorar ainda mais sua classe de armadura. Armas e outros objetos de metal (como cravos para escalada, fixadores de lanternas ou escudos) podem ser soldados ou fixados de outra forma à estrutura do pavor, sem causar dano.

“Pavor” é um modelo adquirido que pode ser adicionado a qualquer humanóide. Um pavor utiliza todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, exceto quando especificado o contrário.

Tipo: o tipo da criatura muda para morto-vivo. Não calcule de novo o bônus base de ataque, os testes de resistência e os pontos de perícia da criatura.

Dado de Vida: todos os DV atuais e futuros mudam para d12.

CA: a criatura-base recebe +15 de bônus de armadura natural.

Ataque: um pavor recebe um ataque de mão-lâmina. Ele perde todos os ataques naturais e com armas da criatura-base.

Dano: o dano da mão-lâmina depende do tamanho do pavor.

Tamanho	Dano da Mão-Lâmina
Pequeno	1d6
Médio	1d8
Grande	2d6

Ataques Especiais: um pavor conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de receber o ataque descrito a seguir.

Aura de Medo (Sob): pavores são envoltos em uma aura aterrorizante de morte e maldade. Criaturas com menos de 4 DV em um raio de 18 m que vejam o pavor devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade, ou sofrerão um efeito idêntico ao da magia *medo*, conjurada por um feiticeiro com o mesmo nível do pavor. Uma criatura bem-sucedida em seu teste de resistência não pode ser afetada pela aura do mesmo pavor por 24 horas.

Qualidades Especiais: um pavor conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de receber aquelas descritas a seguir.

Imunidade a Expulsão (Ext): um pavor não pode ser expulso ou fascinado.

Redução de Dano (Sob): um pavor recebe redução de dano 5/mágica. Sua mão-lâmina é considerada uma arma mágica para propósitos de ultrapassar redução de dano.

Resistência a Magia (Sob): um pavor recebe resistência a magia igual a 15 + DV da criatura-base.

Habilidades: acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +2, Des -4. Como é um morto-vivo, um pavor não tem um valor de Constituição.

Talentos: um pavor recebe Foco em Arma (mão-lâmina) como um talento adicional.

Nível de Desafio: o mesmo da criatura-base +2.

Tendência: sempre Neutro e Mau.

Progressão: conforme a classe de personagem.

Ajuste de Nível: o mesmo da criatura-base +2.

Combate

Pavores são lutadores inteligentes, ainda que pouco inspirados. Caso estejam guardando uma área com armadilhas ou perigos naturais, tentarão atrair quaisquer invasores até esses elementos antes de investir para o combate corpo-a-corpo.

Aura de Medo (Sob): teste de resistência de Vontade (CD 12).

Tesouro

Os pavores podem ter armas encantadas ou outros itens mágicos entranhados em seus corpos de ferro, mas não carregam tesouros por seu próprio valor. Muito mais valiosos seriam quaisquer objetos orgoth que um pavor pudesse estar guardando — há alguns esconderijos ancestrais espalhados pelos Reinos de Ferro.

Lendas & Fatos

COMUM: nenhum.

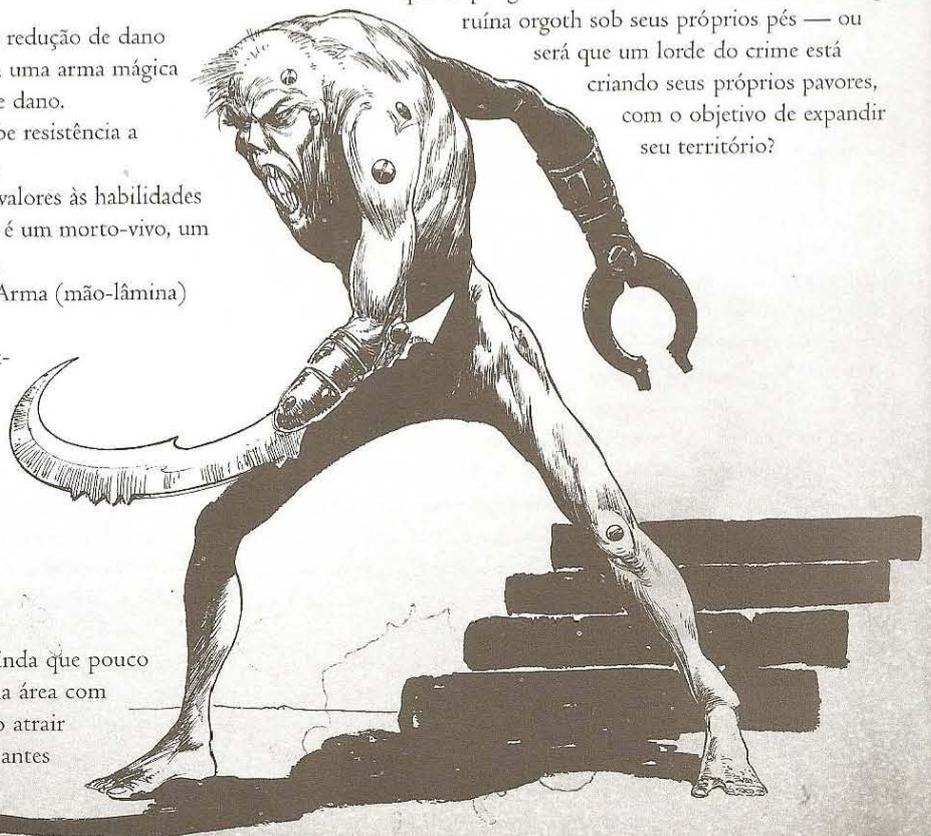
INCOMUM: os orgoth criavam servos semelhantes a zumbis, feitos de carne e ferro, para servirem como guardas.

RARO: a mera visão de um pavor, como essas criaturas são conhecidas, pode fazer com que o mais bravo dos heróis fuja aterrorizado.

OBSCURO: os pavores ainda são criados hoje em dia, por um pequeno grupo de magos cerylianos malignos, que têm por objetivo redescobrir segredos arcanos de Orgoth.

Ganchos

O submundo de uma grande cidade está em polvorosa com relatos de uma criatura aterrorizante, feita de carne e ferro. Será que os punguistas locais esbarraram em uma antiga ruína orgoth sob seus próprios pés — ou será que um lorde do crime está criando seus próprios pavores, com o objetivo de expandir seu território?



Peixe-Dragão



<i>Animal Miúdo (Aquático)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	1d8+1 (5 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+4
<i>Deslocamento:</i>	Natação 9 m (6 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	19 (+2 tamanho, +4 Des, +3 natural), toque 16, surpresa 15
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+0/-10
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +6 (1d4-2)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +6 (1d4-2)
<i>Espaço/Alcance:</i>	75 cm/0 m
<i>Ataques Especiais:</i>	enxame, frenesi
<i>Qualidades Especiais:</i>	faro, visão na penumbra
<i>Testes de Resistência:</i>	For +3, Ref +6, Von +0

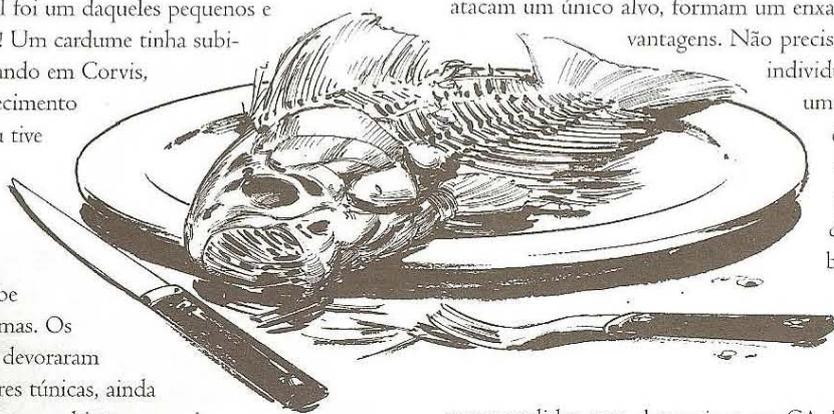
<i>Habilidades:</i>	For 6, Des 18, Con 12, Int 1, Sab 10, Car 2
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +16*, Natação +6, Observar +8, Ouvir +8
<i>Talentos:</i>	Acuidade com Arma ^B , Prontidão
<i>Ambiente:</i>	qualquer aquático
<i>Organização:</i>	cardume (2-12) ou grupo (13-36)
<i>Nível de Desafio:</i>	1/3
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	2-3 DV (Miúdo); 4-5 DV (Pequeno)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Houve apenas uma vez, em todas as minhas aventuras, em que quase perdi uma parte do corpo para uma fera, pelo que me lembro. Não, não foi quando imobilizei um gorax com um cajado de pastor, nem quando um mercador órdico enlouquecido mandou seu gigante-a-vapor para cima de mim com um martelo, destruindo metade de um armazém e um píer inteiro no processo (e afundando-se no canal).

Não; o responsável foi um daqueles pequenos e terríveis peixes-dragão! Um cardume tinha subido o Rio Negro, entrando em Corvis, certa tarde (um acontecimento bizarro por si só), e eu tive o azar de ser derrubado de uma balsa. Sei nadar bem, mas, quando senti o cardume à minha volta, soube que estava com problemas. Os pequenos desgraçados devoraram uma de minhas melhores túnicas, ainda no corpo, e fizeram diversos objetos pessoais acabarem no fundo do rio. Mas foi quando fui puxado de volta e vi meu dedo pendente que fiquei realmente furioso. Por sorte, eu recém conhecera o Padre Dumas na época, e ele fez com que um de seus talentosos assistentes me consertasse de pronto. Mesmo assim, quando estou no rio e a correnteza está certa, às vezes sinto meu dedo tremer, lembrando-me do frustrante incidente.

Mas a maioria das pessoas não tem tanta sorte quanto eu. Os peixes-dragão são realmente criaturinhas malignas, com dentes extremamente afiados e um apetite infinito. O real perigo se apresenta quando um cardume deles vem em uma horda, e entra em frenesi. Não posso dizer que já vi qualquer coisa sair viva das águas borbulhantes de peixes-dragão enlouquecidos.



Combate

Peixes-dragão atacam em grupo. Seus dentes são extremamente afiados, e seu apetite não tem fim. Eles atacam em enxame qualquer presa submersa e, depois que sangue é derramado, entram em frenesi.

Enxame (Ext): sempre que quatro ou mais peixes-dragão atacam um único alvo, formam um enxame, e recebem certas vantagens. Não precisam mais fazer ataques individuais — em vez disso, uma única jogada de ataque é feita para o enxame inteiro. A jogada de ataque e a jogada de dano recebem +2 de bônus para cada quatro peixes no enxame. Além disso, os alvos são engolfados pelo enxame, e considerados

surpreendidos para determinar sua CA. De acordo com o mestre, alguns ataques podem afetar um enxame inteiro, embora estes normalmente afetem também a vítima engolfada.

Frenesi (Ext): se o alvo for uma criatura capaz de sangrar, há 5% de chance cumulativa por ponto de dano causado de que o enxame entre em frenesi. Um enxame em frenesi pode fazer dois ataques por rodada em vez de um, sem penalidade alguma. Contudo, cada peixe em frenesi sofre -3 de penalidade em sua CA. O frenesi não pode acabar pela vontade própria dos peixes, e continua até que todas as criaturas que entrem na área ameaçada pelo enxame estejam mortas (e, em geral, completamente consumidas). O enxame em frenesi ataca absolutamente qualquer objeto que se mova, exceto pelos próprios peixes.

Peixe-Dragão

Perícias: um peixe-dragão tem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Observar e Ouvir, e +8 de bônus racial em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o peixe-dragão deve se mover em linha reta. *Ele também recebe +8 de bônus de circunstância adicional em testes de Esconder-se em águas escuras.

Tesouro

Peixes-dragão não guardam tesouros. Contudo, eles são uma iguaria em Cinco Dedos e nas áreas ao redor, e fregueses de restaurantes pagam bem por sua carne. Um pescador engenhoso o bastante para apanhar peixes-dragão pode vendê-los por 5 a 10 PO cada (os restaurantes vendem-nos ao dobro ou triplo desse preço). Seus dentes também são bastante procurados para a confecção de agulhas, devido ao seu fio extremo e flexibilidade única (o que é útil para alguns tipos de artesanato). Em geral, são vendidos por até 1 PO para cada dente. Há várias dúzias de dentes na boca de um peixe-dragão, mas muitos costumam estar danificados.

Legendas & Fatos

COMUM: peixes-dragão são predadores aquáticos letais, geralmente encontrados em água doce.

INCOMUM: a despeito de seu tamanho pequeno, sua mordida é terrível. Quando um cardume entra em frenesi, o perigo é grave.

RARO: peixes-dragão entram em frenesi apenas quando há sangue na água, embora, uma vez em frenesi, ataquem e comam praticamente qualquer coisa.

OBSCURO: pó de ofilita, um mineral bastante comum usado em argamassa, queima os olhos do peixe-dragão. Caso seja derramado na água, afugenta os peixes-dragão instantaneamente.

GANCHOS

O *Gobber Fumegante*, um restaurante mediano em Cinco Dedos, recentemente mudou de proprietário, quando o mais velho dos irmãos Porthan faleceu. O irmão mais novo, Chase, assumiu o negócio, mas infelizmente não possui nada do tino comercial de seus parentes. Ele declarou que este

é o "Mês do Dente de Dragão", e está oferecendo pratos de peixe-dragão (preparados com a receita secreta da família) ao preço irrisório

de uma coroa por porção, e a cidade inteira vai comer lá todas as noites, normalmente acabando com seu estoque antes mesmo da noite começar.

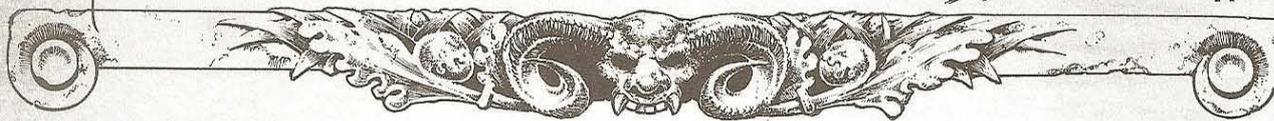
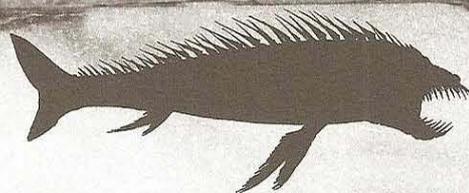
Chase está desesperado por pescadores com coragem e habilidade suficientes para apanhar uma quantidade industrial de peixes-dragão, e é capaz de pagar muito bem (torrando sua herança no processo).



Talvez a população das criaturas esteja aumentando no sul, com os verões quentes?

VP

Quebra-Casco



Besta Mágica Enorme (Aquático)	
Dados de Vida:	12d10+36 (102 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	natação 18 m (12 quadrados)
Classe de Armadura:	20 (-2 tamanho, +3 Des, +9 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+12/+27
Ataque:	corpo-a-corpo: pancada +17 (2d6+10) ou mordida +17 (3d6+10)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: pancada +17 (2d6+10) ou mordida +17 (3d6+10)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	dilaceramento espinhal 4d6+14
Qualidades Especiais:	audição aprimorada, furo, sentido cego 36 m, visão na penumbra, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência:	For +11, Ref +11, Von +4
Habilidades:	For 25, Des 16, Con 16, Int 5, Sab 10, Car 9
Perícias:	Esconder-se +4*, Furtividade +7, Observar +2, Ouvir +15, Natação +15, Sobrevivência +3
Talentos:	Ataque Poderoso, Arma Natural Aprimorada (pancada, mordida), Prontidão, Sorrateiro
Ambiente:	aquáticos temperados e quentes
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	8
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	13-24 DV (Enorme); 25-36 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	—



Já fiz muitas jornadas pelos rios dos Reinos de Ferro, e vi muitas coisas que fariam corações fracos fugirem de volta à terra firme. A mais surpreendente, e talvez mais perigosa de tais criaturas encontrei quando navegava pelo Língua do Dragão, a bordo do vapor *Palaxis*, capitaneado pelo grande Halford Bray. Seu navio foi despedaçado por algo vindo de baixo, o temido quebra-casco. Eu fui levado à praia por uma corrente caprichosa, mas o capitão se manteve com seu barco — um ato que orgulharia até mesmo os lendários Capitães Dirgenmast de Ord.

Embora eu acredite que esse não é realmente um peixe anormal, o feroz quebra-casco apresenta um aspecto bastante demoníaco. Seu comprimento típico é de imensos cinco metros, mas os mais caalejados capitães sussurram sobre feras de até dez metros de comprimento. O quebra-casco tem ganchos farpados ao longo de todo o seu corpo, e enormes mandíbulas inclinadas para fora, um crescimento incomum até mesmo em uma espécie como essa, que torna-os ideais para rasgar grandes objetos.

Acima de tudo, o quebra-casco odeia ser incomodado, especialmente por barulho. Barcos a vapor que viajem por um rio quieto correm o maior risco, embora o quebra-casco também ataque outras naves, aparentemente silenciosas. Criaturas gritando e se debatendo na água também correm grave perigo.

Combate

Quando ataca, o quebra-casco espera no leito do rio, levantando lodo caso necessário para se esconder, até que o barco ou criatura passe acima. Ele então ataca rapidamente com suas espi-

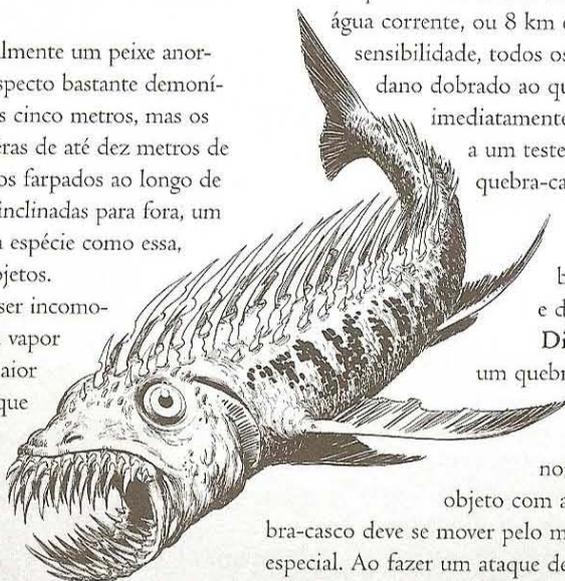
nhas ou mandíbulas. Ao atacar barcos, concentra-se somente em romper o casco do navio por debaixo, ignorando outras ameaças até que se tornem imediatas. Enquanto está diretamente abaixo do navio, ele está bem protegido de ataques vindos do convés.

Sentido Cego (Ext): o quebra-casco pode operar à sua plena capacidade em escuridão completa, através de sua audição, olfato e sensibilidade às vibrações na água.

Audição Aprimorada (Ext): quando submerso, o quebra-casco pode ouvir sons a distâncias incríveis, até 3 km em água corrente, ou 8 km em água parada. Por causa dessa sensibilidade, todos os ataques baseados em som causam dano dobrado ao quebra-casco, e forçam-no a recuar imediatamente. Contudo, quando tem direito a um teste de resistência para meio dano, o quebra-casco ainda sofre apenas meio dano em caso de um teste de resistência bem-sucedido. Contudo, um quebra-casco nunca foge de seu covil, e defende-o até a morte.

Dilaceramento Espinhal (Ext): um quebra-casco pode, como uma ação de rodada completa, mover-se até o dobro de seu deslocamento normal e dilacerar um oponente ou objeto com as farpas de sua espinha. O quebra-casco deve se mover pelo menos 9 m para realizar este ataque especial. Ao fazer um ataque de pancada bem-sucedido sob estas circunstâncias, o quebra-casco causa 4d6+14 pontos de dano.

Perícias: um quebra-casco recebe +10 de bônus racial em testes de Ouvir, e +8 de bônus racial em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode



Quebra-Casco



escolher 10 nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o quebra-casco deve se mover em linha reta. *Ele também recebe +8 de bônus racial em testes de Esconder-se em águas escuras ou lodosas.

Tesouro

As longas farpas do quebra-casco são bastante valorizadas pelos marinheiros, por sua durabilidade, leveza e pelo fato de que flutuam caso jogadas com um cabo de madeira. Esses itens têm dureza 8, com 20 PV por cada 2,5 cm de espessura. Lâminas feitas a partir das farpas recebem +1 de bônus de melhoria em jogadas de ataque devido à sua leveza e bom equilíbrio. Da mesma forma, itens construídos a partir delas concedem +2 de bônus de melhoria em testes de perícias quando aplicável. Farpas não-trabalhadas geralmente podem ser vendidas por 10 a 20 PO.

Quebra-cascos não guardam tesouros, embora navios afundados recubram os leitos dos rios perto dos seus covis, e possam conter qualquer item imaginável.

Lendas & Fatos

COMUM: quebra-cascos escondem-se em águas escuras ou lodosas, e sempre atacam de surpresa.

INCOMUM: eles são muito territoriais, cada um defendendo uma área ao redor de seu covil.

RARO: são sensíveis ao som, e podem ser afugentados facilmente por barulhos altos, ou evitados por navegação silenciosa quando se passa por covis conhecidos.

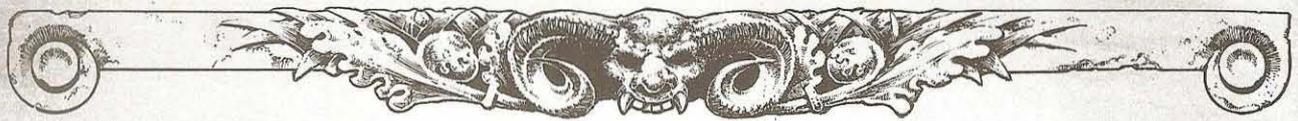
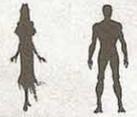
OBSCURO: um quebra-casco lembra-se da "voz" de um motor que tenha-o afugentado antes, e irá evitá-lo, a menos que seja provocado.

Ganchos

• As lendas falam de uma área de acasalamento de quebra-cascos no extremo do Rio Negro. Claramente, nenhum capitão em sã consciência jamais se arriscaria lá. Contudo, foi isso que o infeliz Capitão Elarus Monstroone fez, com o lendário tesouro da família Berklaire a bordo, quando fugia de piratas. Caso alguém enfrentasse as águas perigosas, poderia descobrir o quanto os velhos Berklaire de Córvis (que desde então ficaram arruinados) valiam.

• As lendas também falam de um terrível capitão que comanda seu navio fantasma ao longo do Língua do Dragão à noite, procurando na morte por algo que nunca pôde achar em vida. Ninguém sabe o que seria esse item, mas os boatos insistem que ele se encontra na barriga de um quebra-casco tão velho quanto o próprio Língua do Dragão.

Rusalka



<i>Fada Média (Grymkin)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	2d6+3 (PV 10)
<i>Iniciativa:</i>	+2
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados), natação 6 m
<i>Classe de Armadura:</i>	15 (+2 Des, +3 deflexão), toque 15, surpresa 13
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+1/+1
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: lâmina rusalka +4 (1d4+1 mais veneno, dec. 19–20)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: lâmina rusalka +4 (1d4+1 mais veneno, dec. 19–20)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	habilidades similares a magia, risada espec- tral, veneno
<i>Qualidades Especiais:</i>	beleza celestial, visão na penumbra

<i>Testes de Resistência:</i>	For +3, Ref +8, Von +7
<i>Habilidades:</i>	For 10, Des 14, Con 10, Int 14, Sab 13, Car 17
<i>Perícias:</i>	Arte da Fuga +6, Blefar +6, Conhe- cimento (natureza) +9, Disfarces +6, Esconder-se +7, Furtividade +7, Observar +6, Ouvir +6, Sobrevivência +6
<i>Talentos:</i>	Acuidade com Arma, Vitalidade ^B
<i>Ambiente:</i>	qualquer pântano
<i>Organização:</i>	solitário ou convenção (2–3)
<i>Nível de Desafio:</i>	3
<i>Tendência:</i>	sempre Caótico e Mau
<i>Progressão:</i>	2–4 DV (Médio)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Conhecidas como rusalka, ou ocasionalmente como “ninfas do brejo”, essas criaturas maliciosas fazem dos pântanos dos Reinos de Ferro (especialmente em Khador) seus lares. Dizem que são espíritos de jovens mulheres ou garotas que sucumbiram aos perigos dos pântanos. Contudo, eu acho que são menos almas perdidas que espíritos malévolos.

A aparência natural da rusalka é bastante grotesca — um rosto distorcido e cruel sobre o corpo curvilíneo de uma mulher. Contudo, elas raramente aparecem em seu estado natural, e muitas vezes assumem a aparência de uma linda jovem, usando encantos para lembrar a raça que melhor se adequar aos seus propósitos.

Capaz de mudar a aparência de uma paisagem, a rusalka tece suas poderosas ilusões como uma aranha tece suas teias. Ela pode fazer uma estrada parecer um terreno alagado, e um terreno alagado parecer uma estrada. Pode fazer areia movediça parecer uma pacífica clareira onde passar a noite (uma ilusão que me custou um condutor e um baú inteiro de inestimáveis textos orgoth).

Não são poucos os que já pereceram pelas enganações dessa criatura impiedosa, mas uma rusalka possui mais ferramentas do que só seus encantos para matar. Sua adaga, por exemplo, goteja veneno, e sua risada inquietante pode afetar até mesmo o mais resolutos dos homens.

Enquanto estiver viajando pelos pântanos e brejos dos

Reinos de Ferro, tenha cuidado com qualquer coisa que pareça fora de lugar, pois você pode acabar à mercê de uma rusalka.



Combate

As rusalka evitam combate sempre que possível, lutando apenas para proteger a si mesmas ou aos seus covis. Usam sua risada espectral para atordoar seus oponentes — quer seja para ganhar tempo e fugir, atacar com suas adagas, ou ambos.

Graça Espectral (Sob): uma rusalka adiciona seu modificador de Carisma como um bônus a todos os testes de resistência, e como um bônus de deflexão em sua CA.

Habilidades Similares a

Magia (SM): à vontade—*transformação momentânea*; 1/dia—*terreno ilusório*.

Nível de conjurador: 10°. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Risada Espectral (Sob): uma vez por dia, uma rusalka pode emitir uma risada espectral, que deixa as vítimas que a ouvirem atordoadas por 1d4+2 rodadas. Raio de 9 m. Teste de resistência de Vontade (CD) 14 anula. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Tesouro

Lâmina Rusalka: uma lâmina rusalka é uma adaga +1 que goteja veneno mágico. Cada lâmina está conectada com uma

rusalka em particular (abrigoando sua alma caso ela seja morta), e não funciona com mais ninguém — parece uma adaga normal, embora uma magia *detectar magia* indique que é de natureza mágica. Qualquer humanóide fêmea que toque a adaga deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Vontade (CD 17, ou 19 para aquelas que foram possuídas anteriormente), ou será afetada por uma magia *recipiente arcano*, como se conjurada por um feiticeiro de 10º nível. A adaga é o receptáculo para a magia. Caso o efeito seja bem-sucedido, a alma da rusalka toma o corpo da vítima, e a adaga recupera suas propriedades mágicas até que a vítima volte ao controle ou seja morta; nesses casos a alma da rusalka volta para dentro da lâmina. Uma humanóide que seja bem-sucedida em seu teste de resistência fica imune aos ataques da lâmina rusalka por um ano e um dia.

Para voltar à sua verdadeira forma, a rusalka deve retornar ao lugar onde “nasceu” (que pode ou não ser o lugar onde a rusalka foi morta) e se afogar. Uma vez que o corpo da hospedeira esteja morto, ele se abre, e a rusalka renasce a partir dele. Destruir a lâmina antes que a rusalka renasça restaura a alma da vítima ao seu corpo, e destrói a rusalka.

A lâmina rusalka normalmente é feita de chifre ou osso. O veneno mágico na adaga pode ser usado 3 vezes por dia.

Veneno (Ext): ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 12); dano inicial e secundário: 1d6 Con.

Uma *lâmina rusalka* é uma raridade no mercado aberto, devido à sua natureza maliciosa e às limitações de seu poder mágico. Contudo, um colecionador de esquisitices poderia comprar uma por até 7.000 PO.

GANCHOS

A filha de um cavaleiro desapareceu, e os PJs recebem um pedido para ajudar na busca pela garota. Eles devem retornar com ela, ou pelo menos com notícias dela. É claro que eles não sabem que a dama em questão foi dominada pela alma de uma rusalka, e está indo em direção ao lugar onde “nasceu”. Poderão os PJs salvá-la? Será tarde demais?

Tribos gobbers falam aos viajantes sobre as rusalka, e sobre outros perigos — por um preço.
— VGP



Saqu



<i>Animal Grande</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	5d8+15 (37 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+1
<i>Deslocamento:</i>	9 m (6 quadrados), voo 18 m (médio)
<i>Classe de Armadura:</i>	14 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural), toque 10, surpresa 13
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+3/+11
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +6 (2d6+4)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +6 (2d6+4) e 2 garras +4 (1d6+2)
<i>Espaço/Alcance:</i>	3 m/3 m
<i>Ataques Especiais:</i>	retalhar

<i>Qualidades Especiais:</i>	Visão na penumbra
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +7, Ref +5, Von +3
<i>Habilidades:</i>	For 18, Des 13, Con 16, Int 2, Sab 14, Car 6
<i>Perícias:</i>	Observar +10, Ouvir +10
<i>Talentos:</i>	Ataques Múltiplos, Investida Aérea
<i>Ambiente:</i>	colinas, montanhas ou planícies temperadas
<i>Organização:</i>	solitário ou par
<i>Nível de Desafio:</i>	4
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	6-8 DV (Grande); 9-15 DV (Enorme)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Embora ainda não tenha tido a oportunidade de estudá-los em grandes detalhes, acredito que os saqu são membros da família das aves de rapina. Com pouco menos de 4,5 m de altura, esses enormes pássaros comem qualquer coisa menor que eles mesmos e que possam capturar. Normalmente, isso se limita a animais selvagens com cascos caso o saqu esteja caçando nas planícies, ou grandes lagartos das rochas, caso esteja em áreas montanhosas. Caso o saqu encontre alguns humanóides apetitosos vagando em seu território, com certeza irá aproveitar a oportunidade de variar um pouco a sua dieta.

O saqu tem bico serrilhado, e duas cores. O lado dorsal é cinza escuro, e o ventre é esbranquiçado. O lado claro é, sem dúvida, uma adaptação que ajuda a confundir suas presas, já que permite que o pássaro se mescle com o céu acima enquanto mergulha. A cabeça do saqu é encimada por uma crista de penas, que ficam eretas quando o pássaro está agitado — seja cortejando uma fêmea ou caçando algum acadêmico curioso demais que não quer nada além de estudar a magnífica criatura.

Os saqu provavelmente escolhem um parceiro para a vida toda, da mesma forma que muitos pássaros. Embora eu nunca tenha visto um filhote de saqu, muito menos um ninho, acredito que eles façam seus ninhos em altos parapeitos rochosos

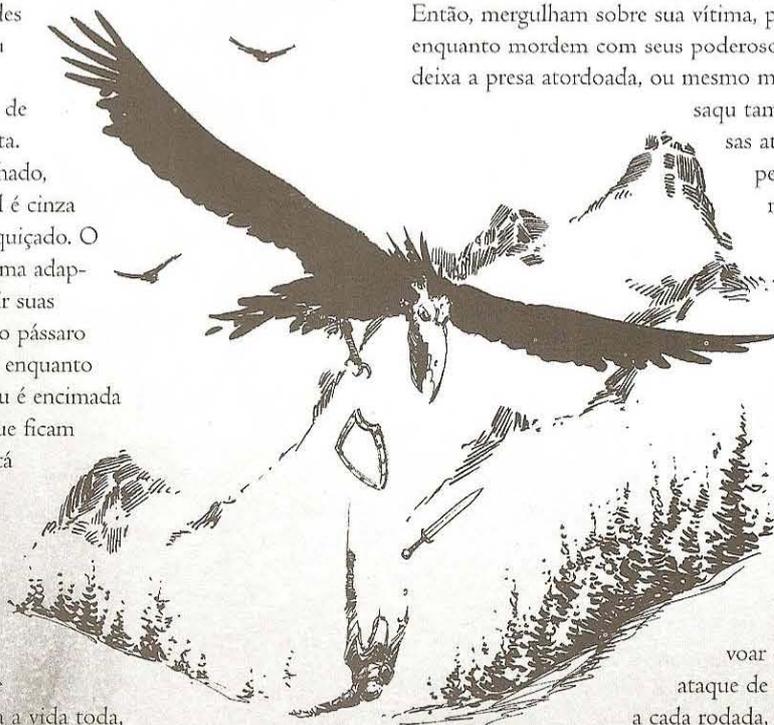
ou outros lugares bem escondidos. Provavelmente põem de dois a três ovos em um grande ninho composto de penas e gravetos.

Combate

Os saqu não costumam planar, como fazem muitas aves de rapina. Em vez disso, ficam empoleirados em altos precipícios, ou escondem-se entre folhagens enquanto procuram presas. Então, mergulham sobre sua vítima, prendendo-a ao chão, enquanto mordem com seus poderosos bicos. Muitas vezes, isso deixa a presa atordoada, ou mesmo mata-a imediatamente. Os

saqu também arremessam suas presas atordoadas contra grandes pedras, ou jogam-nas a vários metros de distância para causar mais ferimentos.

Retalhar (Ext): um saqu que acerte um ataque de garra contra uma criatura Média ou menor pode tentar uma manobra Agarrar como uma ação livre, sem provocar ataques de oportunidade, como se tivesse a habilidade agarrar aprimorado. Uma vez que tenha prendido a criatura, pode voar com a presa, e fazer um ataque de mordida automaticamente a cada rodada, em vez de seu ataque de garra. Também tem direito a um ataque de mordida automático caso fique no chão, já que a presa está imobilizada sob uma (ou duas) de suas enormes garras.



O saqu pode deixar cair uma criatura agarrada como uma ação livre, ou arremessá-la como uma ação padrão. Criaturas arremessadas percorrem 6 m, e sofrem 2d6 pontos de dano. O saqu muitas vezes salta sobre a infeliz criatura de novo caso ela ainda esteja se movendo.

Perícias (Ext): um saqu recebe +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir.

Lendas & Fatos

COMUM: os saqu são, em essência, imensos gaviões.

INCOMUM: os saqu não são necessariamente antropófagos; apenas não são muito seletivos.

RARO: os saqu às vezes são atraídos por objetos brilhantes.

OBSCURO: uma boa parte do ritual de acasalamento dos saqu é a apresentação de comida impressionante por parte do macho,

para a fêmea. Isto, junto com seu apreço por objetos brilhantes, faz a infelicidade dos aventureiros com armaduras de metal. Hora de cobrir essa cota de malha!

Tesouro

Há muitas partes do saqu que podem alcançar bons preços no mercado. As penas de sua cauda, embora não sejam extravagantes, são imensas, e podem virar ótimos leques, ou podem ser tingidas e transformadas em toda sorte de decorações. Suas garras afiadas podem ser matéria-prima de lanças rústicas, caso sejam amarradas a hastes. Assim como muitos pássaros carnívoros, os saqu regurgitam partes não-digeríveis de sua comida, na forma de montes compactos e oblongos. Esses montes muitas vezes contêm pequenos itens interessantes, caso o saqu tenha ingerido algum humano. Qualquer um que tenha a sorte de localizar um ninho de saqu — em particular o ninho de um par que tenha pegado gosto por carne humana — realiza um bom achado. É possível encontrar lá toda sorte de pequenos objetos feitos por humanos, que caíram nas profundezas da massa de gravetos que compõe o ninho.

Ganchos

• Os PJs são parte de uma caravana que viaja por uma pradaria nas bordas de uma grande cordilheira. Enquanto passam particularmente perto das montanhas, são atacados por um saqu macho, que mergulha e agarra um membro da caravana — possivelmente um PJ. É uma corrida contra o tempo, já que os PJs devem ajudar seu camarada antes que a companhia ou os filhotes do saqu devorem-no.

• Um rico e excêntrico mercador llaelês deseja comprar ovos vivos de saqu. Ele paga bem, mas ninguém tem certeza de suas intenções. Na verdade, o mercador louco planeja criar saqu em fazendas, por sua carne e suas penas. O empreendedor encontra um fim abrupto

(e algo engraçado) meses depois, enquanto tenta cavalgar um saqu “domesticado”.

Os PJs podem ser chamados para ajudar a lidar com uma fazenda cheia de pássaros gigantes enraivecidos.



Satyxis



Satyxis, Combatente de 1º Nível

Humanóide Médio

Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 Des, +3 armadura), toque 12, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+1/+3
Ataque:	corpo-a-corpo: espada longa +3 (1d8+2, dec. 19-20)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: espada longa +3 (1d8+2, dec. 19-20) e cabeçada +1 (1d6+1 de contusão mais pascar)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	cabeçada
Qualidades Especiais:	charme, visão no escuro 9 m

Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +2, Von -1
Habilidades:	For 15, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 12
Perícias:	Blefar +6, Diplomacia +3, Intimidação +3, Obter Informação +2, Saltar +2
Talentos:	Ataques Múltiplos
Ambiente:	terras ou mares quentes
Organização:	solitário (Escolhida de Toruk de 10º nível ou superior), coorte (1d6 piratas humanos e uma satyxis de 2º nível), grupo de saque (2 coortes e uma satyxis de 4º nível) ou tripulação (3 grupos de saque e uma satyxis de 8º nível)
Nível de Desafio:	1
Tendência:	frequentemente Neutro e Mau
Progressão:	conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

O assobio de lâminas, o estrondo de pistolas e o ribombar de canhões ressoavam em meus ouvidos quando enfrentei uma bruxa de batalha satyxis pela primeira vez. Nosso navio tinha sido abordado por piratas, e uma mulher feroz de beleza sobrenatural liderava o ataque. A despeito dos estrondos e ruídos, sua presença era estupefaciente. Sua postura era a de um mestre, sua lâmina movendo-se com velocidade cegante. Sua forma esguia e beleza perfeita eram maculadas apenas pelos chifres que projetavam-se de sua cabeça.

Enquanto ela chutava um marinheiro cygnarano, soltando-o de sua lâmina, nossos olhos se encontraram. Naquele momento, entre o cheiro das cargas de pistola detonadas e sangue metálico, senti-me absolutamente perdido em seu olhar. Ela pareceu ignorar a batalha à sua volta e veio até mim, sua arma posicionada para pôr fim à minha vida. Defendi-me com toda a minha perícia, embora não pudesse tirar os olhos dela.

Por sorte, uma fragata a vapor de Mercir interrompeu o ataque com um tiro. O último vislumbre que tive da satyxis foi seu cabelo negro voejando atrás dela, enquanto ela saltava para o convés de seu próprio navio. Ainda lembro de seu rosto, como se a batalha tivesse ocorrido ontem. Nunca vira algo tão lindo e aterrador.



Os satyxis são uma antiga raça guerreira. Outrora famosos por suas tradições honradas e habilidades em batalha, levavam uma vida de conflito e heroísmo. Mas uma luta entre Toruk e o dragão Shazkz devastou a terra dos satyxis, séculos atrás. Fogo dracônico e sangue de dragão derramado macularam a terra, e por fim também a linhagem satyxis. As mulheres sobreviveram, de alguma forma, mas os homens tornaram-se monstruosos e deformados. Ao longo das eras, o flagelo dracônico entranhou-se mais em seu sangue, tornando as mulheres fortes e os homens inexistentes.

Depois que o flagelo se estabeleceu, as mulheres satyxis aprenderam que era melhor ter filhos apenas com aqueles fora de sua própria linhagem. Os mitos e os registros mostram que elas frequentemente escolhem seduzir seus oponentes mais capazes (tradicionalmente conhecidos como escolhidos), para que sejam pais de seus filhos.

Uma vez que esteja grávida, as mães satyxis deixam seu escolhido, e voltam à sua terra para dar à luz. As filhas são tratadas como guerreiras que possuem um direito de nascença — os filhos são brutalmente sacrificados.

Hoje em dia, a terra dos satyxis se perdeu, embora suponha-se que seja próxima a Cryx. Atualmente, as mulheres que os orgoth chamavam de “bruxas ceifadoras” são bem conhecidas naquela ilha negra, e nas águas ao redor. Filhas seletas são escolhidas por Toruk

para servir a ele como assassinas ou coisas ainda piores. Tripulações piratas também prezam as satyxis como oficiais de elite — Axiara Fio-Fantasma é talvez a mais infame e odiada, ao longo de toda a Costa Quebrada.

Combate

As satyxis são imbuídas de uma graça sobrenatural, e a maioria delas é extremamente hábil em esgrima. Caso, durante uma batalha, uma satyxis descubra seu escolhido, ela enfrenta-o em um combate ritual. Essa dança de espadas testa a habilidade do homem e, caso ele se mostre valoroso, ela irá atraí-lo com seus encantos e tomá-lo como espólio.

Charme (Sob): a beleza feminina da satyxis pode enfeitiçar oponentes homens. Uma vez por dia, uma satyxis pode tentar usar seu charme com um único homem, como uma magia *enfeitiçar pessoa* elevada, teste de resistência de Vontade bem-sucedido contra CD 13 anula. O nível da magia elevada é igual à metade dos DV da satyxis, arredondada para cima. O nível de conjurador é igual aos DV da satyxis. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Cabeçada (Ext): um truque comum usado com efeitos mortíferos é atrair um homem para uma distância próxima o bastante, a ponto que ele pense que irá receber um beijo — apenas para ser presenteado com uma cruel cabeçada. Uma satyxis causa 1d6+1 pontos de dano de contusão com um ataque de cabeçada em corpo-a-corpo. Caso a cabeçada cause 7 ou mais pontos de dano, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de resistência de Fortitude contra CD 11, ou ficará pasma por uma rodada. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: satyxis recebem Bfear como uma perícia de classe automática.

A combatente satyxis apresentada aqui possuía os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Personagens Satyxis

A classe favorecida das satyxis é guerreiro. Líderes satyxis costumam ser guerreiras/feiticeiras.

Lendas & Fatos

COMUM: as satyxis são uma raça de mulheres guerreiras encontradas perto da Costa Quebrada, entre Cygnar e Cryx.

INCOMUM: cuidado com o que os marinheiros chamam de “beijo da satyxis”. É uma cabeçada selvagem.

RARO: as satyxis vivem em uma ilha escondida nas águas entre Cygnar e Cryx. Essa ilha é uma selva perigosa, cheia de criaturas traiçoeiras. Em seu centro está a cidade de Satyx.

OBSCURO: os homens satyxis são sacrificados, para manter a linhagem forte. Caso um homem escolhido produza um filho satyxis, ele também deve ser encontrado e sacrificado. Isto é feito num ritual para fortalecer ainda mais a linhagem satyxis.

Tesouro

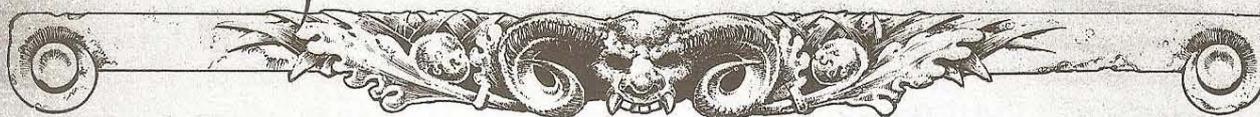
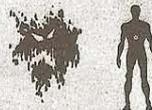
As satyxis que encontram seus escolhidos muitas vezes deixam pequenos objetos ou ouro como recompensa por seus “serviços”. Há 10% de chance por nível do escolhido de que um item deixado para trás seja mágico. Esses presentes são muitas vezes selecionados cuidadosamente, e em geral combinam com a classe do escolhido.

Ganchos

Um homem entra em contato com os PJs, afirmando saber a localização da Ilha de Satyx. De fato, ele sabe onde a ilha fica — passou um ano tentando encontrar a mulher que encantou-o e deixou-o de coração partido. Ele deseja encontrar a guerreira e a filha dos dois. É claro, ele não precisa contar tudo isso ao grupo.



Selvageist



<i>Aberração Média</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	4d8+12 (30 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+5
<i>Deslocamento:</i>	vôo 6 m (perfeito) (4 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	15 (+1 Des, +4 deflexão), toque 15, surpresa 14
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+3/+3
<i>Ataque:</i>	—
<i>Ataque Total:</i>	—
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	névoa ácida
<i>Qualidades Especiais:</i>	forma gasosa, imune a influência mental, ligação com espírito, RD 10/mágica, visão no escuro 18 m

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +4, Ref +2, Von +7
<i>Habilidades:</i>	For 10, Des 13, Con 17, Int 13, Sab 17, Car 18
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +8, Furtividade +8, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +5, Sentir Motivação +4
<i>Talentos:</i>	Iniciativa Aprimorada, Prontidão
<i>Ambiente:</i>	qualquer floresta
<i>Organização:</i>	colônia (5–20)
<i>Nível de Desafio:</i>	6
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	5–10 DV (Médio)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—

Descobri o selvageist durante uma de minhas viagens através dos ermos de Khador, em uma estalagem de beira de estrada, onde conheci um peculiar mercador. Lembro-me claramente do homem. Seu cabelo desgrenhado, branco como cinzas, e seu corpo magro e frágil, convulsionando num estado semi-paralítico enquanto ele se esforçava, com dedos trêmulos, para empilhar suas moedas em cima da mesa. Ele jurou que eu acharia sua história interessante:

“Primeiro, vi o que parecia ser uma chama verde flutuando na minha direção, vinda dos ramos sombrios de uma árvore retorcida. À medida que se aproximou, pude distinguir uma figura, como a de um homem. Ele estava adornado com uma placa de peito oxidada, com uma capa negra esfarrapada voejando atrás de si. Então, vi a face, aquela terrível, terrível face! Ele não usava elmo, e seus olhos de fogo perfuraram-me com a luz vinda de seu semblante pálido, quase transparente... Eu pensava que era só superstição — tinha até rido do kossita que me avisara — mas esse era mesmo um demônio vazio! Armado com espada e pistola, essa criatura infernal reduziu minha carroça a gravetos, meu condutor a um cadáver sem cabeça, meu guarda-costas a uma carcaça esburacada sem membros, e eu — olhe para mim!”

Fiquei intrigado. Depois de mais pesquisas sobre esses “demônios ocios”, descobri o seguinte texto em um velho tomo manchado por um de meus contatos khadoranos:

Era uma vez um corpo de soldados chamado de Orod-Seltuk, que guardavam os fortes da fronteira ao longo da Floresta da Raiz Preta, por alguns séculos antes do fim do Império Orgoth. Depois de muitos anos de vigilância, os Seltuk se desgarraram. Seus líderes tornaram-se materialistas e gananciosos. Começaram a roubar as posses das províncias próximas, tomando riquezas e reunindo um tesouro em cavernas subterrâneas debaixo das antigas fortalezas.

Com o tempo, esses líderes voltaram-se uns contra os outros, e os guardiões da floresta guerreararam contra si mesmos. A floresta, outrora pacífica, ficou encharcada de sangue, enquanto aliados fiéis matavam uns aos outros pelos tesouros debaixo da terra.

Finalmente, a própria floresta não mais tolerou aquilo. Das profundezas da Raiz Preta, veio uma névoa verde assombrosa, que flutuava sobre o chão — tentáculos cor de esmeralda feitos de bruma enredavam-se nas árvores e na vegetação, e cobriam os caídos nos vis campos de batalha. Quando a névoa tocava os irmãos massacrados, os soldados erguiam-se e lutavam mais uma vez contra aqueles que os haviam matado.

A origem desse terrível e estranho vapor nunca foi descoberta, mas ele permeava os mortos e dissolvia seus corpos, de forma que apenas suas armas e armaduras ficassem intactas. O que havia sido os seus rostos tornava-se pouco mais que paródias pálidas, distorcidas e esverdeadas do que eles eram em vida. Esses demônios vazios sobrepujaram os soldados que ainda viviam naquele dia, e então derreteram-se na escuridão. Dizem que eles ainda guardam os tesouros da floresta, e que aqueles tolos o bastante para se aventurar naquelas matas com ganância em seus corações conhecerão a fúria desses demônios verdes das névoas.



Combate

Selvageists não fazem ataques físicos em suas formas naturais, e ignoram ataques físicos contra eles nesta forma, a menos que esses ataques vençam sua redução de dano. Sua primeira ação sempre é encontrar uma criatura morta e ligar-se com seu espírito foragido. Caso o selvageist já possua uma forma como essa, imediatamente tenta expulsar os profanadores da floresta que protege.

Forma Gasosa (Ext): já que sua forma básica é composta de névoa, um selvageist não ligado a um hospedeiro físico tem algumas das características de uma criatura em forma gasosa, podendo passar por buracos pequenos e aberturas estreitas, e recebendo redução de dano 10/mágica.

Imune a Influência Mental (Ext): selvageists não são afetados por efeitos que influenciam a mente (encantamentos, compulsões, fantasmas e efeitos de moral).

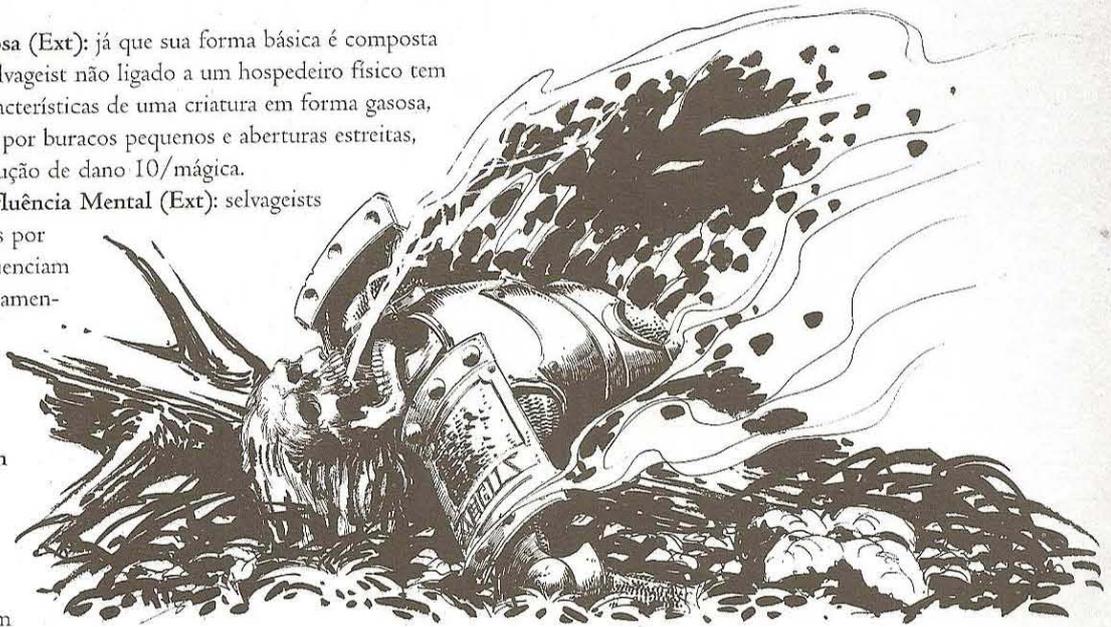
Ligação com Espírito (Sob): selvageists têm a habilidade de formar uma ligação com o espírito que já saiu de uma criatura morta. Como uma ação de rodada completa, o selvageist dissolve a carne da criatura morta e substitui-a com seu próprio corpo e vontade. Usando as armas naturais da criatura morta (ou outras armas, caso haja alguma), ele ataca aqueles que invadiram seu domínio. Nenhuma magia, habilidade sobrenatural, extraordinária ou similar a magia é absorvida na transferência. O selvageist usa o deslocamento e tipo de movimento da criatura com quem se ligou, mas mantém seus próprios valores de habilidades e testes de resistência. Ele pode manter esta forma indefinidamente, caso não seja derrotado em combate.

Um selvageist nesta forma usa o dano das armas da criatura (por exemplo, a espada longa de um guerreiro caído), mas usa seu próprio bônus de ataque (+3 para corpo-a-corpo e +4 para ataques à distância). Ele sempre é considerado como sabendo usar a forma de ataque que utiliza, um resultado da ligação formada com o hospedeiro caído. Ele também adiciona quaisquer bônus de armaduras que seu hospedeiro esteja usando (por exemplo, adicione +5 à CA caso ele tenha adquirido uma cota de malha).

Um selvageist derrotado (reduzido a 0 ou menos pontos de vida) nesta forma não é morto. Ele simplesmente volta à terra para se curar, até poder mais uma vez ligar-se a um hospedeiro.

Ele se cura a uma taxa de 1 ponto por dia. Não existe nenhuma maneira conhecida de destruir um selvageist permanentemente.

Névoa Ácida (Sob): embora não seja hostil em sua forma natural, o corpo do selvageist é composto de uma névoa ácida que começa a dissolver a carne após uma rodada inteira de contato. Dano 2d4 de ácido, teste de resistência de Fortitude contra CD 15 para meio dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.



Perícias: selvageists recebem +4 de bônus racial em testes de Procurar.

Tesouro

Uma vez que o selvageist seja derrotado, qualquer equipamento ou tesouro que tivesse tomado através da ligação com espírito será deixado para trás.

Lendas & Fatos

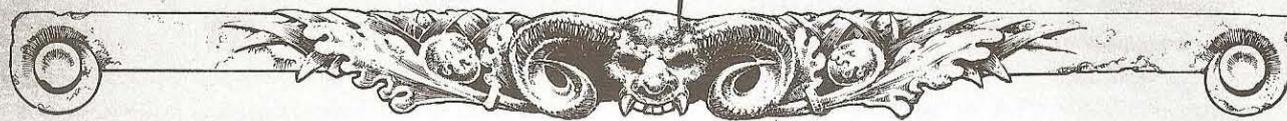
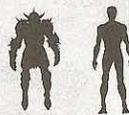
COMUM: nenhum.

INCOMUM: selvageists são guerreiros fantasmas atraídos por sentimentos de ganância e inveja.

RARO: quando os selvageists não estão ativos, suas formas físicas ficam escondidas dentro de montes de terra, nas partes mais profundas de uma floresta.

OBSCURO: uma história pouco conhecida diz que os selvageists não são fantasmas, mas sim servidores do Homem Verde, o lendário guardião das florestas do norte de Immoren. São uma manifestação do poder do Homem Verde, enraizando-se na mente de seres caídos, embora pareça que o espírito do morto tenha ido embora.

Sentinela de Galvanita



Aberração Média (Incorpórea)	
Dados de Vida:	4d8+PV de bônus da armadura (18 PV, +60 por loriga segmentada)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	vôo 12 m (bom) (8 quadrados), 6 m (em armadura)
Classe de Armadura:	16 (+3 Des, +3 deflexão), toque 16, surpresa 13; ou 22 (+3 Des, +6 loriga segmentada, +3 deflexão), toque 16, surpresa 19
Ataque Base/Agarrar:	+2/+4 (em armadura apenas)
Ataque:	corpo-a-corpo: toque incorpóreo +4 (1d4) ou pancada (em armadura) +4 (1d8+2); ou à distância: raio elétrico +5 (1d8+5 de eletricidade)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: toque incorpóreo +4 (1d4) ou pancada (em armadura) +4 (1d8+2); ou à distância: raio elétrico +5 (1d8+5 de eletricidade)

Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	choque elétrico
Qualidades Especiais:	animar armadura, características de cons- truto (em armadura), dureza (em arma- dura, normalmente 10), incorpóreo, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +4, Vôn +4
Habilidades:	For 15, Des 17, Con —, Int 3, Sab 10, Car 16
Perícias:	Furtividade +9, Observar +4, Ouvir +7
Talentos:	Prontidão, Tiro Certo
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	6
Tendência:	sempre Caótico Neutro
Progressão:	5–8 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—



A maior parte dos aventureiros, soldados e rufiões considera uma armadura algo bom de ter às suas costas, mas sei de um caso quando certamente não o é. Certa vez, testemunhei uma bizarra criatura espectral estalando de energia elétrica que tinha como prática animar armaduras para caçar suas presas. Meu encontro ocorreu em uma ruína não muito longe de Berck, mas já ouvi histórias dessas aberrações em diversas partes.

As criaturas são incansáveis e implacáveis, embora eu acredite que tenham um pouco de inteligência. É difícil dizer o que as motiva, embora eu tenha ouvido de um conhecido da Ordem Fraternal de Magia que esses seres vivem da energia elétrica latente de criaturas vivas — uma energia que não tenho nem mesmo certeza de existir, mas não posso repudiar essa teoria. Com certeza, é algo fascinante.

Combate

Um sentinela de galvanita sempre é encontrado ocupando uma armadura de metal, que sempre será uma armadura completa, mesmo que de partes desencontradas. A criatura ataca morosa mas constantemente, e é persistente, usando suas habilidades de choque, alimentando-se da energia elétrica latente de suas vítimas

enquanto o faz. Caso esteja enfrentando um oponente solitário, ela usará sua habilidade de raio elétrico, mas voltará ao seu campo elétrico caso enfrente múltiplos inimigos. É inteligente o bastante para escolher presas mais fracas e fugir de uma batalha que esteja perdendo, embora não seja muito capaz de reconhecer ameaças sutis ou utilizar muita estratégia.

Animar Armadura (Sob): o sentinela de galvanita tem a habilidade sobrenatural de animar e ocupar uma armadura de metal como uma ação de rodada completa. Ele não escolhe armaduras muito danificadas, e sempre prefere uma armadura completa, recolhendo pedaços adicionais se necessário. Uma armadura afetada por esta habilidade não tem direito a um teste de resistência a menos que esteja de posse de outra pessoa ou seja um item mágico (a CD do teste de resistência é 15). O sentinela não pode animar uma armadura que esteja sendo vestida. Enquanto ocupa uma armadura animada, a criatura incorpórea não pode ser atingida, exceto por ataques ou habilidades que afetem oponentes incorpóreos especificamente (assim, tudo afeta a armadura primeiro). O sentinela de



Sentinela de Galvanita

galvanita recebe PV adicionais iguais ao bônus de CA da armadura multiplicado por 10. Ele fica com a dureza da armadura. O sentinela de galvanita nunca é afetado pelas limitações da armadura, como penalidade de armadura, deslocamento reduzido, etc. Caso anime uma armadura mágica, então pode usar as habilidades da armadura normalmente (e recebe redução de dano 10/magia). Ele não pode animar artefatos ou itens mágicos inteligentes. Quando os pontos de vida da armadura acabam, a armadura é destruída, e nesse momento a forma incorpórea do sentinela de galvanita torna-se vulnerável até que ele anime uma nova armadura.



Infelizmente, elas em geral são destruídas na luta contra a criatura. O sentinela também pode coletar peças desconstruídas de armaduras, como anéis e braceletes, que podem escapar ilesos.

Choque Elétrico (Sob): o sentinela de galvanita pode usar esta habilidade de duas maneiras. A primeira é um raio elétrico. O raio é um ataque de toque à distância que causa $1d8+5$ pontos de dano de eletricidade (alcance 24 m). A segunda é uma emissão de 3 m de raio, que causa $1d6+1$ pontos de dano de eletricidade. Teste de resistência de Reflexos contra CD 15 para meio dano do campo elétrico. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. O sentinela de galvanita pode manter o campo elétrico indefinidamente, mas nunca pode usar os dois ataques simultaneamente. O sentinela de galvanita sempre estala de energia elétrica azul que não pode ser escondida ou diminuída.

Perícias: um sentinela de galvanita recebe +3 de bônus racial em testes de Furtividade e Ouvir.

Tesouro

Sentinelas de galvanita nunca coletam tesouros próprios; contudo, às vezes animam armaduras mágicas que podem ser valio-

Lendas & Fatos

COMUM: sentinelas de galvanita são criaturas espectrais carregadas de energia elétrica, que animam armaduras.

INCOMUM: em geral, essas criaturas parecem ser encontradas em ruínas e outros locais do gênero, embora às vezes vaguem por áreas civilizadas.

RARO: sentinelas de galvanita alimentam-se da energia latente encontrada em seres vivos, e seu apetite parece infinito.

OBSCURO: essas criaturas podem farejar armaduras mágicas, e tornam-se bastante vorazes quando ocupam uma delas.

Ganchos

Surgem histórias sobre um vil monstro com chifres, que espregueia nos ermos do sul de Cygnar, matando aldeões e viajantes solitários. Este não é um monstro, mas na verdade um sentinela de galvanita que animou uma *armadura demônica*.

Servos



Servo (Erguido)	
Morto-Vivo Médio	
Dados de Vida:	1/2d12 (3 PV)
Iniciativa:	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (+2 natural), toque 10, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+0/+0
Ataque:	corpo-a-corpo: pancada +1 (1d6)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: pancada +1 (1d6)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +2, Vón +2
Habilidades:	For 10, Des 10, Con —, Int 2, Sab 10, Car 4
Perícias:	Observar +4, Ouvir +4
Talentos:	Foco em Arma (pancada) ^B , Iniciativa Aprimorada ^B , Prontidão, Reflexos Rápidos ^B
Ambiente:	qualquer
Organização:	qualquer
Nível de Desafio:	1/3
Tendência:	frequentemente Neutro e Mau
Progressão:	1–2 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

Servo (Escravo)	
Morto-Vivo Médio	
Dados de Vida:	1/2 d12 (3 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (+2 natural), toque 10, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+0/+0
Ataque:	—
Ataque Total:	—
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	ignorar os vivos, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +0, Vón +2
Habilidades:	For 10, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 4

Perícias:	—
Talentos:	—
Ambiente:	qualquer
Organização:	qualquer
Nível de Desafio:	1/4
Tendência:	frequentemente Neutro e Mau
Progressão:	1–2 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

Servo (Guerreiro)	
Morto-Vivo Médio	
Dados de Vida:	1d12 (6 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	6 m com peitoral de aço (4 quadrados); deslocamento base 9 m
Classe de Armadura:	18 (+1 Des, +2 natural, +5 peitoral de aço), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+0/+0
Ataque:	corpo-a-corpo: espada longa, machado de bata- lha ou maça pesada +1 (1d8)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: espada longa, machado de bata- lha ou maça pesada +1 (1d8)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	resistência a expulsão, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +3, Vón +2
Habilidades:	For 10, Des 12, Con —, Int 8, Sab 10, Car 6
Perícias:	Escalar +0, Esconder-se +0, Furtividade +1, Observar +3, Ouvir +2
Talentos:	Foco em Arma (espada longa, machado de bata- lha ou maça pesada) ^B , Iniciativa Aprimorada ^B , Prontidão, Reflexos Rápidos ^B
Ambiente:	qualquer
Organização:	qualquer
Nível de Desafio:	1/2
Tendência:	frequentemente Leal e Mau
Progressão:	2–4 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—



A arte da necromancia torna-se uma fascinação mórbida para a maioria de seus praticantes. Não deve ser encarada levemente, e espero que todos que leiam isto considerem com cuidado e prudência as informações que irei apresentar.

A “ascensão” da magia de glifos — se perdoam-me o epigrama — permitiu que aqueles que experimentavam com a arte negra criassem um tipo diferente de não-vida. A maioria de vocês ao menos já ouviu falar dessas abominações, mesmo que não as tenham encontrado. São chamados servos — uma nova e extensa classe de mortos-vivos com variados níveis de habilidade, poder e intelecto, que irei me esforçar para cobrir a fundo.

Em primeiro lugar, cada servo tem algo em comum — a maneira como são criados. Este amálgama de necromancia e magia de glifos pode ser simples ou complexo, dependendo das habilidades e desejos do criador. Para criar um servo, um necromante precisa reunir as partes de corpos necessárias e encantá-las, usando glifos de poder nos ossos coletados e até mesmo na carne, quando apropriado. Um dos tipos mais básicos é o guarda esqueleto, que tem apenas alguns dos mais modestos glifos, enquanto que a obra-prima de um necromante é normalmente coberta da cabeça aos pés por tatuagens arcanas que empregam poderes terríveis. É a magia dos glifos que determina as características do servo: parece que o tipo de corpo é incidental. Um servo “fresco” não é, de maneira alguma, melhor que um criado com ossos envelhecidos, pois são os glifos que fazem toda a diferença.

Existem famílias de glifos que determinam a força do servo, suas habilidades de combate, sua resistência a expulsão, e um sem-número de outros atributos, até mesmo seu intelecto. Um necromante com olho treinado pode determinar muito da capacidade de um servo individual olhando os símbolos inscritos

nele. Novos glifos vistos em um inimigo vencido podem ser examinados e possivelmente adicionados à própria biblioteca de um necromante. Inscrever um glifo em um servo é um procedimento muito parecido com construir um item mágico. Toma bastante tempo, e queima boa parte da vontade e energia do conjurador, sugando sua vida e depositando-a sobre a criação.

A despeito do método incomum de sua criação, os servos ainda são mortos-vivos. Estão sujeitos às mesmas regras. Podem ser expulsos, comandados ou controlados, como qualquer outro morto-vivo. A força dos glifos determina quão difícil é expulsá-los e destruí-los — não o formato do corpo.

Entendo que há seis tipos básicos de servos — erguidos, escravos, guerreiros, comandantes, servos flagelos e escarlantes — mas, como já foi dito, a maneira como os servos são construídos pode variar, e cada servo é tão único quanto o necromante que o criou.

Os erguidos são o tipo mais simples de servo; caso as matérias-primas sejam frescas, eles parecem zumbis, caso sejam velhas, esqueletos. Percebem apenas de forma tênue seus arredores, e são movidos pelo ódio ancestral de todos os mortos-vivos por toda a vida. Não entendem ordens ou realizam trabalhos úteis — tudo que podem fazer é simplesmente vagar em sua miséria, atacando os vivos sempre que encontram-nos. Necromantes hábeis vêem pouca utilidade em tais lacaios simplórios. Normalmente, são

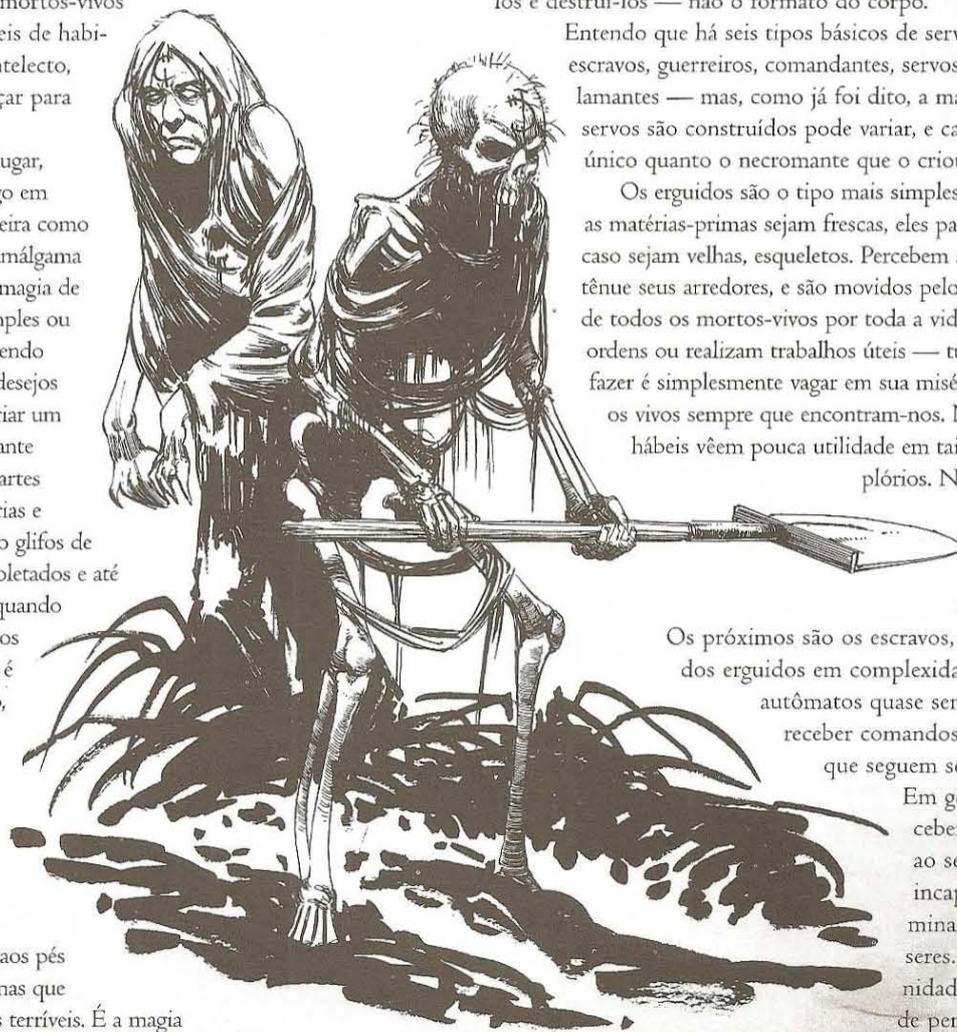
invenções de amadores des-treinados ou aprendizes.

Os próximos são os escravos, um passo acima dos erguidos em complexidade. Escravos são autômatos quase sem mente. Podem receber comandos verbais simples, que seguem sem questionar.

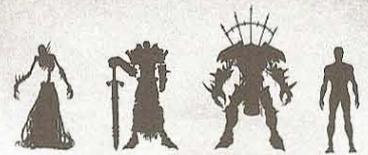
Em geral, não percebem o ambiente ao seu redor, e são incapazes de discriminar entre outros seres. Já tive oportunidade de examinar de perto este tipo de servo, pois é possível andar

até eles e ser ignorado completamente. Os escravos não parecem ter qualquer percepção de outros seres além de seu criador.

Diferentes dos escravos, os servos guerreiros são bastante alertas quanto aos vivos. Estas são as tropas de combate básicas, de raciocínio vagaroso, mas mais inteligentes que os escravos; podem perceber facilmente seus arredores, formar planos simples e trabalhar em conjunto para executá-los. Os guerreiros comunicam-se de alguma forma através de chiados, estalos de dentes e



Servos



Servo (Comandante)

Morto-Vivo Médio

Dados de Vida: 2d12 (13 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 6 m com peitoral de aço (4 quadrados);
deslocamento base 9 m

Classe de Armadura: 18 (+1 Des, +2 natural, +5
armadura), toque 11, surpresa 17

Ataque Base/Agarrar: +1/+2

Ataque: corpo-a-corpo: machado grande +3
(1d12+1, dec. x3)

Ataque Total: corpo-a-corpo: machado grande +3
(1d12+1, dec. x3)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: resistência a expulsão +2, visão no
escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +0, Ref +3, Vón +3

Habilidades: For 12, Des 13, Con —,
Int 10, Sab 10, Car 8

Perícias: Escalar +1, Esconder-se +2, Furtividade
+2, Observar +5, Ouvir +5, Sentir
Motivação +3

Talentos: Foco em Arma (machado grande)^B, Foco
em Perícia (Sentir Motivação)^B, Iniciativa
Aprimorada^B, Prontidão, Reflexos Rápidos^B

Ambiente: qualquer

Organização: qualquer

Nível de Desafio: 1

Tendência: freqüentemente Leal e Mau

Progressão: 3–5 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Servo (Servo Flagelo)

Morto-Vivo Médio

Dados de Vida: 4d12 (26 PV)

Iniciativa: +5

Deslocamento: 6 m com meia-armadura (4 quadrados);
deslocamento base 9 m

Classe de Armadura: 20 (+3 natural, +7 armadura),
toque 10, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +2/+4

Ataque: corpo-a-corpo: espada larga +5 (2d6+3,
dec. 19-20)

Ataque Total: corpo-a-corpo: espada larga +5 (2d6+3,
dec. 19-20)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: mortalha negra

Qualidades Especiais: resistência a expulsão +2, visão no
escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Vón +4

Habilidades: For 14, Des 13, Con —,
Int 10, Sab 10, Car 8

Perícias: Escalar +2, Esconder-se +1, Furtividade
+0, Observar +7, Ouvir +5, Sentir
Motivação +3

Talentos: Foco em Arma (espada larga)^B, Foco em Perícia
(Sentir Motivação)^B, Iniciativa Aprimorada^B,
Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos Rápidos^B

Ambiente: qualquer

Organização: qualquer

Nível de Desafio: 3

Tendência: freqüentemente Leal e Mau

Progressão: 5–7 DV (Médio)

Ajuste de Nível: —

Uma análise dos espécimes de Corvis indica um alto grau de habilidade necromântica.

VP



gestos vagarosos, mas esta linguagem ainda não foi decifrada por nenhum estudioso moderno.

Os comandantes são bastante similares aos guerreiros, mas a magia de glifos aplicada concede a esta espécie de servo um intelecto surpreendente, até então desconhecido nas convenções básicas da arte necromântica. Falam o idioma dos guerreiros, mas também são capazes de entender a língua dos homens, e já

encontrei comandantes capazes de falar uma forma limitada de cygnarano em duas ocasiões diferentes. Os comandantes coordenam os esforços de outros servos menores, dando ordens, e já os vi partindo em auxílio de seus camaradas em perigo.

Parecidos com os comandantes em termos de intelecto são os servos flagelos, mas estes são muito mais poderosos fisicamente. Estas abominações são usadas principalmente como tropas de

choque mortas-vivas, e guardiões dos mais valiosos tesouros ou segredos sinistros. A tendência entre os necromantes é encerrar os servos flagelos em armaduras pesadas — a meia-armadura parece ser a mais comum. A marca registrada deste tipo de servo, além de sua compleição mais resistente, é a aura escura que emana de seu próprio ser. Esta aura tem propriedades que desmoralizam e impedem a cura. Já experimentei o toque desta escuridão arrepiante, e é muito frio, além de bastante desagradável.

Os escarlamantes são os mais terríveis servos que já encontrei, pois são servos conjuradores, considerados as obras-primas dos necromantes.

Escarlamantes têm a habilidade de conjurar qualquer magia que seu mestre conheça, desde que este poder tenha-lhes sido dado através da inscrição das runas necessárias. São capazes de mais racionalidade e pensamento coeso do que todos os outros servos combinados, e eu imagino que isto seja para que um escarlamante saiba posicionar suas magias para obter os efeitos mais destrutivos sobre seus adversários. Já vi quatro dessas criaturas — falando umas com as outras em uma série de chiados e estalos que passei a chamar de língua dos servos — simultaneamente arremessarem

bolas de luz, chama e ácido em um esforço concentrado contra um poderoso chefe bárbaro, derrubando o oponente antes que pudesse brandir seu machado uma única vez.

Até agora, estas são as variedades de servos que tive a oportunidade de encontrar em minhas viagens, o que não quer dizer que sejam todos os que existem. Os necromantes estão sempre atentos, vasculhando os reinos incansavelmente, em busca de novos e mortais tipos de magia de glifos, e não me iludo pensando não existirem outros tipos de servos além daqueles registrados aqui.

Qualquer um que tenha provas de outras espécies é bem-vindo ao meu gabinete na universidade. Até mesmo os necromantes são bem-vindos, mas é melhor deixar seus escarlamantes do lado de fora.

Combate

Os servos capazes de combater geralmente o fazem apenas seguindo ordens de seu criador, ou em um conjunto específico de circunstâncias (ditado pelo criador). Servos escravos são incapazes de combater, e facilmente derrubados. Os erguidos atacam quaisquer seres vivos nas proximidades, procurando apenas destruir toda a vida que encontrarem.



Servo Flagelo Mortalha Negra (Sob):

os servos flagelos emanam constantemente uma aura de escuridão quase tangível em um raio de 3 m ao seu redor. Aqueles que entram na mortalha negra de um servo flagelo recebem -1 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e outros testes, e não podem recuperar pontos de vida ou pontos de habilidades perdidos por quaisquer meios, enquanto permanecerem dentro da mortalha.

Escarlamante

Magias: um escarlamante pode ser imbuído com a habilidade de conjurar qualquer magia do nível

0 ao 2° que seu criador conheça. Essas magias devem ser imbuídas pelo criador, e devem pertencer ao seu repertório. Um escarlamante aprende e conjura magias como um feiticeiro de 6° nível.

Magias Conhecidas Típicas (6/7/5; CD do teste de resistência II + nível da magia): 0 — *abrir/fechar, brilho, detectar magia, mãos mágicas, pasmear, raio de gelo, toque da fadiga*; 1° — *armadura arcana, mísseis mágicos, raio do enfraquecimento, toque macabro*; 2° — *raio ardente, toque do carníçal.*

Servos



Servo (Escarlamante)

Morto-Vivo Médio	
Dados de Vida:	6d12 (39 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	16 (+1 Des, +5 natural), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+3/+3
Ataque:	corpo-a-corpo: pancada +3 (1d6)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: pancada +3 (1d6)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	magias
Qualidades Especiais:	resistência a expulsão +2, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +5
Habilidades:	For 10, Des 13, Con —, Int 12, Sab 11, Car 12
Perícias:	Concentração +9, Escalar +6, Esconder-se +5, Furtividade +7, Identificar Magia +13, Observar +5, Ouvir +5, Procurar +5
Talentos:	Esquiva ^B , Iniciativa Aprimorada ^B , Foco em Perícia (Identificar Magia) ^B , Magias em Combate, Mobilidade, Prontidão, Reflexos Rápidos ^B
Ambiente:	qualquer
Organização:	qualquer
Nível de Desafio:	4
Tendência:	frequentemente Leal e Mau
Progressão:	7-9 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—



Procure ajuda profissional para lidar com estes tipos!

VP

Escravo

Ignorar os Vivos (Ext): os servos escravos são incapazes de perceber criaturas vivas, exceto seu criador. Assim, são incapazes de reagir às ações de criaturas vivas ou atacá-las. Servos escravos apenas obedecem aos comandos de seu mestre ou de outros mortos-vivos que seu mestre tenha indicado.

Lendas & Fatos

COMUM: servos são criaturas mortas-vivas cobertas de runas, criadas por necromantes para inúmeros propósitos vis.

INCOMUM: servos não são os mortos-vivos sem mente que se pode supor. Muitos servos recebem inteligência comparável à da maioria das pessoas vivas.

RARO: alguns servos possuem habilidades sobrenaturais, e podem conjurar magias como magos.

OBSCURO: supõe-se que se alguém removesse, de alguma forma, as runas de um servo, ele ficaria inerte, mas as marcas são gravadas fundo na carne e nos ossos.



Tesouro

O único tesouro comumente encontrado com servos é aquele que eles carregam. Em geral, são armas e armaduras mundanas, mas o tesouro pode ser mais substancial no caso de servos mais inteligentes, capazes de empunhar itens mágicos de combate.

Ganchos

Os PJs são contratados para investigar o covil de um necromante local, que parece ser a fonte dos mortos-vivos que vêm atormentando uma comunidade próxima e a floresta ao seu redor. O povo local não sabe disso, mas o necromante está morto há muito tempo, e sua criação mais valiosa, um escarlamante, tomou seu lugar como mestre da torre. O escarlamante está agora reunindo os outros servos remanescentes (em sua maioria guerreiros e alguns comandantes) ao seu redor, para destruir a cidade próxima, pois precisa de matérias-primas sangrentas. Poderão os PJs derrotar este servo ambicioso e seus lacaios antes que eles ataquem a cidade e destruam seus habitantes?

Novo Talento

Criar Servo

O personagem conhece a magia dos servos e pode criar várias formas desses mortos-vivos.

Pré-requisitos: 9º nível de conjurador, capacidade de conjurar a magia *criar mortos-vivos menor*.

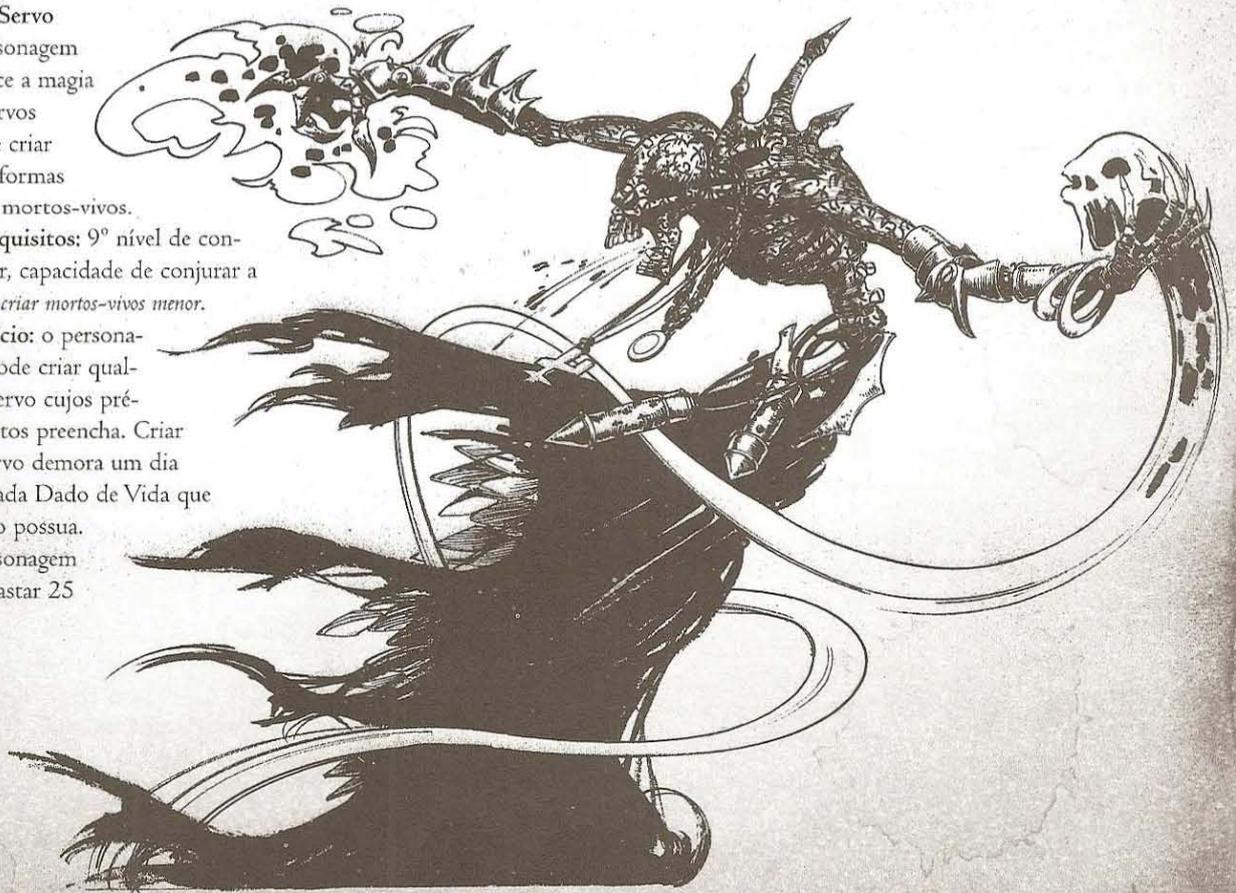
Benefício: o personagem pode criar qualquer servo cujos pré-requisitos preencha. Criar um servo demora um dia para cada Dado de Vida que o servo possua. O personagem deve gastar 25

XP por ponto de vida do servo. Os componentes materiais para a criação de servos incluem, mas não estão limitados a, os restos mortais da criatura a ser animada e um preparado arcano que é usado para marcar o corpo com as runas e símbolos necessários. Estes componentes acarretam em um custo monetário de 5 peças de ouro por ponto de vida do servo.

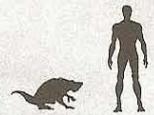
O personagem pode aumentar os Dados de Vida, habilidades e ataques/qualidades especiais de um servo gastando uma quantidade adicional de XP igual aos XP totais gastos para o servo base divididos pelo número de Dados de Vida do servo base. O efeito exato de aumentar ou modificar os ataques ou qualidades especiais de um servo são deixados à escolha do mestre.

Tipo de Servo	Pré-requisito
Erguido	9º nível de conjurador
Escravo	9º nível de conjurador
Guerreiro	10º nível de conjurador
Comandante	10º nível de conjurador
Servo flagelo	11º nível de conjurador
Escarlamante*	13º nível de conjurador

*Nota: o servo escarlamante aparece como "scarlock" no *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro*. Use o nome apresentado aqui.



SKIGG



<i>Besta Mágica Miúda</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	1d10+2 (7 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+1
<i>Deslocamento:</i>	12 m (8 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	13 (+2 tamanho, +1 Des), toque 13, surpresa 12
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+1/-10
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: garra +4 (1d2-3)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: garra +4 (1d2-3) e mordida -1 (1d3-3)
<i>Espaço/Alcance:</i>	75 cm/0 m
<i>Ataques Especiais:</i>	explosão
<i>Qualidades Especiais:</i>	visão no escuro 18 m

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +2, Ref +3, Von -3
<i>Habilidades:</i>	For 4, Des 13, Con 14, Int 5, Sab 5, Car 10
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +10, Furtividade +4, Natação +1
<i>Talentos:</i>	Acuidade com Arma, Foco em Habilidade (explosão) ^B
<i>Ambiente:</i>	pântanos temperados e quentes
<i>Organização:</i>	solitário ou tropa (3-8)
<i>Nível de Desafio:</i>	1
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	2-4 DV (Miúdo)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Sobre os notórios skiggs, tenho uma história com fundo moral. É a história de dois magos orgulhosos da antiga Caspia, que encontraram fins abruptos. Pistoleiros e alquimistas devem lembrar dessa anedota.

Skiggs são criaturinhas agradáveis e peludas, que migraram para os Reinos de Ferro como clandestinos em navios orgoth, séculos atrás. Valorizados como animais de estimação, os skiggs viviam em grande abundância nos reinos, bolinhas de pêlo do tamanho de um cão pequeno, com pernas curtas e corpos algo atarracados.

De temperamento aprazível e sendo ferozes inimigos dos ratos, os skiggs eram criados em muitas casas como bichos de estimação. Eram também valorizados pela Casa Real Cygnarana, e mantinham os depósitos e arsenais livres de pestes.

Eram valorizados até que o uso da pólvora explosiva alquímica se tornasse comum.

Dois magos cygnaranos, conhecidos apenas como Morgan e Bosc, foram encarregados de encontrar um método seguro para armazenar a reserva da volátil pólvora pertencente à milícia de Caspia. Um depósito seco e limpo pareceu se encaixar, e barris de pólvora foram armazenados, prateleira sobre prateleira, vermelha e negra, do chão ao teto. É claro que alguns skiggs foram introduzidos no depósito, para mantê-lo livre de ratos.

Bem, imagine a surpresa de Morgan e Bosc quando entraram no depósito na manhã seguinte para encontrar uma dúzia de

skiggs inchados, deitados em um estupor gemebundo, ao lado de dois barris abertos a dentadas! Furiosos (e bastante amargurados, por ver toda aquela preciosa pólvora arruinada), os dois magos decidiram dissecar as criaturas culpadas na mesma hora, para recuperar o material perdido.

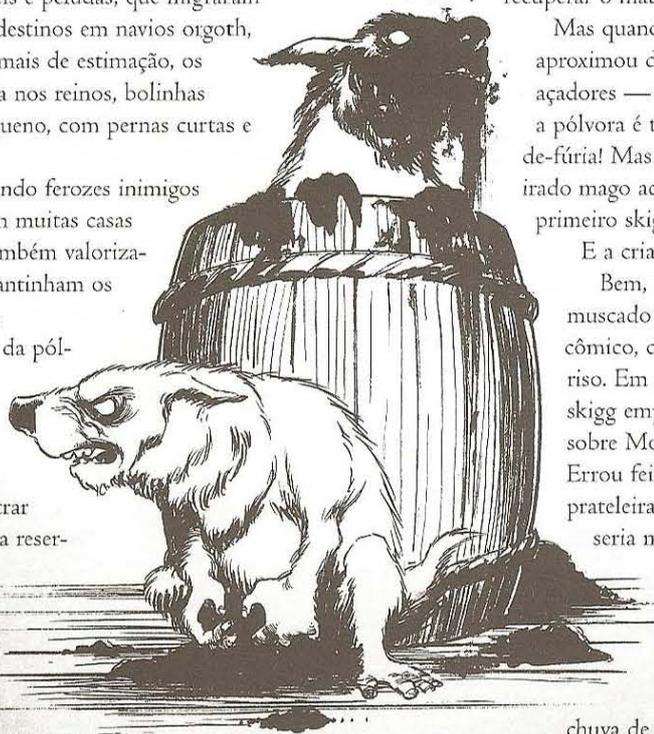
Mas quando o impetuoso Bosc se aproximou delas, os skiggs rosnaram ameaçadores — parecia que, para um skigg, a pólvora é tão viciante como semente-de-fúria! Mas com ou sem rosnados, o irado mago acertou um chute selvagem no primeiro skigg em seu caminho.

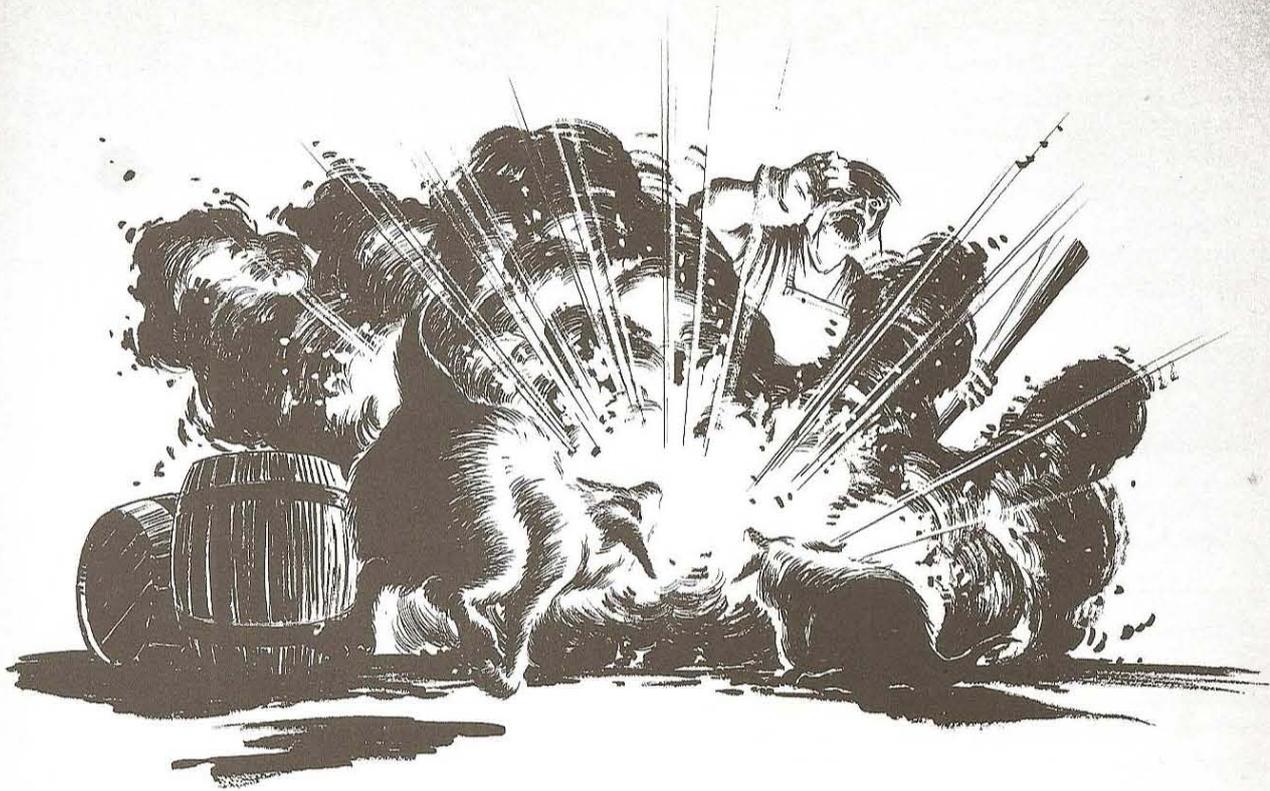
E a criatura explodiu.

Bem, Morgan achou Bosc, chamuscado como estava, imensamente cômico, desabando em convulsões de riso. Em sua fúria, Bosc agarrou um skigg empanturrado, arremessando-o sobre Morgan com toda a sua força. Errou feio. Tivesse errado também a prateleira de barris acima, a história seria menos trágica.

Dizem que a cidade de Caspia inteira ficou surda por uma semana e um dia, e os marinheiros do Golfo de Cygnar relataram uma chuva de pedaços de tijolo e argamassa sobre os conveses de seus navios no mar.

E é por isso que, até hoje, damos a um homem irado “a distância de um skigg”.





Combate

Skiggs evitam combate, a menos que sejam encurralados ou provocados. Contudo, são muito mais temperamentais depois de comer pólvora explosiva. Atacam com suas garras, embora sua tendência a explodir quando empanturrados possa ser muito mais mortal.

Explosão (Ext): qualquer skigg farto (que tenha consumido 1 quilo de pólvora) que seja atingido por uma arma ou receba dano físico similar de um ataque mágico (mísseis mágicos, bola de fogo, etc.) tem 50% de chance de explodir imediatamente. Explosão de 3 m de raio, dano 5d6 fogo, teste de resistência de Reflexos bem-sucedido contra CD 14 para meio dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Skiggs que consomem uma mistura de pólvora negra e vermelha explodem espontaneamente, causando metade do dano.

Perícias (Ext): um skigg recebe +4 de bônus racial em testes de Natação.

Tesouro

A recompensa por skiggs costuma ser boa onde quer que pólvora explosiva seja produzida ou armazenada. Peles de skiggs podem valer até 20 PO cada, dependendo da área.

Lendas & Fatos

COMUM: embora sejam banidos como bichos de estimação por decreto real, muitos skiggs ferais ainda habitam os esgotos, matas e campos ao redor de cidades.

INCOMUM: skiggs foram banidos por causa das contínuas (e muitas vezes mortais) invasões de depósitos de pólvora explosiva.

RARO: golpear um skigg que comeu pólvora pode ter consequências explosivas.

OBSCURO: a pólvora no estômago de um skigg (até 5 quilos) pode ser recuperada até uma hora depois da ingestão, embora precise ser lavada em álcool forte destilado de grãos e meticulosamente seca.

Ganchos

- Alguns bandidos seqüestraram uma grande caravana de pólvora, destinada a um entreposto militar. Infelizmente, seu covil está infestado de skiggs, e uma tensa corrida aguarda os PJs, os banidos e os skiggs, para ver quem chega à pólvora primeiro — *sem* mandar tudo pelos ares.

- Alguém infiltrou uma tropa de skiggs no arsenal local! Por que precisariam de uma distração tão óbvia..

Skorne



Skorne, Combatente de 1º Nível

Humanóide Médio

Dados de Vida: 1d8+1d8* (9 PV)

Iniciativa: +0

Deslocamento: 6 m com meia-armadura (6 quadrados);
deslocamento base 9 m

Classe de Armadura: 19 (+7 armadura, +2 escudo),
toque 10, surpresa 19

Ataque Base/Agarrar: +1/+3

Ataque: corpo-a-corpo: espada longa +4 (1d8+2,
dec. 19–20)

Ataque Total: corpo-a-corpo: espada longa +4 (1d8+2,
dec. 19–20)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: características de skorne

Testes de Resistência: Fort +3, Ref +0, Von +1

Habilidades: For 15, Des 11, Con 12,
Int 10, Sab 9, Car 8

Perícias: Cavalgar +4, Escalar –4, Intimidação +4

Talentos: Foco em Arma (espada longa), Vontade de Ferro

Ambiente: desertos quentes

Organização: Esquadra (2–5, mais um sargento de 3º
nível), pelotão (2–5 esquadras mais um
tenente de 5º nível) ou companhia (2–10
pelotões mais três capitães de 8º nível)

Nível de Desafio: 1

Tendência: freqüentemente Neutro e Mau

Progressão: conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +1

Os Reinos de Ferro apenas recentemente tomaram ciência da ameaça conhecida como os skorne, quando Vinter Raelthorne IV veio a Corvis acompanhado por essa raça. Contudo, eu já sabia deles há algum tempo. Meu fiel guia nas Planícies da Pedra Sangrenta, Quimut, encontrou-os diversas vezes, e contou-me um pouco sobre eles. Também tive a oportunidade de interrogar alguns prisioneiros skorne depois de sua recente invasão à minha cidade natal.

Os skorne são muito semelhantes aos homens, embora haja lendas de que sua história antiga está ligada aos elfos — que fique bem claro, isso não significa que sejam aparentados. Em geral, os skorne são mais fortes, mais altos e mais esguios que o caspiano típico, mas apresentam poucas outras diferenças anatômicas. Em aparência, contudo, são bastante selvagens, com feições rudes, tatuagens e cabeças calvas. Como povo, os skorne são civilizados, mas massacrados pela natureza sanguinária de sua classe dominante. Quimut — que certa vez escapou por pouco da escravidão nas mãos dos skorne — conta que eles possuem uma sociedade bastante estratificada, com uma pequena casta governante. São também rigidamente divididos em diversas facções lideradas por vários senhores da guerra, e a maior parte

de seu tempo é ocupada com lutas civis internas. Penso que esta é uma razão pela qual nunca os vimos muito nos Reinos de Ferro. Eles também são bastante avançados tecnologicamente, possuindo sua própria forma de alquimia e um conhecimento das ciências arcanas poderoso e aparentemente único. Sua especialidade é a necromancia, assim como magias ofensivas.

Como uma nação belicosa, os skorne são guerreiros hábeis. A escravidão é popular em sua cultura, tanto entre homens quanto entre feras. Qualquer um que seja capturado por um escravista ou regimento skorne pode esperar estar de volta ao campo de batalha sem demora — desta vez exibindo uma coleira e uma corrente, e talvez algumas “melhorias”. Também terá o prazer de lutar ao lado de algumas vis criaturas das Planícies, escravizadas e treinadas para o combate.

Embora os skorne ainda não tenham sido reconhecidos como uma grande ameaça, prevejo que isto logo mude. O envolvimento de Raelthorne com eles é mesmo um sinal agourento. Consegui discernir apenas detalhes esparsos dos prisioneiros que interroguei. Eles se referem a Raelthorne com respeito quase mítico, pela sua travessia das Terras Tempestuosas, uma sub-região das Planícies da Pedra Sangrenta que pode muito bem ser o pedaço de terra mais letal em Caen. Quimut conta que as Terras Tempestuosas são uma das poucas coisas que mantinham essa cruel civilização afastada.



Raelthorne parece ter penetrado nessa terra inóspita e obtido muito respeito por isso. Caso os skorne continuem a segui-lo, temo que logo vejamos sua sombra negra e opressiva estendendo-se desde as Planícies até as distantes Ilhas Scharde.

Combate

Os skorne são muito hábeis em batalha. Como uma raça civilizada, desenvolveram técnicas de combate e estratégias similares àquelas encontradas entre as outras raças civilizadas dos Reinos de Ferro. Possuem armas de fogo e armamentos similares, embora sua operação alquímica seja diferente daquela de outras regiões; são também ligeiramente menos avançadas. As bestas de guerra e outras criaturas treinadas para o combate não são incomuns entre eles.

Características de Skorne (Ext): todos os skorne possuem as características a seguir.

Perícias Raciais: os skorne recebem 4 pontos de perícia adicionais no 1º nível, e 1 ponto de perícia adicional a cada nível subsequente.

Talento Racial: os skorne recebem um talento adicional no 1º nível.

Vigor: os skorne recebem 1d8 pontos de vida adicionais no 1º nível.

Penalidades de Preconceito (veja abaixo): como uma raça estrangeira e hostil, os skorne são socialmente prejudicados.

Penalidades de Preconceito: quando em terras humanas, élficas ou anãs, ou quando interagem com pessoas desses lugares que não tenham sido expostas aos skorne, todos os skorne sofrem -6 de penalidade de circunstância em testes de Belfar, Diplomacia, Obter Informação e outras perícias sociais similares, devido ao preconceito com que são tratados. De acordo com o mestre, pode haver situações em que essas penalidades sejam anuladas, ou reduzidas à metade.

O combatente skorne apresentado aqui possuía os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Tesouro

Os skorne são conhecidos por guardar tesouros tão variados quanto qualquer cultura humana, e tendem a valorizar muitas das mesmas coisas. Contudo, membros das castas mais baixas têm bem menos probabilidade de possuir objetos de valor do que as castas mais altas. Escravos não possuem tesouro algum (a menos, é claro, que você seja um escravista).

Lendas & Fatos

COMUM: nenhum antes dos eventos d'A Trilogia do fogo das bruxas. Depois, sabe-se que existe uma misteriosa

e maligna raça humanóide que emergiu das Planícies da Pedra Sangrenta.

INCOMUM: esses seres são muito similares aos humanos, embora mais altos e de aparência muito mais rude e selvagem, com muitas tatuagens e cabeças calvas.

RARO: esse povo é chamado de skorne, e eles vêm de uma sociedade muito hostil que, se fosse organizada da maneira certa, poderia ser a maior ameaça aos Reinos de Ferro.

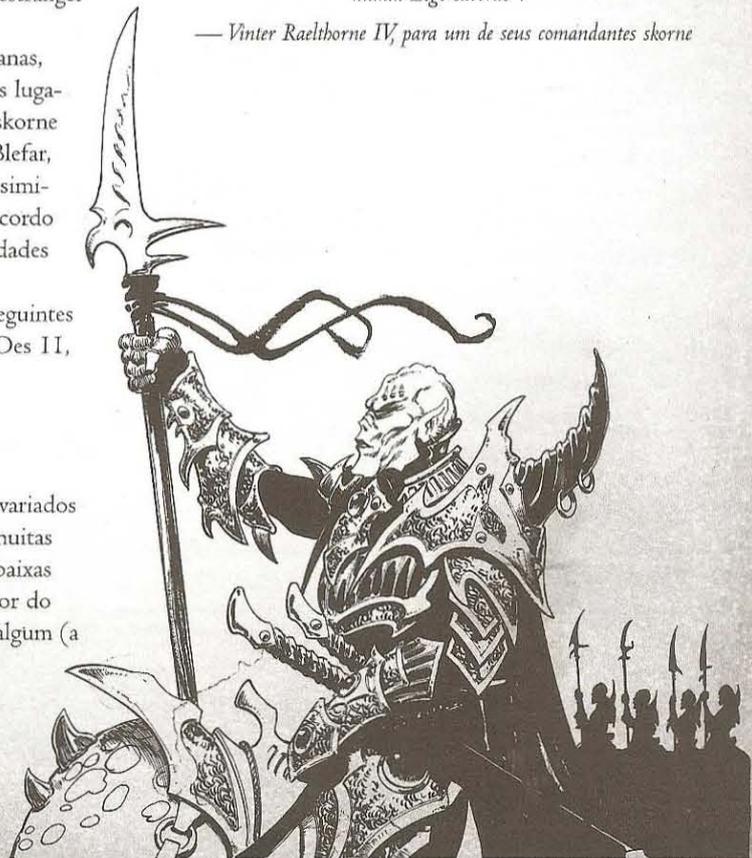
OBSCURO: Vinter Raelthorne IV aliou-se com uma forte facção skorne, e está usando-a para reclamar o trono de Cygnar. Aqueles que conhecem Raelthorne imaginam que isso seja só o começo.

Ganchos

Um nobre caspiano tolo que se imagina um explorador recentemente decidiu empreender uma jornada pelas Planícies da Pedra Sangrenta. Ele foi rapidamente atacado e subjugado por um bando de soldados skorne. Felizmente, um de seus servos conseguiu escapar e voltar a Cygnar. Seu mestre com certeza foi vendido como escravo, e o servo está desesperadamente procurando ajuda para resgatá-lo.

"Não, comandante, essas precauções não serão necessárias. Os cygnaranos não estarão nos esperando. Eles não sabem da ameaça dos skorne, mas confie em mim... Logo saberão".

— Vinter Raelthorne IV, para um de seus comandantes skorne



Tatzylvorme Pálido



Besta Mágica Grande

Dados de Vida:	10d10+60 (115 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalar 12 m, escavar 3 m, natação 12 m
Classe de Armadura:	26 (-1 tamanbo, +1 Des, +16 natural), toque 10, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar:	+10/+24
Ataque:	corpo-a-corpo: mordida +19 (2d8+15 mais veneno)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: mordida +19 (2d8+15 mais veneno)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	presença aterradora, sopro, veneno
Qualidades Especiais:	imunidade a ácido, medo e paralisia, RD 10/mágica e cortante ou perfurante, visão

na penumbra, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência:	Fort +13, Ref +8, Vôn +3
Habilidades:	For 31, Des 13, Con 23, Int 6, Sab 10, Car 10
Perícias:	Equilíbrio +4, Escalar +10, Esconder-se +0*, Furtividade +3*, Natação +10, Observar +4, Ouvir +4, Saltar +35*
Talentos:	Arma Natural Aprimorada (mordida), Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário, par ou grupo (3-6)
Nível de Desafio:	12
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	11-15 DV (Grande); 16-25 DV (Enorme); 26-35 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	—



Tatzylvornes pintados habitam principalmente os rios e praias remotos dos Reinos de Ferro, mas também podem ser encontrados em pântanos e atoleiros. Embora não sejam tão agressivas quanto seus parentes, essas criaturas ainda assim são bastante territoriais. A forma pintada, sendo menos perigosa, será descrita em mais detalhes num trabalho futuro.

Os altamente agressivos tatzylvornes pálidos habitam as áreas mais reclusas dos Reinos de Ferro. São criaturas implacáveis, incansáveis e destemidas, que atacam toda e qualquer coisa que entre em seu território. Suas escamas têm uma cor acinzentada e indistinta, perfeita para camuflar-se nas sombras.

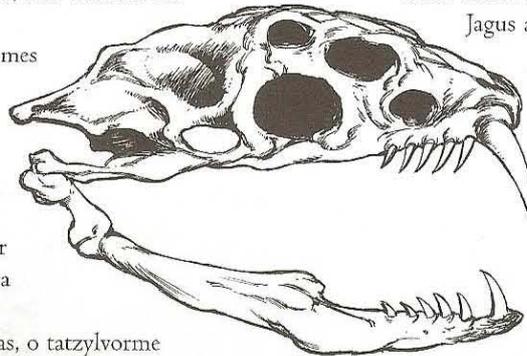
Capaz de saltar grandes distâncias, o tatzylvorme pálido já foi registrado pulando até 20 metros para atacar uma presa (este fato foi descoberto como resultado da pesquisa de um de meus colegas, o Professor Coriandr Jagus, que passou mais de três meses estudando tatzylvornes de todos os tipos).

De acordo com o Professor Jagus, tatzylvornes pálidos vivem de uma dieta composta de "tudo que se mova". Ele chega a relatar ter visto um bando deles atacar e comer, pelo menos parcialmente, um gigante-a-vapor que derrubava algumas árvores, embora eu duvide de que o ferro tenha lhes caído bem no estômago.

Todos os tipos de tatzylvornes têm uma grande variedade de armas à sua disposição — e a mais notável é sua organização, quando lutam em grupo. São hábeis em conduzir peixes, animais

e até mesmo humanóides a "zonas de matança", como diz o Professor Jagus, onde outros tatzylvornes esperam.

Em combate, os tatzylvornes pálidos dependem primariamente de suas mandíbulas poderosas, seu veneno paralisante, seu couro resistente e seus fortes ossos. Usam sua baforada ácida raramente, e apenas para defesa. O Professor Jagus acredita que isto seja porque a baforada ácida estraga a carne, e estou inclinado a acreditar nessa suposição.



Combate

Tatzylvornes pálidos dependem de suas mandíbulas poderosas para enfraquecer e matar seus oponentes, enquanto suas escamas quase homogêneas e seus ossos reforçados protegem-nos de ferimentos. Raramente usam sua

baforada contra uma presa, preferindo deixar esse recurso para a auto-defesa.

Presença Aterradora (Ext): durante seus ataques e Investidas, o feroz tatzylvorme pálido é uma visão aterradora, deixando seus oponentes abalados por 3d6 rodadas. Teste de resistência de Vontade bem-sucedido contra CD 15 anula. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Sopro (Sob): o tatzylvorme pálido pode vomitar um cone de ácido uma vez a cada 2d4 rodadas. Cone de 9 m, dano 6d4 de ácido, teste de resistência de Reflexos contra CD 21 para meio dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Tatzylvorme Pálido

Veneno (Ext): inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude CD 21; dano inicial: paralisia por Id4+3 rodadas; dano secundário: nenhum. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: um tatzylvorme sempre pode escolher 10 em um teste de Escalar, mesmo quando apressado ou ameaçado. *Tatzylvormes pálidos recebem +20 de bônus racial em seus testes de Saltar, e têm o dobro do alcance vertical normal quando saltam. Em áreas de vegetação rasteira cerrada, recebem +10 de bônus em testes de Esconder-se e Furtividade.

Tesouro

Armeiros podem usar os ossos do tatzylvorme pálido para confeccionar armas obras-primas pelo custo de uma arma normal (veja o *Livro de Regras Básicas I* para mais detalhes sobre itens especiais e superiores). Um tatzylvorme pálido

fornece ossos suficientes para produzir uma única arma branca de duas mãos obra-prima, ou dois arcos longos, armas brancas de uma mão ou bestas pesadas obras-primas, ou quatro arcos curtos, armas brancas leves ou bestas leves obras-primas. Note que os ossos também podem ser usados para criar itens obras-primas além de armas. Todos os itens feitos de osso de tatzylvorme pálido têm dureza 8, 15 PV por 2,5 cm de espessura e redução de dano 5/perfuração ou corte.

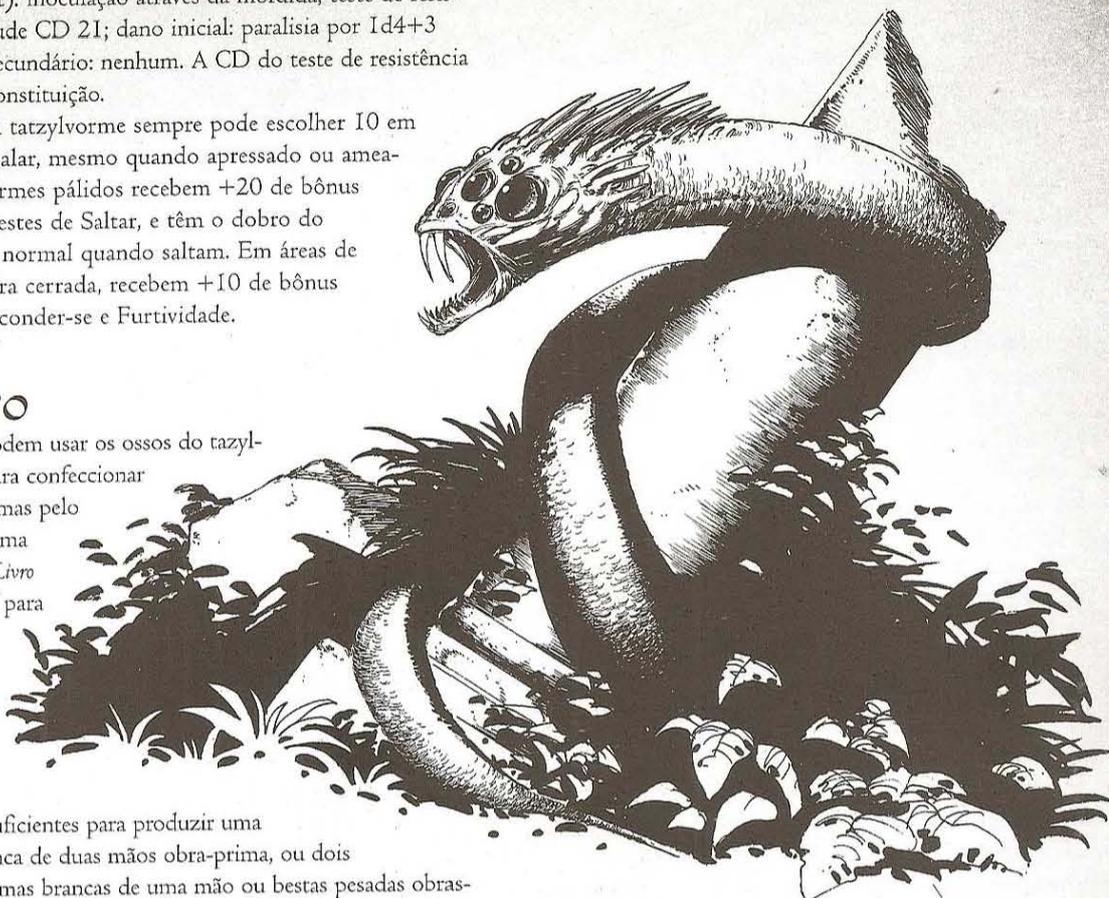
Lendas & Fatos

COMUM: tatzylvormes são predadores reptilianos conhecidos por sua capacidade de saltar.

INCOMUM: o couro do tatzylvorme é valioso para quase qualquer fabricante de armaduras. Seus ossos são igualmente apreciados pelos armeiros.

RARO: existem dúzias de diferentes espécies de tatzylvormes nos Reinos de Ferro, cada uma com suas habilidades únicas, mas todas podem saltar grandes distâncias.

OBSCURO: o rim de um tatzylvorme contém sucos que podem ser usados como uma potente antitoxina.



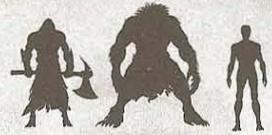
Ganchos

Um bando de tatzylvormes pálidos estabeleceu-se na área local, e já matou inúmeros fazendeiros e animais. As autoridades abordam os PJs e pedem sua ajuda contra as feras. Caso os PJs recusem, sempre há a possibilidade de que encontrem o bando por acaso no meio de um ataque a uma fazenda, ou de que os tatzylvormes, tendo já experimentado agricultores, embosquem o grupo.

"Para estudar as feras, tive que me tornar um fantasma, invisível e inaudível. Sugiro que aqueles que as cacem façam o mesmo, ou podem acabar nas terríveis mandíbulas de um tatzylvorme."

— Professor Coridandr Jagus

Tharn



Humanóide Monstruoso Médio (Tharn)

Dados de Vida:	6d8+18 (45 PV); 6d8+30 (57 PV em frenesi caótico)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+2 Des, +3 armadura), toque 12, surpresa 13; CA 17, toque 10, surpresa 15 (em frenesi caótico)
Ataque Base / Agarrar:	+6/+10
Ataque:	corpo-a-corpo: machado grande +10 (1d12+6, dec. x3); ou garra +12 (1d4+6) (em frenesi caótico)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: machado grande +10 (1d12+6, dec. x3); ou 2 garras +12 (1d4+6) e mordida +7 (1d6+3) (em frenesi caótico)
Espaço / Alcance:	1,5 m / 1,5 m

Ataques Especiais:

Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	frenesi caótico, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +7, Vôn +5 (F/R/V +7/+7/+10 em frenesi caótico)
Habilidades:	For 18, Des 15, Con 16, Int 8, Sab 10, Car 8
Perícias:	Escalar +5, Intimidação +5*, Ouvir +2, Saltar +6, Sobrevivência +5
Talentos:	Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Rastrear
Ambiente:	florestas temperadas
Organização:	família (2–5), bando (6–20) ou grupo (21–40)
Nível de Desafio:	4
Tendência:	frequentemente Caótico e Mau
Progressão:	conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2



A nos atrás, eu estava numa missão que me levou para dentro da Floresta dos Espinhos. Foi difícil reunir homens que me acompanhassem, já que atravessar essa floresta pantanosa era uma tarefa considerada suicida. Mais de uma vez, ouvi a pergunta: “Por que não bota logo uma pistola na cabeça e puxa a porcaria do gatilho, Pendrake?”. Isso nunca deixa de me fazer rir, mas não serviu para me fazer mudar de idéia.

Ah, mas a Floresta dos Espinhos, sim... Lembro-me de um batedor atento anunciando que estávamos sendo seguidos. Botei o acampamento em alerta, instruindo o batedor e alguns de seus companheiros a preparar uma armadilha. Mais tarde naquela noite, apanhamos o que parecia ser um bárbaro. Preso na rede, suspenso de um galho, um homem imenso, com pele pintada tentava romper as grossas cordas e xingava-nos em khárdico rústico. Examinei suas tatuagens, fascinado pelos símbolos intrincados; muitos deles representavam aspectos da Devoradora. Comecei a recitar o que sabia sobre os antigos tharn que costumavam viver nessas florestas aos milhares, mas que se pensava destruídos.

Subitamente, o bárbaro emitiu um uivo trovejante, e em seguida pelo menos meia dúzia desses selvagens saltou da escuridão. Eram

mais do que simples homens pintados. Corpos encordoados com músculos grossos, cruzavam distâncias em grandes saltos. Um deles pulou sobre um homem ao meu lado, e fui lento demais para salvá-lo de uma garganta dilacerada por longas garras negras. O selvagem girou sua cabeça para mim, e olhos amarelos refletiram a luz da fogueira enquanto ele exibia uma bocarra salivante, cheia de presas

lupinas. Ergui meu escudo e preparei-me para o ataque, que não veio. Seja por causa de nossa vantagem numérica ou por qualquer outra razão, o assassino de meu empregado

uivou uma ordem, e dois deles rapidamente puxaram seu companheiro para baixo, tirando-o de nossa rede. O selvagem à minha frente então jogou o cacáver por cima de seu ombro poderoso — assim como fizeram alguns dos outros, eu assumi, notando três desaparecimentos entre os nossos — e eles sumiram na escuridão. Ninguém parecia ansioso por persegui-los, e eu com certeza não iria atrás deles sozinho (admito que considerei a idéia, brevemente...

Mas era melhor ter posto uma pistola na cabeça e puxado a porcaria do gatilho!)

Tínhamos sido atacados por remanescentes do antigo povo conhecido como os tharn?

Devo admitir que acredito ser esse o caso. Bárbaros de qualquer tipo são extremamente raros no continente em si hoje em dia, e os tharn devem estar verdadeiramente à beira da extinção.



Suponho que seja essa a razão pela qual estavam tão ansiosos por recuperar seu companheiro. Em qualquer caso, estou considerando a idéia de encontrar algumas almas valentes que me acompanhem àquelas malditas matas, para ver se posso descobrir mais. Onde está a porcaria da minha pistola?

Combate

Os tharn possuem a habilidade de "canalizar a Serpente". Embora muitas vezes tendam a enfrentar seus oponentes tradicionalmente, com espada e machado, os bárbaros abrem mão de suas lâminas por vontade própria, em nome de seu frenesi caótico, que chamam de Dom da Devoradora.

Frenesi Caótico (Sob): os tharn podem entrar em uma fúria semelhante à dos bárbaros, que traz à superfície sua natureza mais bestial. Enquanto em frenesi, ganham musculatura mais densa e pele grossa como couro. Duas vezes por dia, os tharn são capazes de entrar em frenesi caótico, com a mesma duração e efeitos da fúria dos bárbaros, exceto pelos seguintes benefícios adicionais: +4 de bônus em armadura natural, +5 de bônus em testes de resistência de Vontade (em vez dos +2 normais), a habilidade faro, presas como as de um lobo e garras afiadas de urso. Os tharn podem rastrear usando seu olfato enquanto estiverem no frenesi caótico. Contudo, uma vez que o frenesi termine, devem ser bem-sucedidos em novos testes de Sobrevivência para continuar rastreando sua presa por meios normais.

Perícias (Ext): um tharn recebe +2 de bônus racial em testes de Sobrevivência. *Os tharn usam seu modificador de Força em vez de seu modificador de Carisma em testes de Intimidação.

Tesouro

O único tesouro que pode ser encontrado entre esses selvagens depravados são as armas e itens que pertenciam às suas vítimas.

Lendas & Fatos

COMUM: os tharn eram uma tribo bárbara da região da Floresta dos Espinhos.

INCOMUM: os bárbaros tharn eram um povo amaldiçoado e, segundo boatos, canibal.

RARO: os cavaleiros de Cygnar supostamente dizimaram os

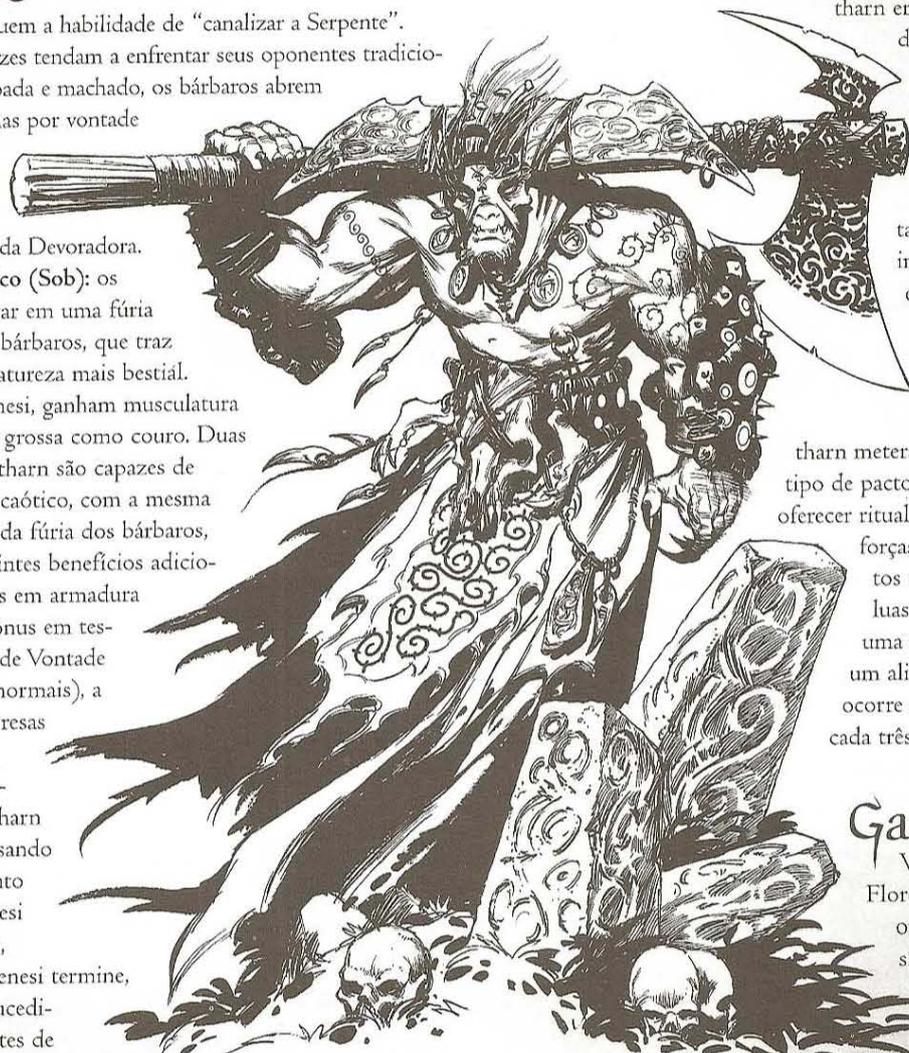
tharn eras atrás, mas alguns desses selvagens fiéis da Devoradora residem na Floresta dos Espinhos até hoje. Depois de suportar as Dez Mazelas impostas por Morrow eras atrás, eles voltaram-se para magias negras e selvagens para sobreviver.

OBSCURO: os tharn meteram-se em algum tipo de pacto sinistro, e precisam oferecer ritualmente uma alma às forças negras durante certos ciclos lunares. As três luas de Caen realizam uma dança complexa, mas um alinhamento correto ocorre em média uma vez a cada três meses.

Ganchos

Viajando através da Floresta dos Espinhos, ou perto dela, os PJs são atacados por um bando de bárbaros sanguinolentos. O que aparenta ser o líder

utiliza uma peculiar espada larga que emite ondas de poder. Um exame cuidadoso revela que essa pode ser a arma há muito perdida de um grande cavaleiro cygnarano que caiu em batalha eras atrás, quando a ordem real lutou contra as tribos de bárbaros chamados tharn em algum lugar nos Picos da Espinha do Dragão. Acredita-se que a ordem pagaria substancialmente para recuperar a espada.



THRULLG



Besta Mágica Grande	
Dados de Vida:	4d10+12 (34 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), escalar 6 m
Classe de Armadura:	17 (-1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+4/+12
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +8 (2d4+4)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +8 (2d4+4) e mordida +5 (1d8+2) e quando afixado toque de tentáculo +5 (absorver magia)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	absorver magia, afixar

Qualidades Especiais:	visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +5, Von +0
Habilidades:	For 19, Des 13, Con 17, Int 10, Sab 8, Car 7
Perícias:	Escalar +12, Esconder-se +4, Observar +7, Procurar +6
Talentos:	Ataques Múltiplos, Foco em Arma (garra)
Ambiente:	subterrâneos
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	4
Tendência:	frequentemente Neutro
Progressão:	5-8 DV (Grande); 9-12 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—

O thrullg é uma fera que meu bom amigo e parceiro Mitchel Filkins, da guarda da cidade de Corvis, certa vez encontrou. Em uma noite enevoada, Filkins estava ocupado perseguindo um garoto de recados dos Gertens, que estava transportando um lote de pólvora explosiva surrupiada de um alquimista próximo, quando o garoto sumiu em uma saída de esgoto. Conhecendo os perigos da Cidade Subterrânea, Filkins hesitou em continuar a perseguição, mas continuou. A corrida durou um tempo, antes que o meliante pulasse por um buraco na parede de um túnel particularmente grande que se abria para um enorme conduto alagado.

Quando parecia que Filkins tinha o elemento em suas mãos, as águas nas quais eles estavam afundados até a cintura começaram a borbulhar terrivelmente. Uma grande fera emergiu do lodaçal, e agarrou o garoto.

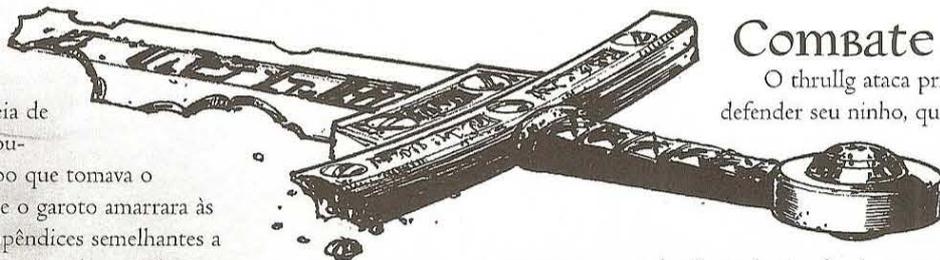
Com braços como madeira cheia de nós, ela despedaçou-o, ao mesmo tempo que tomava o pequeno barril que o garoto amarrara às costas, com dois apêndices semelhantes a tentáculos que emergiam de sua cabeça.

Enquanto esmagava o corpo do rapaz contra a parede, seus tentáculos examinavam o barril, cuidadosamente quebrando a madeira, como se tivesse medo de derramar o conteúdo. Parecia estar se alimentando da pólvora explosiva! Seu corpo arquejou com um tipo de êxtase enquanto a criatura (eu suponho) absorvia a magia da pólvora. Este "frenesi alimentar" deu a Filkins o tempo de que precisava para dar o fora dali.

Tendo visto a fera sob a luz incerta de tochas, e estando ele mesmo a tremer de medo, Filkins pôde relatar apenas o seguinte: a criatura tinha uns bons 2,7 m de altura, talvez mais, e aparên-

cia vagamente reptiliana. Seu couro era esverdeado, e as palmas de suas manzorras e partes de baixo de seus tentáculos eram cobertas com uma espécie de discos. Quer estes ajudassem a criatura a escalar superfícies verticais ou fossem de alguma forma parte de seu processo de alimentação, só podemos especular sobre seu propósito.

Esta fera deve ser evitada a todo custo. Quaisquer avistamentos devem ser relatados a mim ou a um de meus colegas da universidade. Ela foi vista diversas vezes desde o relato de Filkins, e sem dúvida há muitos outros avistamentos não registrados. Sinceramente espero que exista apenas uma dessas criaturas, já que a idéia de um ninho delas vivendo debaixo de nossos narizes é o bastante para amedrontar o mais bravo de nós.



Combate

O thrullg ataca principalmente para defender seu ninho, quando caça, ou na presença de auras mágicas. **Absorver Magia (Sob):**

uma vez que um thrullg tenha se afixado a uma vítima, pode usar seus tentáculos para absorver magia diretamente da vítima, caso seja um conjurador, ou de itens mágicos possuídos por ela. Caso a vítima não seja um conjurador e não tenha itens mágicos, o thrullg solta-a, preferindo presas mais mágicas.

Caso a vítima seja um conjurador, perde uma magia preparada ou não-utilizada aleatória assim que o thrullg usa a habilidade afixar, e uma magia aleatória adicional a cada rodada depois disso.

Caso a vítima tenha habilidades similares a magia, essas são anuladas enquanto ela permanecer em contato com os tentáculos do thrullg, e por 1d4 rodadas depois.



Caso a vítima tente usar uma poção ou pergaminho, seus efeitos são suprimidos enquanto em contato com os tentáculos do thrullg, e por 1d4 rodadas após. Poções ou pergaminhos com duração instantânea não são afetados por esta habilidade.

Caso a vítima esteja sob os efeitos de uma magia atualmente, estes são suprimidos enquanto em contato com os tentáculos do thrullg, e por 1d4 rodadas após.

Caso a vítima não seja um conjurador, mas tenha itens mágicos consigo, o thrullg pode fazer um ataque de toque contra itens mágicos óbvios com seus tentáculos, ou fazer um teste de Procurar (CD 10 ou igual ao teste de Prestidigitação da vítima, caso esteja escondendo o item ativamente) para encontrar os itens mágicos menos óbvios. Caso o ataque de toque ou o teste de Procurar sejam bem-sucedidos, ocorrem os efeitos descritos a seguir.

- Itens mágicos de uso único perdem sua magia ao contato com os tentáculos do thrullg.
- Itens mágicos com cargas perdem 1d4 cargas ao contato com os tentáculos do thrullg, e a cada rodada de contato subsequente.
- Itens mágicos sem cargas têm seus poderes anulados enquanto em contato com os tentáculos do thrullg, e por 1d4 rodadas após.
- Artefatos não funcionam enquanto em contato com os tentáculos do thrullg, e por 1 rodada após.

Afixar (Ext): caso um thrullg acerte um ataque de mordida, usa suas mandíbulas poderosas para fixar-se ao corpo do oponente e causar automaticamente o flanco de mordida a cada rodada que permanecer afixado. Um thrullg afixado perde seu bônus de Destreza em CA, e fica com CA 16. Um thrullg afixado

pode ser golpeado com uma arma ou agarrado. Para remover um thrullg afixado através da manobra Agarrar, o oponente deve conseguir imobilizar a criatura.

Perícias: um thrullg recebe +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar. Também recebe +8 de bônus racial em testes de Escalar. Um thrullg sempre pode escolher 10 em testes de Escalar, mesmo que esteja apressado ou ameaçado.

Tesouro

Muitos itens interessantes podem ser encontrados no ninho do thrullg. Contudo, nada mágico será encontrado, já que o thrullg já terá drenado todos esses itens. Caso seja capturado ou morto, o thrullg irá atrair a atenção de estudiosos e magos.

Ganchos

Um rico emissário político de outro país perdeu um artefato mágico ancestral, e acredita que o objeto esteja em algum lugar da Cidade Subterrânea de Corvis. O que ele não sabe é que o artefato repousa seguro nas profundezas do covil do thrullg, onde a criatura vem se refestelando com a relíquia como se fosse um canquete infinito. Quando o emissário contrata os PJs para recuperar o item, eles descobrem que precisam cortar a barriga do thrullg para retirá-lo. Boa sorte, e lembrem-se de levar uma faca afiada!

"Perdi meu camarada Anders para aquela porcaria de coisa — estourou a cabeça dele que nem uma cereja, foi mesmo, bem na minha frente!"

— Selar, oficial dos Crigos, sobre o thrullg

Trog do Brejo



Humanóide Médio (Aquático)	
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+6
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), natação 15 m
Classe de Armadura:	19 (+2 Des, +5 natural, +2 armadura), toque 12, surpresa 17
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +2 (1d4+1) ou machado de batalha +2 (1d8+1, dec.x3); ou à distância: lança curta +3 (1d6+1)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +2 (1d4+1) e mordida +0 (1d6) ou machado de batalha +2 (1d8+1, dec.x3); ou à distância: lança curta +3 (1d6+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—

Qualidades Especiais:	anfíbio, camuflagem, furo, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +5, Von -1
Habilidades:	For 12, Des 14, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 10
Perícias:	Ofícios (camuflagem) +7, Esconder-se +3, Furtividade +3, Natação +9, Observar +3
Talentos:	Ataques Múltiplos, Iniciativa Aprimorada ^B
Ambiente:	pântanos temperados ou quentes
Organização:	gangue (2-5), esquadrão (5-20), bando (20-40) ou tribo (50-100)
Nível de Desafio:	1
Tendência:	frequentemente Neutro e Mau
Progressão:	conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1

Acho que sou um dos poucos viajantes dos Reinos de Ferro que já teve um encontro pacífico com os perigosos habitantes do pântano conhecidos como trogs do brejo. É claro, não ouvimos sobre os encontros violentos com tais criaturas com frequência porque poucos sobrevivem a eles. Tenho que me considerar sortudo em dobro.

Meu guia era um comerciante que fazia parte de seus negócios vendendo equipamento de camuflagem produzido por artesãos trogs do brejo. Eu mesmo adquiri uma japona de trog do brejo enquanto estava lá, uma vestimenta ao nível dos ponchos dos gobbers do pântano. Não tive permissão de entrar no coração da aldeia, mas aprendi muito em minha visita. Os trogs do brejo são mestres da camuflagem. Possuem capacidade física de alterar o pigmento de sua pele — uma habilidade que, embora eu acredite ter raízes fisiológicas diferentes, é tão eficaz quanto a dos gobbers do pântano. Também possuem talento inato para confecção de vestes camufladas, e quase qualquer outra coisa. Por esta razão, quem encontra os trogs do brejo em geral não sabe que eles estão por perto até que esteja entre eles, cercado.

Os trogs do brejo são criaturas cruéis e intolerantes, embora não tão sanguinárias quanto outras que existem por aí, como os horrendos dreggs. São isolacionistas e muito territoriais. Pelo

que sei, aqueles no Pântano Fenn, perto da área do Rio Água-de-Lodo e do Lago Fennmar, têm uma amarga rixa de sangue com os homens-crocodilos das proximidades, que podem ser tão teimosos e sanguinários quanto eles, quando lhes convém. Os homens-crocodilos poderiam tê-los dominado há muito, não fossem os números e a tenacidade dos trogs do brejo. Devo admitir que fiquei pasmado pelo volume concentrado de população de trogs do brejo em uma área tão pequena. Sabe-se também que os trogs do brejo têm conflitos similares naquela região (e em outras) com os gobbers do pântano, que consideram-nos seus inimigos (sendo ambos tão parecidos em alguns aspectos, eu não os culpo).

Embora sejam humanóides, os trogs do brejo têm aparência bastante reptiliana, até mesmo similar à dos peixes, com pele verde ou marrom úmida em seu estado natural. Sua cultura é avançada o bastante para que tenham dominado o uso de ferramentas e adotado uma infra-estrutura básica, embora ainda sejam primitivos comparados aos humanos ou mesmo aos homens-crocodilos vizinhos. Os gobbers do pântano são muito mais avançados que ambos.



Combate

Os trogs do brejo são combatentes hábeis e surpreendentemente espertos. Sempre atacam em

Trog do Brejo

grupo, e usam furtividade e surpresa. Uma vez engajados em combate, são implacáveis e impiedosos.

Anfíbio (Ext): embora os trogs do brejo sejam aquáticos, podem sobreviver indefinidamente em terra.

Camuflagem (Ext): os trogs do brejo automaticamente mudam a pigmentação de sua pele de acordo com seus arredores, recebendo +6 de bônus racial em testes de Esconder-se. Este bônus racial é reduzido para +2 quando o trog do brejo está usando armadura que não seja camuflada para o ambiente.

Perícias: um trog do brejo recebe +2 de bônus racial em testes de Furtividade e Observar e +4 de bônus racial em testes de Ofícios (camuflagem). Ele recebe +8 de bônus racial em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o trog do brejo deve se mover em linha reta. *Eles também adicionam seu modificador de Destreza, em vez de seu modificador de Inteligência, aos seus testes de Ofícios (camuflagem).

Nota: trogs do brejo usam armaduras feitas de partes, que concedem +3 de bônus de armadura e têm -1 de penalidade de armadura.

Tesouro

Embora sejam notoriamente cruéis, e seja difícil lidar com eles, os trogs do brejo são respeitados por sua habilidade quando o assunto é camuflagem. As japonas de trogs do brejo, embora difíceis de encontrar, concedem +4 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se quando são usadas em um ambiente apropriado; podem ser usadas sobre armaduras, mas impõem -1 de penalidade de armadura adicional. As japonas são vendidas por 50 a 200 PO, dependendo da disponibilidade. Com os contatos certos, é possível até mesmo contratar artesãos trogs do brejo para serviços de camuflagem sob encomenda (por exemplo, camuflar uma casamata). Itens escondidos desta forma adicionam +5 à CD do teste de Observar. O pagamento por tais tarefas varia muito, e em geral envolve algum tipo de troca ou favores.

Lendas & Fatos

COMUM: criaturas invisíveis espreitam nas águas e trilhas de pântanos profundos, capturando todos que se embrenham demais e não deixando sobreviventes.

INCOMUM: estas criaturas são humanóides estranhos, chamados "trogs do brejo", e podem mudar a cor de sua pele para se mesclar com seus arredores.

RARO: trogs do brejo são mais ativos durante as horas da manhã e do início da noite, e muito mais relutantes em perseguir intrusos durante as horas de pico do dia. Em caso de um encontro, uma demonstração explícita de pura força física ganhará o respeito de um grupo de trogs do brejo e, com o procedimento certo, isso pode levar a uma conversa pacífica.

OBSCURO: as lendas dos trogs do brejo falam de um lagarto trog do brejo realmente imenso, chamado Ashiga. Foi derrotado séculos atrás pelo gigante Ulmer (que por sua vez desapareceu há séculos), e enterrou-se muito fundo, debaixo de Sike Dulra (o Grande

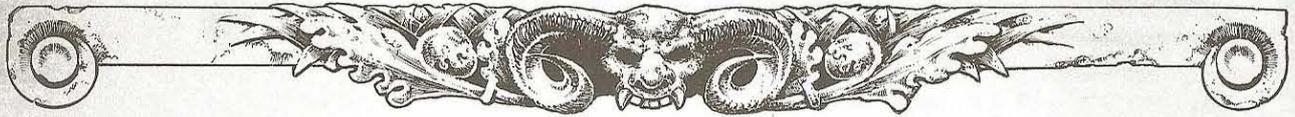
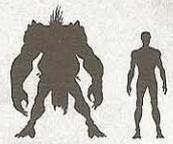
Pântano das lendas dos trogs do brejo), onde dorme até hoje. Dizem os boatos que os trogs do brejo nunca desistiram de procurar Ashiga, e ainda esperam despertá-lo.

Ganchos

Um mateiro, originário de Cabo Bourne, desapareceu na região da Floresta Norte de Cygnar, e suspeita-se de que uma tribo de trogs do brejo selvagens o tenha capturado. A família do homem está oferecendo uma gorda recompensa a qualquer um que possa trazê-lo de volta vivo ou morto (de preferência vivo). A verdade é que o homem enlouqueceu, acreditando ser um deus-lagarto inexistente vindo de Urcaen (aparentado com Ashiga, talvez?). Além disso, a tribo de trogs do brejo acredita nele, e adotou-o como seu deus vivo. Desnecessário dizer, os trogs do brejo não estão muito dispostos a abrir mão do homem (e nem ele quer voltar).



TROLL DA PONTE



Gigante Grande (Aquático)	
Dados de Vida:	6d8+18 (45 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	12 m (8 quadrados), natação 6 m
Classe de Armadura:	16 (-1 tamanho, +7 natural), toque 9, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+4/+13
Ataque:	corpo-a-corpo: mordida +8 (1d8+5)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: mordida +8 (1d8+5) e 2 garras +6 (1d6+2)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	mastigar
Qualidades Especiais:	anfíbio, bater na ponte, fero, regeneração 5, visão na penumbra, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +2, Von +2
Habilidades:	For 20, Des 10, Con 16, Int 4, Sab 10, Car 6
Perícias:	Esconder-se +1*, Intimidação +9*, Natação +13
Talentos:	Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Trespasar
Ambiente:	urbanos temperados e rurais aquáticos
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	6
Tendência:	frequentemente Neutro e Mau
Progressão:	7—12 DV (Grande); 13—18 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—



Como um homem de ciência, eu realmente aprecio desmistificar boatos, e recentemente meus estudos destruíram o persistente rumor de que os trolls da ponte são aparentados aos outros membros da família dos trolls. De fato, um troll da ponte lembra um troll, e as propriedades anatômicas são similares. Contudo, a criatura é outra espécie completamente diferente — não tenho ainda certeza de qual. Não que a taxonomia importe muito quando um deles está saltando em sua direção, tentando arrancar sua cabeça!

Trolls da ponte são criaturas selvagens e estúpidas, mais comuns no norte de Cygnar, em Llael e em Rhul. No passado, eles infestavam a cidade de Merywyn, e ocasionalmente ainda são vistos lá, ou até mesmo nos canais urbanos de Corvis. Algumas dessas vis ameaças anfíbias já foram avistadas nos arrabaldes de Caspia, mas nunca se afastam muito do Rio Negro, onde quer que estejam. Se têm qualquer tipo de território de desova, este ainda não foi encontrado.

Essas feras são vistas sempre em ambientes urbanos, ou próximas a eles, onde instalam-se sob pontes e píeres, esperando que presas incautas passem. Felizmente, sua força é inversamente proporcional ao seu brilhantismo.

O comportamento de um troll da ponte é muito previsível — se a fera estiver com fome, salta, em ataque, quando uma presa de cheiro convidativo passa na ponte acima. Isto faz com que seja

possível para grupos organizados lidar com eles, mas são letais para os despreparados.

Trolls da ponte possuem mandíbulas que se distendem, cheias de fileiras de dentes afiados, que podem se projetar à frente para uma mordida letal. Sua pele cinzenta e pedregosa é coberta de poros, que permitem que eles respirem debaixo d'água, de forma similar a um sapo, e suas mãos e pés possuem membranas. Seu couro também possui algumas interessantes qualidades miméticas

— eles possuem a habilidade de extrair força de pedra ou madeira. Batendo em uma ponte com as juntas de seus dedos, eles podem fazer com que sua pele adquira as propriedades da estrutura, endurecendo contra golpes físicos.

Embora os trolls da ponte não sejam mais uma praga em Merywyn, ainda podem ser um perigo durante os meses de chuva, e alguns são mortos a cada primavera, quando as águas de Llael sobem. Até mesmo hoje em dia o governo de ocupação khadorano continua a oferecer recompensas de 100 coroas por cabeça — mas eu asseguro que há modos muito mais fáceis de se ganhar a vida!



Combate

Trolls da ponte podem comer peixes e restos de animais mortos, mas quando pegam gosto por carne de terra seca, começam a caçar exclusivamente pessoas e animais domésticos. Tendem a atacar viajantes solitários ou pequenos grupos, mas espécimes mais velhos

TROLL DA PONTE

aprenderam a evitar os cheiros de piche queimado e pólvora explosiva que acompanham grupos armados. Preferem atacar de surpresa, saltando de um esconderijo submerso sempre que possível.

Anfíbio (Ext): trolls da ponte podem respirar água ou ar com a mesma facilidade.

Bater na Ponte (Sob): uma vez por dia, um troll da ponte pode bater em pedra ou madeira para adquirir as propriedades defensivas do material. Se um troll da ponte bate em madeira, recebe os efeitos de uma magia *pele de árvore*, como se conjurada por um druida de 7º nível. Se um troll da ponte bate em pedra, a criatura é imbuída com redução de dano 10/aço serric, e absorve 20 pontos de dano total antes que o benefício se esvaia. Trolls da ponte não podem imitar madeira e pedra ao mesmo tempo. Note que, quando isto ocorre, o tom da pele do troll da ponte muda de acordo com o material imitado, embora não a ponto de conceder-lhe camuflagem.

Mastigar (Ext): um troll da ponte pode realizar um grande ataque de mordida, que distende suas mandíbulas mais do que o normal, para abocanhar um pedaço maior de sua presa, causando +8 pontos de dano com um ataque bem-sucedido. Ele pode fazer isto à vontade, como uma ação de rodada completa.

Regeneração (Ext): ácido e fogo infligem dano normal aos trolls da ponte.

Perícias: um troll da ponte recebe +8 de bônus racial em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o troll da ponte deve se mover em linha reta. *Um troll da ponte adiciona seu modificador de Força em vez do modificador de Carisma em testes de Intimidação, e recebe +8 de bônus racial em testes de Esconder-se quando submerso.

Lendas & Fatos

COMUM: vis trolls da ponte espream sob pontes em áreas úmidas. Um deles pode apanhar você bem rápido caso não tenha cuidado!

INCOMUM: cuidado com a mordida da criatura. Ela pode abrir sua boca até uma largura maior que um escudo anão, e abocanhar seu braço todinho.

RARO: a criatura produz um marcante som de batidas antes de atacar, pois de alguma forma absorve a dureza da pedra ou madeira das proximidades.

OBSCURO: sob os picos do sul de Rhul, há uma gigantesca mãe troll da ponte. Ela vive em um lago subterrâneo, alimentado pelo Rio Negro. A troll inchada dá à luz algumas dessas horrendas criaturas a cada ano.

Tesouro

O couro intacto de um troll da ponte é normalmente muito mais valioso do que qualquer coisa que possa ser recuperada do covil da besta, muitas vezes alagado. Um artesão hábil pode confeccionar um casaco ou capa a partir do couro, fazendo uma roupa que concede bastante resistência a ataques.

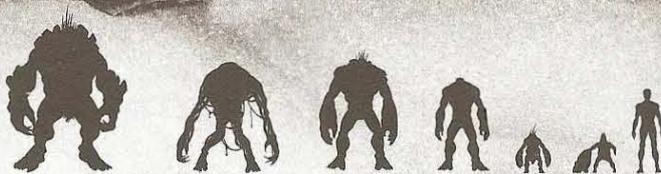
O casaco ou capa concede redução de dano 4/mágica. São necessários uma boa porção de couro de troll da ponte intacto, o talento Criar Armas e Armaduras Mágicas, um teste de Ofícios (trabalhos em couro) contra CD 19, 50 XP e 200 PO para preparar a vestimenta. Esta roupa é volumosa, e não pode ser usada sobre armadura. Uma vestimenta de troll da ponte não concede qualquer bônus à classe de armadura. Conjuradores valorizam muito esses trajes, e a maioria paga alegremente até 4.000 coroas por um deles.



Ganchos

Uma ponte local foi palco de alguns acidentes sangrentos devido a um troll da ponte que passou a atacar mulas e cavalos de carga de caravanas de passagem. O ancião da aldeia local teme que a fera comece a procurar por comida na própria aldeia, e quer recrutar os PJs para caçar e matar a desprezível criatura.

TROLLS



Troll Comum: Humanóide Monstruoso Grande

Dados de Vida:	5d8+35 (57 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	18 (-1 tamanho, +3 Des, +6 natural), toque 12, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+5/+15
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +10 (1d6+6) ou machado grande +10 (3d6+9, dec. x3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +10 (1d6+6) e mordida +5 (1d8+3) ou machado gran- de +10 (3d6+9, dec. x3) e mordida +5 (1d8+3)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	criar fedelhos, furo, regeneração 7, resistên- cia a veneno 10, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +7, Von +2
Habilidades:	For 22, Des 16, Con 24, Int 7, Sab 6, Car 8
Perícias:	Esconder-se +3, Intimidação +6*, Observar +2, Ouvir +2
Talentos:	Grande Fortitude ^B , Prontidão, Tolerância
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário ou gangue (2-6)
Nível de Desafio:	6
Tendência:	frequentemente Neutro e Mau
Progressão:	conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+6

Fedelbo, Maduro: Humanóide Monstruoso Médio

Dados de Vida:	3d8+12 (25 PV)
Iniciativa:	+5
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+1 Des, +4 natural), toque 11, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+3/+7
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +7 (1d4+4)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +7 (1d4+4) e mordida +2 (1d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais:

Qualidades Especiais:	furo, regeneração 4, resistência a veneno 5, visão no escuro 9 m
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +4, Von +0
Habilidades:	For 19, Des 13, Con 18, Int 5, Sab 4, Car 6
Perícias:	Esconder-se +5, Observar +0, Ouvir +0
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário ou gangue (2-6)
Nível de Desafio:	3
Tendência:	frequentemente Neutro e Mau
Progressão:	4-6 DV (Médio)
Ajuste de Nível:	—

Fedelbo, Imaturo: Humanóide Monstruoso Pequeno

Dados de Vida:	1d8+3 (7 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+1 tamanho, +1 Des, +3 natu- ral), toque 12, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+1/+0
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +5 (1d3+3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +5 (1d3+3) e mordida +0 (1d4+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	furo, regeneração 3, resistência a veneno 3, visão no escuro 9 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +3, Von -1
Habilidades:	For 17, Des 13, Con 16, Int 4, Sab 4, Car 6
Perícias:	Esconder-se +7, Ouvir +0, Observar +0
Talentos:	Prontidão
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário ou gangue (2-6)
Nível de Desafio:	1
Tendência:	frequentemente Neutro e Mau
Progressão:	2 DV (Pequeno); 3-6 DV (Médio, fedelbo maduro)
Ajuste de Nível:	—

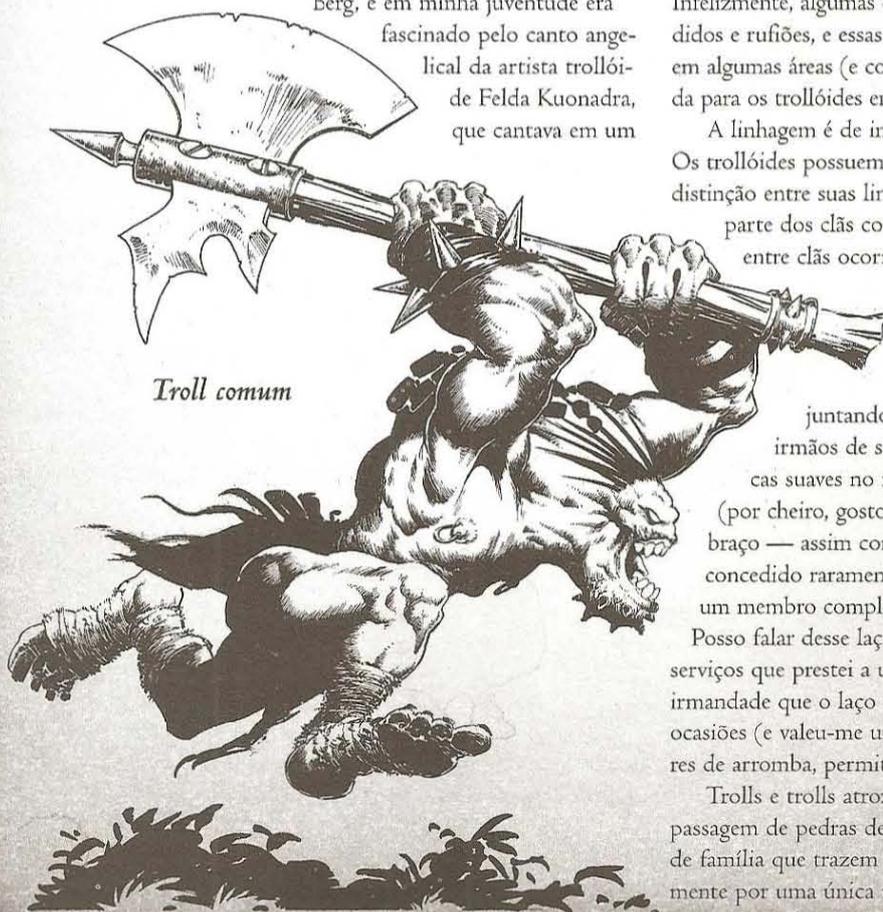


De todas as criaturas que tive o prazer de estudar nos Reinos de Ferro, os trolls foram algumas das mais interessantes. Mesmo quando menino, onde a maioria das pessoas via apenas uma raça de bárbaros brutos e simplórios, eu via uma criatura complexa e com alto desenvolvimento social. Lembro-me dos trolls pigmeus que estudei, e com os quais cheguei a viver brevemente, antes de partir para me tornar um batedor no exército. As coisas fediam como as profundezas de Urcaen, mas chafurdar na lama como um membro adotado de seu clã foi algo que nunca esquecerei.

Há muitos outros tipos de trolls lá fora, contudo, além daqueles simples trolls pigmeus. São encontrados em todas as partes de Caen, tendo se adaptado a virtualmente todos os climas. Existem quatro espécies primárias de troll, com muitas subespécies aparentadas, e uma espécie maior de “não-troll”, por assim dizer, que também deve ser mencionada.

A forma mais civilizada de troll são os trollóides, que exibem um grau de refinamento que duvido que outros trolls irão alcançar. Embora muitas de nossas culturas tenham preconceitos contra eles, achei-os capazes de uma coexistência pacífica com a maior parte dos outros povos — uma paz que os trollóides por vezes vêem negada, por causa desse preconceito. Certa vez sobrevivi a uma briga com o lendário comandante trollóide Baldemar

Berg, e em minha juventude era fascinado pelo canto angelical da artista trollóide Felda Kuonadra, que cantava em um



Troll comum

bar próximo à universidade. Ambos eram lendas maiores do que muitas que encontrei em terras humanas.

A unidade familiar mais básica é o kith, e a maior parte das sociedades trollóides é composta de clãs, que são grupos de kiths aparentados. Vários clãs vizinhos formam um kriel, que é governado pelo kith ancestral, mais formalmente chamado de Círculo de Pedras. Entre os trolls e os trolls atroztes, raramente encontram-se clãs, e nunca um kriel (embora kiths relacionados ainda se juntem em tempos de guerra). Quando entre os trolls pigmeus, sempre se está lidando com um clã.

A maioria dos trollóides fala um dialeto do molgur chamado molgur-trul, embora o aumento de seu comércio tenha-os levado a adotar também idiomas humanos, como o cygnarano. A maioria dos outros trolls simplesmente fala molgur-trul.

Os trollóides exibem outra característica sociológica notável — o trollshen. A palavra mais próxima de uma tradução para isto seria irmandade ou talvez sociedade. Em sua forma mais básica, é um bando de trolls homens que ainda não estabeleceram seus próprios kiths, embora na sociedade trollóide moderna este costume tenha se tornado muito mais refinado e desenvolvido. A maior parte dos trollshen é composta de partes aceitas da comunidade, fornecendo residências comunais para seus membros e vendendo algum tipo de serviço, como carpintaria ou trabalhos em pedra. Infelizmente, algumas dessas fraternidades são compostas de bandidos e rufiões, e essas gangues trollóides são o flagelo das estradas em algumas áreas (e conquistaram uma má reputação não-merecida para os trollóides em algumas culturas vizinhas).

A linhagem é de importância fundamental para qualquer troll. Os trollóides possuem os registros mais claros, e fazem a maior distinção entre suas linhagens — pesquisando, vê-se que a maior parte dos clãs consiste de apenas uma linhagem. Casamentos entre clãs ocorrem, mas não da forma como a humanidade está acostumada. Os trollóides também

têm a prática do laço de sangue, chamado kulgat, pelo qual faz-se um corte na mão de outro, e então na própria mão,

juntando as duas, para que os indivíduos tornem-se irmãos de sangue. Este laço causa mudanças fisiológicas suaves no receptor, detectáveis por outros trollóides (por cheiro, gosto — sim, eles pegam você e lambem o seu braço — assim como por uma sensação geral). Este laço é concedido raramente, embora o receptor seja honrado como um membro completo do kriel uma vez que isto seja feito.

Posso falar desse laço em primeira mão, já que recebi-o pelos serviços que prestei a um querido amigo trollóide e seu kith. A irmandade que o laço me trouxe salvou minha vida em diversas ocasiões (e valeu-me um convite para inúmeros banquetes familiares de arromba, permita-me dizer!).

Trolls e trolls atroztes registram sua linhagem através da passagem de pedras de sangue, que são simplesmente heranças de família que trazem seu nome de sangue (significado normalmente por uma única runa), embora em anos recentes eu tenha

TROLLS



Troll Atroz: Humanóide Monstruoso Enorme

Dados de Vida:	11d8+110 (159 PV)
Iniciativa:	+3
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	21 (-2 tamanho, +3 Des, +10 natural), toque 11, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+11/+27
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +17 (1d8+8) ou machado grande +17 (4d6+12, dec. x3); ou à distância: pedra +12 (2d8+8)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +17 (1d8+8) e mordida +12 (2d6+4) ou machado grande +17/+12/+7 (4d6+12, dec. x3) e mordida +12 (2d6+4); ou à distância: pedra +12 (2d8+8)
Espaço/Alcance:	4,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	arremessar pedras
Qualidades Especiais:	criar fedelhos, furo, regeneração 15, resistência a veneno 15, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +13, Ref +10, Von +4
Habilidades:	For 27, Des 16, Con 30, Int 5, Sab 5, Car 10
Perícias:	Intimidação +12 ^a , Observar +4, Ouvir +4
Talentos:	Ataque Poderoso, Duro de Matar, Tolerância ^B , Trespasar, Trespasar Maior
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário ou par, mais 1-4 fedelhos
Nível de Desafio:	11
Tendência:	frequentemente Caótico e Mau
Progressão:	12-22 DV (Enorme); 23-33 DV (Imenso)
Ajuste de Nível:	—



visto muitos deles denotando suas linhagens através de tatuagens ancestrais — uma forma de arte comum entre todos os trolls, aperfeiçoada pelos trollóides. Até mesmo os trolls pigmeus apegam-se instintivamente a suas linhagens; raramente vi qualquer miscegenação entre subespécies.

Os trolls são famosos por seus poderes regenerativos. Até mesmo os trolls pigmeus podem ser difíceis de derrubar sem preparação. Também possuem a habilidade única de criar “fedelhos”, ou trolls degenerados que crescem de um membro amputado. Há uma chance de que um troll esteja acompanhado por vários desses fedelhos a qualquer momento. Todos os trolls também são renomados por sua resistência a venenos, e apenas

um louco comeria algo que um troll cozinhou. Embora possam preparar cogumelos que pareçam saborosos, deixe-me dizer, são um inferno na barriga (e piores ainda na saída — ai!).

O último fato notável que devo mencionar é o apetite voraz de um troll. Os trolls estão *sempre* com fome, e a maior parte de seu tempo e energia é gasta na tentativa de encher suas barrigas. Essa fome pode enfraquecer bastante sua capacidade de julgamento. Até mesmo os trollóides, muito mais equilibrados que seus primos brutais, são conhecidos por seus banquetes gregários e pelas muitas refeições que consomem por dia.

Combate

Criar Fedelhos (Sob): as partes do corpo amputadas intactas de um troll dão origem a trolls em miniatura, conhecidos como fedelhos. Esses trolls são degenerados, e não tão poderosos quanto um troll verdadeiro; sempre devem obedecer às ordens de seu progenitor. A maioria dos fedelhos tem vidas muito curtas, embora isso também varie de acordo com o tipo. Veja a descrição dos trolls fedelhos para suas características e as descrições dos trolls individuais para outras especificações.

Regeneração (Ext): todos os trolls têm extraordinários poderes regenerativos. Cada tipo de troll converte a maior parte do dano em dano de contusão, e sofre dano letal apenas por alguns poucos tipos de ataque. Membros e partes do corpo perdidos podem ser colados de volta, ou crescem de novo. As partes do corpo de um troll não se decompõem. Em vez disso, formam fedelhos, mas apenas a partir de membros razoavelmente intactos.

Resistência a Veneno (Ext): todos os trolls são resistentes a venenos até um certo ponto. Quando dano de habilidade é jogado para determinar os efeitos do veneno, a resistência a veneno do troll é subtraída do dano. Assim, caso um troll tenha uma resistência a veneno 5 e coma um veneno que cause 6 pontos de dano de Constituição, sofrerá 1 ponto de dano de Constituição caso um 6 seja obtido. Múltiplos venenos afetando um troll simultaneamente são jogados em separado (ou seja, não se acumulam para vencer a resistência). O dano primário e secundário também não são cumulativos (subtraia a resistência separadamente de cada jogada de dano). Caso o veneno não cause dano de habilidades (por exemplo, um tipo que induza à inconsciência), o troll recebe um bônus em seu teste de resistência de Fortitude igual à sua resistência a veneno.

TROLL Comum

Estes são os trolls brutais típicos que se pode encontrar em quase qualquer clima em Caen. Excepcionalmente adaptáveis, os trolls são criaturas espertas e resistentes. Não possuem a sociedade rígida dos trollóides, normalmente sendo encontrados sozinhos ou em um kith. Toleram outros trolls, mesmo que por pouco, mas são hostis à maior parte das outras criaturas. Trolls são titãs musculosos, com até 3 m de altura, recheados de mús-

culos delgados. O tom de sua pele varia bastante, mas tons esverdeados e terrosos são os mais comuns. É claro, sua característica mais marcante é sua feiúra hedionda.

Combate

Os trolls são universalmente furiosos em combate. Às vezes pode ser difícil provocar um deles mas, uma vez que estejam engajados em batalha, ficam até o final. A despeito de sua fúria, são algo inteligentes, empregando estratégias de que a maioria de seus oponentes não os acha capazes. A maioria dos trolls usa armas, e muitos usam armaduras de partes desconstruídas ou de couro, embora raramente de metal trabalhado.

Criar Fedelhos (Ext): trolls comuns têm 20% de chance de estar acompanhados por 1d4 fedelhos, metade dos quais será madura. Esses fedelhos crescem de partes amputadas, tornando-se fedelhos imaturos em 1d4 dias, e fedelhos maduros em 1d4 semanas. Em geral, morrem dentro de 4d6 meses. Em tempos de escassez, os trolls muitas vezes comem seus fedelhos.

Grande Fortitude: trolls comuns (e trolls do piche e do inverno) recebem Grande Fortitude como um talento adicional.

Regeneração (Ext): fogo e ácido causam dano normal a um troll. Caso perca um membro ou uma parte do corpo, a porção perdida cresce em 6d6 minutos. O troll pode "colar" o membro amputado instantaneamente, segurando-o ao cotoco. Contudo, caso não faça isso dentro de 1 minuto, o membro não pode mais ser fixado, e dá origem a um fedelho.

Perícias: *trolls comuns, do piche e do inverno usam seu modificador de Força em vez de seu modificador de Carisma para testes de Intimidação.

Sub-Raças

Troll do Inverno

Trolls do inverno são um tipo de troll de pele branca, adaptado a climas extremamente frios. São muito mais vagarosos que os trolls típicos, e em geral são os menos famintos de todos, incluindo os trol-lóides. Trolls do inverno adoram congelar sua comida, muitas vezes ainda viva, em blocos de gelo, para consumo posterior. São idênticos aos trolls comuns, exceto quando descrito.

Em combate, os trolls do inverno normalmente comandam seus fedelhos para atacar primeiro e, uma vez que comecem a lutar, usam sua baforada de gelo, seguida por ataques em corpo-a-corpo.

Baforada de Gelo (Sob): trolls do inverno podem soprar uma linha de 6 m de comprimento de frio uma vez a cada 1d6 rodadas. Dano 3d4 frio, teste

de resistência de Reflexos contra CD 19 para meio dano. Como uma ação de rodada completa, o troll pode varrer a linha em um arco de 180°. Dano 3d4 frio, teste de resistência de Reflexos contra CD 15 para meio dano. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Criar Fedelhos (Ext): os fedelhos de trolls do inverno têm o subtipo frio. Exceto por isso, são idênticos aos fedelhos comuns.

Regeneração (Ext): fogo e ácido causam dano normal a um troll do inverno. Caso perca um membro ou uma parte do corpo, a porção perdida cresce em 1d4 horas. O troll do inverno pode "colar" o membro amputado instantaneamente, segurando-o ao cotoco. Contudo, caso não faça isso dentro de 5 minutos depois que o membro tenha sido amputado, este não pode mais ser fixado, e dá origem a um fedelho.

Troll do Piche

Os trolls do piche, também conhecidos como trolls do fogo, são um tipo de troll de cor vermelha escura e profunda, encontrados em áreas extremamente quentes. São considerados hiperativos em comparação aos outros trolls, e têm uma dieta mais variada, embora sejam menos seletivos em sua alimentação (o que significa que comem absolutamente qualquer coisa).

Trolls do piche tendem a evitar o combate



TROLLS



Troll Pigmeu, Combatente de 1º Nível: Humanóide Pequeno (Troll)

Dados de Vida: 1d8+2 (6 PV)

Iniciativa: +1

Deslocamento: 6 m (4 quadrados)

Classe de Armadura: 15 (+1 tamanho, +1 Des, +3 natural), toque 12, surpresa 14

Ataque Base/Agarrar: +1/-3

Ataque: corpo-a-corpo: machado de batalha de pedra +0 (1d6-2, dec. x3); ou à distância: lança curta +3 (1d4)

Ataque Total: corpo-a-corpo: machado de batalha de pedra +0 (1d6-2, dec. x3); ou à distância: lança curta +3 (1d4)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: —

Qualidades Especiais: criar fedelhos pigmeus, resistência a veneno 3, regeneração 2

Testes de Resistência: Fort +4, Ref +1, Von -1

Habilidades: For 11, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 6

Perícias: Esconder-se +6, Furtividade +2, Observar +1, Ouvir +1

Talentos: Prontidão

Ambiente: qualquer

Organização: kith (4-10), clã (11-40) ou grande clã (41-160)

Nível de Desafio: 1

Tendência: frequentemente Neutro e Mau

Progressão: conforme a classe de personagem

Ajuste de Nível: +2



com mais frequência que as outras raças, preferindo perseguir oponentes de longe e arremessar pedras ou mandar fedelhos contra eles, em vez de atacar diretamente. Quando em um combate corpo-a-corpo, costumam confiar em sua mordida mais que os outros trolls, e seu dano de mordida é 1d10+3.

Criar Fedelhos (Ext): trolls do piche frequentemente (60% das vezes) são acompanhados por 1 ou 2 fedelhos maduros, e 1d10 fedelhos imaturos. O número é maior porque eles chegam a cortar partes de seus próprios corpos para manter uma abundância de fedelhos, que servem como fonte alternativa de comida. Seus fedelhos têm o subtipo fogo. Exceto quando descrito aqui, são idênticos aos fedelhos de trolls comuns.

Fedor (Ext): soltando poderosos e horrendos arrotos, um troll do piche pode produzir um fedor terrível. Todos os não-trolls dentro de um raio de 6 m ficam horrivelmente enjoados,

teste de resistência de Fortitude contra CD 19 anula. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. As criaturas afetadas sofrem 1d4 pontos de dano temporário de Força pelas próximas 12 rodadas. Outras espécies de trolls são incomodadas por esse odor, mas não sofrem efeitos adversos.

Regeneração (Ext): frio e ácido causam dano normal a um troll do piche. Caso perca um membro ou uma parte do corpo, a porção perdida cresce em 2d6 minutos. O troll do piche pode "colar" o membro amputado instantaneamente, segurando-o ao cotoco. Contudo, caso não faça isso dentro de 5 rodadas depois que o membro tenha sido amputado, este não pode mais ser fixado, e dá origem a um fedelho.

FEDELHO

Fedelhos são as crias degeneradas dos trolls. São bastante parecidos, mesmo entre tipos diferentes, e não recebem as habilidades especiais de seus progenitores, exceto quando descrito. Em sua maior parte, são estúpidos, e simplesmente cumprem ordens. Caso sejam deixados por conta própria, os fedelhos simplesmente se alimentam, fugindo de qualquer ameaça maior. Fedelhos são muitas vezes devorados por seus criadores em épocas de escassez.

Criar Fedelhos (Ext): fedelhos não podem criar outros fedelhos.

Regeneração (Ext): trolls fedelhos sofrem dano normal com base na subraça de seu progenitor. Caso um fedelho perca um membro ou parte do corpo, a porção perdida cresce em 3d6 rodadas. O fedelho pode "colar" o membro amputado instantaneamente, segurando-o ao cotoco.

TROLL Atroz

Trolls atroz são os maiores de todos os trolls. Chegam a impressionantes 6 m de altura, e têm um temperamento que torna seu tamanho algo a ser temido. São criaturas solitárias, tipicamente encontradas sozinhas ou em casal, com diversos fedelhos. Acima de tudo, preferem ser deixados em paz e, a menos que haja uma oferta de comida, pode-se esperar um conflito. Segundo se sabe, a única criatura que toleram é o troll pigmeu, embora um tributo constante de comida deva ser oferecido. Trolls atroz têm longevidade incrível, chegando aos 300 anos, embora costumem se reproduzir muito menos que os outros trolls.

Combate

Trolls atroz não são incrivelmente inteligentes, mas são espertos o bastante para empregar armas — armas enormes. Costumam atacar diretamente, uma vez que sua ira tenha sido despertada, e raramente desistem, a menos que estejam mortalmente feridos.

Arremessar Pedras (Ext): o incremento de alcance das pedras arremessadas por um troll atroz é de 42 m.

Criar Fedelhos (Ext): trolls atroz produzem apenas fedelhos maduros, e costumam (70% das vezes) estar acompanhados por 1d4 deles. Esses fedelhos crescem em 2d6 dias, e vivem por

Id4 anos. Aqueles encontrados com um troll atroz em geral têm mais DV que a média.

Regeneração (Ext): fogo e ácido causam dano normal a um troll atroz. Caso perca um membro ou uma parte do corpo, a porção perdida cresce em 6d6 minutos. O troll atroz pode "colar" o membro amputado instantaneamente, segurando-o ao cotoco. Contudo, caso não faça isso dentro de 1 minuto depois que o membro tenha sido amputado, este não pode mais ser fixado, e dá origem a um fedelho.

Perícias: um troll atroz recebe +4 de bônus racial em testes de Intimidação. Também pode usar seu modificador de Força em vez de seu modificador de Carisma para testes de Intimidação.

TROLL Pigmeu

Trolls pigmeus são criaturinhas atarracadas com 90 cm a 1,2 m de altura, em média. Compartilham muitas das características de seus primos maiores, mas são muito mais fracos. A despeito disso, são inteligentes, sendo subestimados pela maior parte das raças civilizadas. Sua estrutura social é muito mais confusa que a da maioria dos trolls; a maioria dos trolls pigmeus simplesmente vive em grandes clãs. Costumam ocupar cavernas ou até mesmo prédios abandonados, embora aqueles que vivem em cabanas rústicas em lamaçais sejam alguns dos mais conhecidos.

A maioria das raças civilizadas considera os trolls pigmeus um incômodo, e expulsa-os quando se estabelecem em suas terras. Contudo, a maior parte das espécies de trolls tolera os trolls pigmeus, e pode até mesmo empregá-los para tarefas simples. Em termos gerais, trolls pigmeus são os menos hostis em relação a outras criaturas, embora certamente possam representar ameaça.

Combate

Um troll pigmeu solitário é tudo, exceto formidável. Contudo, os trolls pigmeus sempre atacam em grupos. São surpreendentemente capazes de sobrepujar seus oponentes com grandes grupos, e até mesmo de preparar armadilhas. Em geral,

usam armas rústicas e lanças. Fedelhos de trolls pigmeus surgem e morrem muito rapidamente. Os pigmeus muitas vezes criam fedelhos para aumentar seus números antes de um combate.

Regeneração (Ext): fogo e ácido causam dano normal a um troll pigmeu. Caso perca um membro ou uma parte do corpo, a porção perdida cresce em 3d6 rodadas. O troll pigmeu pode "colar" o membro amputado instantaneamente, segurando-o ao cotoco. Contudo, caso não faça isso dentro de 2 rodadas depois que o membro tenha sido amputado, este não pode mais ser fixado, e dá origem a um fedelho.

Criar Fedelhos Pigmeus (Ext): trolls pigmeus produzem apenas fedelhos pigmeus. Eles crescem até sua força total em 3d4 rodadas, mas morrem depois de 2d4 horas. Fedelhos pigmeus são considerados humanóides Miúdos, e têm as seguintes características: ND 1/2; DV 1d8+1; 5 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 14, toque I3, surpresa I3; Atq Base +0; Agr -8; corpo-a-corpo: garra +1 (1d2); Atq Ttl corpo-a-corpo: garra +1 (1d2) e mordida -4 (1d3); QE visão no escuro 9 m; Tend. CN; TR Fort +1, Ref +3, Von -4; For 10, Des 13, Con 13, Int 3, Sab 3, Car 3.

Perícias & Talentos: Esconder-se +13, Observar +0, Ouvir +0; Prontidão.

Fedelhos pigmeus não recebem nenhuma das habilidades ou qualidades especiais das subraças regionais.

Armas de Pedra: armas de pedra impõem -2 de penalidade em jogadas de ataque e dano.

O troll pigmeu combatente apresentado aqui possuía os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Sub-Raças

Troll da Pedra

Trolls da pedra são pigmeus que vivem em áreas rochosas e áridas. Possuem a habilidade única de mesclar-se com o ambiente rochoso, o que utilizam com eficiência surpreendente. São idênticos aos trolls pigmeus, exceto quando descrito. Trolls da pedra



Trolls pigmeus

TROLLS



Troll Negro: Morto-Vivo Grande (Troll)

Dados de Vida:	7d12 (45 PV)
Iniciativa:	+1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (-1 tamanho, +1 Des, +9 natural), toque 10, surpresa 18
Ataque Base / Agarrar:	+3/+13
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +8 (2d4+6) ou machado grande +8 (3d6+9, dec. x3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +8 (2d4+6) e mordida +3 (1d8+3) ou machado gran- de +8 (3d6+9, dec. x3) e mordida +3 (1d8+3)
Espaço / Alcance:	3 m / 3 m
Ataques Especiais:	comandar fedelhos, decadência residual, drenar sangue, inimigo de trolls, toque da corrupção
Qualidades Especiais:	dependência de sangue, furo, regeneração 1, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +3, Vón +7
Habilidades:	For 22, Des 12, Con —, Int 13, Sab 15, Car 14
Perícias:	Esconder-se +7, Furtividade +10, Intimidação +11*, Observar +12, Ouvir +11, Sobrevivência +9
Talentos:	Ataque Poderoso, Foco em Habilidade (toque da corrupção), Trespasar, Trespasar Maior
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário
Nível de Desafio:	8
Tendência:	sempre Caótico e Mau
Progressão:	8-15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	—



preferem furtividade em combate, e perseguem suas presas por grandes distâncias e períodos antes de revelar-se e atacar.

Camuflagem (Ext): devido aos pigmentos de sua pele, os trolls da pedra podem se mesclar visualmente com qualquer superfície rochosa normal. Recebem +12 de modificador racial em testes de Esconder-se sob essas circunstâncias.

Troll dos Túneis

Trolls dos túneis são nativos de climas desérticos. Possuem uma aptidão para escavar túneis debaixo de areia ou outros tipos de solo frouxo. São idênticos aos trolls pigmeus, exceto quando descrito.

Em combate, os trolls dos túneis preferem atacar em grandes números, vindo do subterrâneo e então saltando sobre seu oponente.

Escavar Túneis (Ext): trolls dos túneis têm um deslocamento de escavação de 1,5 m, além de seu movimento normal. Recebem +4 de bônus racial em testes de Furtividade enquanto escavam, e têm um senso de direção infalível quando estão escavando.

Troll das Gavinhas

Trolls das gavinhas são pigmeus nativos de áreas tropicais. Adaptaram-se à vida nas árvores, e são muito hábeis em escalar. São conhecidos por sua mordida venenosa. Os trolls das gavinhas são os mais agressivos de todos os trolls pigmeus, ativamente agredindo e atacando intrusos, até que deixem seu território. São idênticos aos trolls pigmeus, exceto quando descrito.

Em combate, os trolls das gavinhas preferem táticas de furtividade e guerrilha. Seguem oponentes por quilômetros, atacando-os com dardos, lanças e fedelhos até que vão embora.

Escalar (Ext): trolls das gavinhas têm um deslocamento de escalada de 9 m. Aplicam seu modificador de Destreza a seus testes de Escalar, e recebem +6 de bônus nesses testes.

Mordida Venenosa (Ext): mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 12); dano inicial 1d4-1 For; dano secundário: 1d4 Des. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

TROLL NEGRO

Os trolls negros são os mais desprezados de todos os trolls. São abominações mortas-vivas, uma paródia distorcida dos outros trolls. Os trollóides, em especial, odeiam os trolls negros, e suas lendas afirmam que eles nascem de uma linhagem maculada — por isso dependem de sangue. Todos os trolls negros são criaturas solitárias, que vivem apenas para atormentar outros. Costumam atacar e saquear comunidades trolls e humanas igualmente, assassinando e pilhando tudo em seu caminho. Deleitam-se em roubar o comando dos fedelhos de outros trolls, e voltá-los contra seus mestres.

Combate

Em combate, os trolls negros são traiçoeiros e inteligentes. Tentam isolar seus adversários, matando-os um a um. Quaisquer sobreviventes são raptados e adicionados às reservas de comida do troll negro.

Comandar Fedelhos (Sob): trolls negros não produzem fedelhos como os outros trolls. Contudo, podem possuir os fedelhos de outros trolls. Para fazer isso, devem fazer um teste de fascinar, da mesma forma que um clérigo Mau faz contra mortos-vivos (veja o Livro de Regras Básicas I). Qualquer sucesso de fascinação é ignorado (fedelhos não podem ser fascinados). Contudo, caso um sucesso de comando seja obtido, então os fedelhos estão sob o controle do troll negro. As mesmas restrições de DV se aplicam. Caso os fedelhos estejam na presença imediata de seu progenitor, têm direito a um teste de resistência de Vontade (CD 16) para evitar a possessão. Os fedelhos comandados desta forma começam a apodrecer, sofrendo 1 ponto de dreno de Constituição por dia, até morrerem.

Decadência Residual (Ext): um troll negro, a despeito de sua regeneração, está em um estado constante de decadência e apodrecimento. Esta aparência é bastante inquietante. Criaturas com menos DV que o troll negro ficam abaladas por 2d6 rodadas por sua aparência horrível, teste de resistência de Vontade contra CD 15 anula. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. As outras espécies de troll não são afetadas por esta habilidade.

Dependência de Sangue (Ext): trolls negros precisam beber no mínimo 1 litro de sangue por dia. Para cada dia que não consumam esta quantidade, sofrem 1 ponto de dano cumulativo de Força, até um máximo de 5 pontos de dano. Trolls negros recuperam 1 ponto deste dano de Força por dia enquanto se alimentam normalmente.

Costumam manter um "rebanho" de prisioneiros humanóides, para alimentação, sempre que podem. Note que eles não estão restritos a beber sangue de humanóides, embora prefiram (o sangue de trollóides é o mais apreciado).

Dreno de Sangue (Ext): uma criatura sofre 1d4 pontos de dano de Constituição a cada rodada que for mantida imobilizada por um troll negro. Qualquer espécie de troll atingida por um ataque de mordida sofre 1d4 pontos de dreno de Constituição. Qualquer troll (com exceção de trolls pigmeus) morto por um troll negro desta forma ergue-se como um troll negro dentro de uma semana. Os trolls negros não têm qualquer controle sobre estas crias, e raramente matam trolls desta forma.

Inimigo de Trolls (Ext): todos os ataques físicos feitos por um troll negro contra outra espécie de troll causam dano normal ao alvo, ignorando sua regeneração.

Regeneração (Ext): as habilidades de regeneração de um troll negro funcionam mesmo após a morte, embora sejam diminuídas. Membros decepados não crescem de novo, mas podem ser recolocados da maneira normal.

Toque da Corrupção (Ext): como uma ação padrão, um troll negro pode fazer com que a carne apodrecida de seu corpo se expanda, e se estenda em um tentáculo hediondo. Com um ataque de toque à distância bem-sucedido (incremento de alcance de 6 m), o troll negro envenena sua vítima. Contato; teste de resistência de Fortitude (CD 17); dano inicial: 3d4 For; dano secundário: 1d6 For. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Qualquer dano causado ao tentáculo carnoso não fere o troll negro.



Perícias: *trolls negros usam seu modificador de Força em vez de seu modificador de Carisma em testes de Intimidação.

TROLLÓIDE

Os trollóides são os mais avançados de todos os trolls. Embora não tenham tanto conhecimento tecnológico, são tão civilizados quanto outras raças. Sua cultura é rica e diversa, com uma herança muito forte baseada em linhagens. Em termos de temperamento, os trollóides são os mais equilibrados de todos os trolls. Contudo, tendem a ser distantes e às vezes até mesmo hostis com a maior parte das culturas estrangeiras. Isto se origina em sua postura condescendente em relação aos não-trolls, por terem sangue fraco, mas também se deve em parte à discriminação que os próprios trollóides sofrem. A maior parte dos clãs e kriel trollóides é localizada nas margens da sociedade, com algumas poucas concentrações maiores entre a Floresta dos Espinhos e as Montanhas da Muralha da Serpente. Também existem concentrações menores espalhadas aqui e ali, por exemplo, perto de Ohk, em Khador, e há muitos deles na Ilha de Cryx.

Os trollóides têm o tamanho de humanos grandes, com um jeito pesado e desajeitado. Sua pele é cinzenta, com toques de azul e verde. Há um pouco de variação em aparência nas diferentes linhagens, pontos de distinção de que os indivíduos se orgulham. A despeito de seu

tamanho, os trollóides têm vozes notáveis, e as fêmeas são conhecidas por seu canto incrível, enquanto os machos (ao menos os machos de certas linhagens) são conhecidos por seus temidos brados de matança.

Os trollóides são possuídos o apuro técnico dos humanos ou mesmo



TROLLS

dos gobbers, embora tenham começado a usar máquinas com frequência em suas vidas. São conhecidos por sua habilidade em trabalhos em pedra, embora não tenham o refinamento artístico e as habilidades de engenharia dos elfos ou anões, que desdenham das obras trollóides como sendo de segunda classe. A despeito de sua aparência simples e até mesmo rústica, a alvenaria trollóide tem preços extremamente em conta, e é notável por sua durabilidade. O trabalho trollóide veio a ser reconhecido como barato e confiável, e os trollóides estão lentamente tornando-se mais integrados à sociedade industrial.

Combate

Os trollóides abordam o combate de muitas formas. Quase sempre utilizam armas e, caso sejam membros de um kith ou outra unidade, empregam trabalho em equipe inteligente. São conhecidos por sua resistência, e pela velocidade com que se recuperam de golpes.

Características de Trollóide (Ext): todos os trollóides possuem as características a seguir.

+4 de bônus racial em testes de resistência contra venenos e doenças.

Resistência a Veneno 4.

Curá Rápida (Ext): os trollóides não têm habilidade de regeneração. Em vez disso, quando descansando, um trollóide recupera pontos de vida e de habilidades duas vezes mais rápido que o normal. Trollóides podem regenerar memros perdidos: 1d6+1 dias para um membro cirurgicamente recolocado, e 2d20+20 dias para que um membro cresça sozinho.

Durão (Ext): todo o dano de contusão que um trollóide receba é reduzido por um número igual ao seu bônus de Constituição.

O trollóide combatente apresentado aqui possui os seguintes valores de habilidades antes dos ajustes raciais: For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Personagens Trollóide

Para informações sobre personagens jogadores trollóides, consulte o *Guia de Personagens dos Reinos de Ferro* (páginas 56 a 58).

Tesouro

Troll Comum

Os trolls são conhecidos por guardar qualquer variedade de tesouro em seus covis. São inteligentes o bastante para reconhecer objetos de valor básicos, e muitos colecionam tais itens. Às vezes, trocam esses objetos por comida.

O sangue de troll é um componente em algumas fórmulas mágicas, e em geral é vendido por 15 a 30 PO por onça (30 ml). As partes do corpo de um troll podem valer mais, para um mágico procurando criar itens que concedam poderes regenerativos ou de resistência a veneno. Um membro decepado normalmente será vendido por até 200 PO.

Troll Atroz

Trolls atroz guardam menos tesouros que os trolls comuns, mas têm a tendência de guardar ouro. Guardam-no



Aldeia trollóide

TROLLS

Trollóide



para si mesmos, e não trocam-no, como os outros trolls fazem. Normalmente, mantêm o ouro bem escondido.

Seu sangue vale ainda mais para aqueles que desejam criar itens ou preparados mágicos que concedam força ou resistência; pode ser vendido por 50 a 100 PO a onça. Antídotos que utilizam sangue de troll atroz como componente estão entre os melhores disponíveis, e valem de três a quatro vezes seu preço normal.

Troll Pigmeu

Trolls pigmeus raramente possuem qualquer coisa de valor em seus covis, a menos que tenham adquirido algum objeto por acaso (normalmente considerado a metade do tesouro padrão).

O esterco de troll pigmeu pode ser usado como um combustível rústico em lampiões (é corrosivo demais para máquinas), e queima, surpreendentemente, sem odor. Compreensivelmente, apenas aqueles que não podem pagar por combustíveis melhores usam-no.

Troll Negro

Trolls negros não guardam objetos de valor, a menos que tenham sido roubados de outro troll. Preferem armas mágicas, e utilizam-nas quando podem encontrá-las. Ignore as jogadas de tesouro que não resultem em armas mágicas.

O sangue de um troll negro é um componente mágico valorizado por muitos necromantes. Caso seja usado como componente material na conjuração de uma magia de Necromancia, o conjurador adiciona +4 à CD do teste de resistência contra a magia, ou pode reduzir em um nível o custo de um talento



Trollóide, Combatente de 1º Nível

Humanóide Médio (Trollóide)

Dados de Vida:	1d8+3 (7 PV)
Iniciativa:	-1
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	12 (-1 Des, +3 armadura), toque 9, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+1/+3
Ataque:	corpo-a-corpo: machado de batalha +3 (1d8+3, dec. x3)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: machado de batalha +3 (1d8+3, dec. x3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—
Qualidades Especiais:	características de trollóide
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref -1, Von -1
Habilidades:	For 15, Des 9, Con 16, Int 10, Sab 9, Car 6
Perícias:	Observar +1, Ouvir +1
Talentos:	Grande Fortitude
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário, kith (2-4), trollsben (5-20), clã (21-40), kriel (41-160)
Nível de Desafio:	1/2
Tendência:	frequentemente Leal e Neutro
Progressão:	conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+1



metamágico qualquer para uma conjuração; em qualquer caso, o sangue é consumido na conjuração.

Como alternativa, pode-se beber o sangue de um troll negro para receber certos benefícios, por um preço. Consumir uma única dose concede à pessoa que consome resistência a veneno 10, e regeneração 5 (fogo e ácido causam dano normal; membros crescem de volta em 4d6 minutos) por um dia. Contudo, o usuário sofre um nível negativo e 4 pontos de dano de Sabedoria e Carisma, e sente uma fome extrema e insaciável. Embora os benefícios desapareçam depois de um dia, as penalidades persistem por 1d4 dias adicionais, depois dos quais desaparecem normalmente.

Trollóide

Os tesouros dos trollóides podem ser qualquer coisa, mas normalmente dependem da riqueza e posição social do trollóide. Seu sangue não beneficia criadores de itens mágicos, como o sangue de outros trolls.

Urthek



Besta Mágica Grande	
Dados de Vida:	5d10+20 (47 PV)
Iniciativa:	+2
Deslocamento:	12 m (8 quadrados)
Classe de Armadura:	19 (-1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base / Agarrar:	+5/+16
Ataque:	corpo-a-corpo: garra +11 (1d8+7)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 garras +11 (1d8+7) e mordida +6 (1d6+3)
Espaço / Alcance:	3 m / 3 m
Ataques Especiais:	fedor, veneno
Qualidades Especiais:	ligação com fungos, visão na penumbra, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +6, Von +1
Habilidades:	For 25, Des 14, Con 18, Ini 9, Sab 10, Car 10
Perícias:	Esconder-se +6*, Furtividade +4, Observar +5, Ouvir +2, Procurar +2, Saltar +11
Talentos:	Ataque Poderoso, Sorrateiro
Ambiente:	qualquer floresta
Organização:	solitário ou par
Nível de Desafio:	6
Tendência:	sempre Caótico e Mau
Progressão:	6-10 DV (Grande); 11-15 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—

Você nunca esquece o cheiro de um urthek. O odor fétido e avassalador parece se agarrar por semanas às roupas, à pele e ao cabelo. Chegue perto demais de um deles e você pode até mesmo se ver botando os bofes para fora.

É claro, é difícil esquecer essa criatura de qualquer forma, uma vez que você a tenha conhecido. Grandes feras peludas eles são, com 3 m inteiros de altura, e metade disso em largura. Olhinhos negros e redondos espiam por detrás de seu pêlo cinzento e emaranhado, que pende em chumaços, enredado com sujeira e pedaços de objetos.

Suas bocas largas têm dúzias de dentes, e seus dedos grossos terminam em garras curvadas, mais longas que um dedo humano. Essas garras são ocas, e repletas de veneno paralisante.

Os urthek parecem se reunir nos recessos mais escuros e ancestrais das florestas, onde imensos cogumelos crescem, e os brejos e pântanos fedem de podridão. Embora pareça tolo procurar uma fera tão medonha, existem aqueles que caçam as criaturas com armadilhas, por suas peles. Já vi um casaco de pele de urthek curtido da maneira certa, e devo admitir que é uma vestimenta luxuosa e refinada, que rebrilha ao sol.

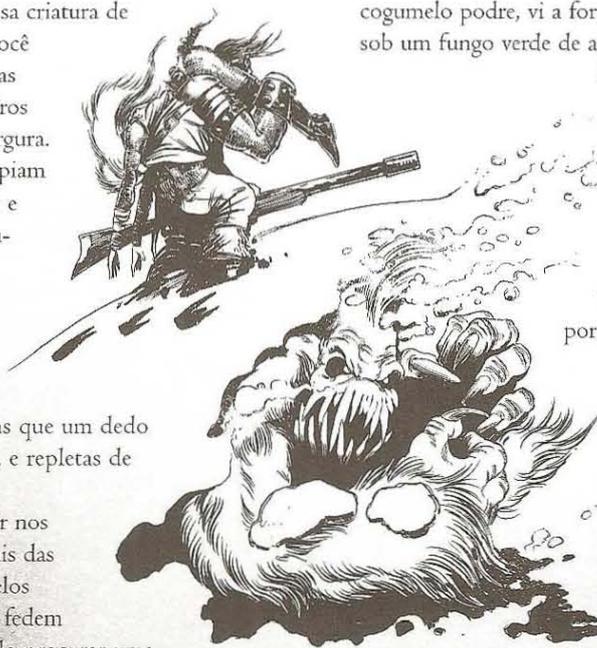
Empregando um intrépido caçador de peles como guia (um indivíduo ousado, ainda que apenas parcialmente são, de nome

Tomas Spraag), empenhei-me à tarefa arriscada de seguir um urthek. Avançando pelos troncos bizarros e cogumelos gigantes, cada gota de furtividade e experiência era necessária para evitar alertar qualquer urthek das proximidades sobre nossa presença. Espiando por debaixo do chapéu de um gigantesco cogumelo podre, vi a forma titânica de um urthek curvado sob um fungo verde de aparência particularmente repugnante.

Enquanto eu observava, a criatura cuidadosamente ergueu uma pata e enfiou suas garras nas lamelas do fungo. Uma nuvem de esporos quase fosforescentes respondeu à intrusão. Um olhar de êxtase bizarro cruzou a face do urthek, uma visão horrenda, tornada ainda pior porque o monstro tinha espasmos e oscilava de leve, como se estivesse drogado, escorrendo uma espuma verde pálida de sua boca. Foi então que notei o profundo ferimento em carne viva na coxa da criatura, um ferimento que parecia tingido de verde, fechando-se perante meus olhos. De alguma forma notável, esta monstruosidade estava usando algum tipo de ligação simbiótica com o fungo para se curar e, pelo que eu podia ver, tirava prazer desse ato.

Para meu horror e nojo, foi então que notei as ações do próprio fungo, e dos outros, menores, aos pés do urthek: cada um deles pulsava e se contorcendo de leve, as lamelas se agitando, como se compartilhassem do prazer.

Fui embora, e não voltei.





Combate

Um urthek ataca com suas garras ocas, tentando paralisar sua presa com seu veneno. Uma vez que a presa esteja imobilizada e não haja outras ameaças, o urthek devora-a sem pressa.

Fedor (Ext): qualquer criatura dotada de olfato dentro de 1,5 m de um urthek fica enjoada, teste de resistência de Fortitude contra CD 16 anula A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Criaturas com a habilidade especial faro são afetadas de maneira mais intensa, sofrendo -4 de penalidade em vez de -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque, jogadas de dano com armas, testes de resistência, testes de perícias e testes de habilidades.

Ligação com Fungos (Sob): o urthek pode harmonizar seu corpo com uma área (tamanho mínimo de 3 m por 3 m) coberta de cogumelos, mofo ou outros fungos. Enquanto estiver em contato com os fungos, cura 1d3 pontos de vida por rodada.

Veneno (Ext): as garras ocas do urthek contêm um poderoso agente paralisante. Garras; teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial: 2d6 For; dano secundário: 1d6 For. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Esta habilidade pode ser usada duas vezes por hora.

Perícias: um urthek recebe +2 de bônus racial em testes de Esconder-se, Observar, Ouvir e Procurar. *Também recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se em seu ambiente nativo, devido à sua coloração.

Tesouro

O veneno paralisante de um urthek vale 300 PO por dose no mercado negro. Cada criatura contém 1d4 doses da toxina a qualquer momento. Uma pele inteira de urthek vale 400 PO caso esteja intacta, mas apenas para um peleteiro capaz de remover o poderoso fedor — teste de Profissão (peleteiro) contra CD 20.

Lendas & Fatos

COMUM: o urthek é uma horrível criatura encontrada perto de concentrações de cogumelos, nas áreas mais escuras da floresta.

INCOMUM: os urthek gostam de emboscar suas presas, mas às vezes é possível detectar um urthek escondido por seu cheiro, que já foi comparado ao de vegetação apodrecendo.

RARO: peles de urtheks, quando curtidas da maneira correta, tornam-se excelentes casacos.

OBSCURO: os urtheks podem se regenerar em contato com fungos.

Ganehos

Uma jovem aldeã está morrendo, devido a uma estranha doença paralisante. O herbalista local está convencido de que pode curar a garota com um fungo da floresta, mas ele cresce apenas onde os urtheks se alimentam e se curam. O rico noivo da moça pode recompensar bem um grupo que traga um pouco do tal fungo.

Vaporino



<i>Elemental Miúdo (Fogo)</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	1d8+3 (7 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+5
<i>Deslocamento:</i>	Vôo 18 m (bom) (12 quadrados)
<i>Classe de Armadura:</i>	17 (+2 tamanho, +5 Des), toque 17, surpresa 12
<i>Ataque Base / Agarrar:</i>	+0/-8
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +2 (1d3)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +2 (1d3)
<i>Espaço / Alcance:</i>	75 cm / 0 m
<i>Ataques Especiais:</i>	mordida escaldante
<i>Qualidades Especiais:</i>	ebulição frenética, imunidade a fogo, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade a frio

<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +3, Ref +7, Von -1
<i>Habilidades:</i>	For 10, Des 20, Con 16, Int 10, Sab 8, Car 10
<i>Perícias:</i>	Esconder-se +15, Furtividade +9, Observar +3, Operar Mecanismo +5
<i>Talentos:</i>	Sorrateiro
<i>Ambiente:</i>	qualquer local perto de maquinário
<i>Organização:</i>	solitário, gangue (2-9) ou enxame (10-16)
<i>Nível de Desafio:</i>	1
<i>Tendência:</i>	sempre Caótico Neutro
<i>Progressão:</i>	2 DV (Miúdo); 3-4 DV (Pequeno)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



Não são muitos os que sabem sobre o carvão-de-mago, um raro reagente alquímico de cheiro terrível. Os alquimistas usam-no em poções, e os magos usam-no em magias baseadas em fogo — daí o nome. Quando eu era jovem, meu pai tinha uma teoria, que dizia que o carvão-de-mago poderia ser usado como combustível de motores a vapor.

Ele e meus irmãos tinham montado um gigante-a-vapor improvisado, um modelo pequeno feito de partes achadas e sucatas. A coisa era uma lata velha, mas o motor que meu pai instalou fora retirado de uma caravana do sindicato na calada da noite — era o topo da qualidade, e estava pronto para a ação.

Com a ajuda de um mago de reputação duvidosa que ele conhecia, meu pai comprou cerca de dez quilos de carvão-de-mago. O carregamento fora tratado alquimicamente, para que queimasse devagar (em geral, consome-se em um instante). Sua teoria era que, com uma infusão de carvão-de-mago, seria necessária uma quantidade muito menor de combustível para manter o gigante funcionando por mais tempo, e de modo mais limpo.

Quando a fornalha chegou à temperatura certa, houve algum tipo de reação no motor. É claro, todos nós ficamos bem para trás, incertos do que iria acontecer. Meu pai pode ter tido alguns projetos excêntricos, mas era inflexível quanto a segurança. Enquanto observávamos, a caldeira principal começou a inchar, e bum! Nuvens de fumaça fedorenta para todo lado. Incrivelmente, o vapor rapidamente condensou-se em um enxame de pequenas criaturas aladas e translúcidas, com largas mandíbulas.

As criaturinhas entravam e saíam do motor, e isso durou uma hora inteira. Depois que o carvão-de-mago foi consumido, elas voaram para a noite, uivando e dançando. Desde então, não se podia ligar um motor a vapor naquela área sem que essas coisas surgissem e bagunçassem a máquina toda. Finalmente, fomos obrigados a nos mudar e encontrar um novo lugar.

Apenas durante meus estudos, muitos anos mais tarde, descobri o que havia acontecido. Meu pai tinha, inadvertidamente, acordado um ninho de vaporinos. Vaporinos são espíritos elementais que às vezes ficam adormecidos em carvão-de-mago.

Caso o carvão-de-mago infestado seja aquecido lentamente a temperaturas de combustão, o vaporino acorda. Essas coisas comem vapor, e também possuem a habilidade inata de esquentar água. Caso haja um número suficiente delas, podem fazer um motor a vapor entrar em ebulição e estragá-lo — ou pior, fazê-lo explodir.

Vaporinos podem ser encontrados na natureza em raras ocasiões, perto de fontes de água quente ou outros lugares onde carvão-de-mago, água e calor intenso existam muito próximos.



Combate

Vaporinos são bagunceiros, caóticos e levados por impulsos. Sua principal preocupação é alimentar-se de vapor e procriar. A menos que sejam atacados, prosseguem nessas atividades. Motores a vapor são banquetes para vaporinos. Eles infestam um motor a vapor assim que ouvem-no, muitas vezes arruinando-o ou fazendo-o explodir.



Mordida Escaldante (Ext): as mordidas dos vaporinos são cruéis, e difíceis de curar. Caso um vaporino morda pele desprotegida, pode deixar uma bolha, que demora o dobro do tempo para se curar naturalmente. Mordidas de vaporinos não afetam criaturas imunes ou protegidas de ataques baseados em fogo.

Ebulição Frenética (Ext): os vaporinos infestam motores a vapor sempre que possível. Isto pode fazer com que um motor a vapor apresente um defeito temporário ou, na pior das hipóteses, causar uma explosão catastrófica. Faça um teste de Operar Mecanismo, com +10 de bônus de circunstância, por causa do frenesi de movimento e alimentação do vaporino. Também é adicionado +5 de bônus de sinergia caso haja 5 DV ou mais de vaporinos envolvidos. Caso o resultado do teste seja 20 ou mais, o motor está arruinado, e não pode mais funcionar sem ser consertado com um teste bem-sucedido de Ofícios (motor a vapor) contra CD 25.

Caso o resultado do teste de Operar Mecanismo seja 30 ou mais, o motor explode dentro de 2d4 rodadas depois de ser infestado. Explosão de 9 m de raio, dano 5d6 fogo, teste de resistência de Reflexos bem-sucedido contra CD 16 para meio dano. A explosão não fere os vaporinos de forma alguma.

Perícias (Ext): um vaporino recebe +2 de bônus racial em testes de Operar Mecanismo.

Lendas & Fatos

COMUM: vaporinos são pequenos filhos da mãe desgraçados que podem arruinar um motor a vapor.

INCOMUM: vaporinos às vezes vêm de carvão-de-mago infectado, que pode ser acidentalmente misturado com o carvão comum utilizado como combustível de motores a vapor. Caso

um motor comece a entrar em ebulição, pode ser que a causa sejam vaporinos acordando — é melhor desligá-lo.

RARO: um vaporino pode ser morto jogando-se um balde de água fria sobre ele. Dano 2d6 frio, teste de resistência de Reflexos bem-sucedido contra CD 15 para meio dano.

OBSCURO: carvão-de-mago infectado é altamente valioso para alguns magos e alquimistas. Os vaporinos deixam um tênue traço de magia no carvão no qual dormem.

Tesouro

Os vaporinos não têm tocas ou tesouros. Contudo, um pedaço de carvão-de-mago infestado com um vaporino adormecido pode ser usado como componente para magias baseadas em fogo. Usar o carvão como componente consome a força vital da criatura, junto com o carvão. Isto imbui a magia com os efeitos do talento Maximizar Magia. Um pedaço de carvão-de-mago infectado tem mais ou menos o mesmo tamanho e peso de uma pedra pequena, e vale cerca de 700 PO.

O carvão-de-mago normal vale cerca de 20 a 30 PO o quilo, e geralmente só é valioso para alquimistas e alguns conjuradores.

Ganchos

Um mago empreendedor está cultivando vaporinos, e já tem um enxame de tamanho médio. Ele encontrou um jeito de treiná-los e alimentá-los, e está comprando todo o carvão-de-mago que pode, em um plano para enriquecer rápido. Infelizmente, ele não consegue controlar o apetite por vapor dos vaporinos. Alguns motores a vapor em uso na região já foram arruinados em acidentes altamente suspeitos.

Vektiss



<i>Aberração Média</i>	
<i>Dados de Vida:</i>	4d8+4 (22 PV)
<i>Iniciativa:</i>	+7
<i>Deslocamento:</i>	12 m (8 quadrados), escalar 9 m, natação 6 m, escavar 1,5 m
<i>Classe de Armadura:</i>	18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15
<i>Ataque Base/Agarrar:</i>	+3/+5
<i>Ataque:</i>	corpo-a-corpo: mordida +6 (2d4+2)
<i>Ataque Total:</i>	corpo-a-corpo: mordida +6 (2d4+2) e 2 garras +0 (1d4+1)
<i>Espaço/Alcance:</i>	1,5 m/1,5 m
<i>Ataques Especiais:</i>	implantar ovo, veneno
<i>Qualidades Especiais:</i>	localizar ovo, mortalha de sombras, visão no escuro 18 m
<i>Testes de Resistência:</i>	Fort +2, Ref +4, Vón +6

<i>Habilidades:</i>	For 15, Des 17, Con 12, Int 4, Sab 14, Car 10
<i>Perícias:</i>	Escalar +12, Esconder-se +7*, Natação +10, Observar +4, Ouvir +5
<i>Talentos:</i>	Foco em Arma (mordida), Iniciativa Aprimorada
<i>Ambiente:</i>	florestas, montanhas ou subterrâneos tem- perados ou quentes
<i>Organização:</i>	bando (6-24); inclui vektiss jovens (1-3 DV), mas que ainda assim são combaten- tes capazes, e alguns maiores e mais fortes (5-8 DV)
<i>Nível de Desafio:</i>	5
<i>Tendência:</i>	sempre Neutro
<i>Progressão:</i>	5-8 DV (Grande)
<i>Ajuste de Nível:</i>	—



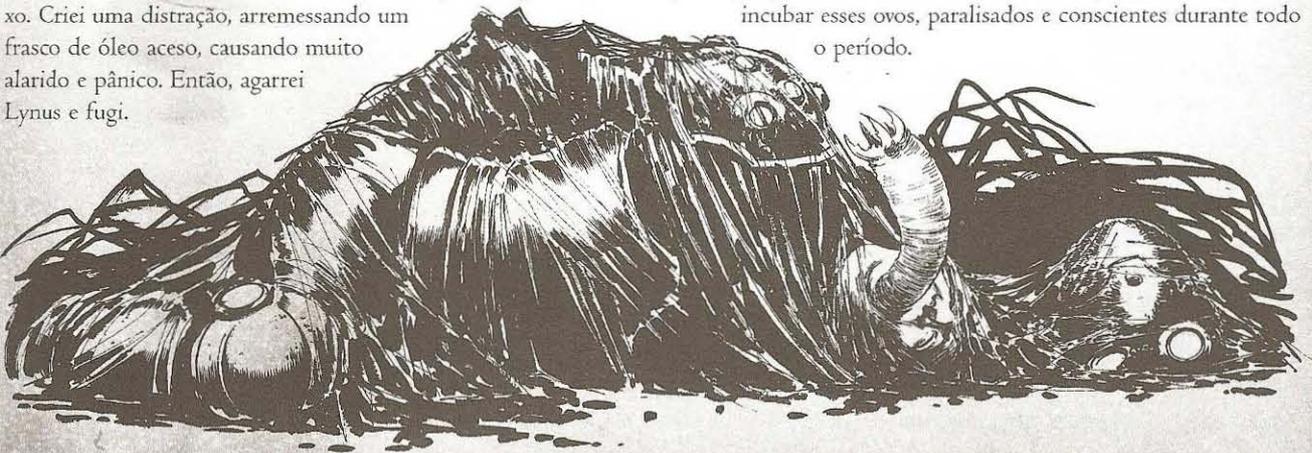
Quando meu assistente sênior, Lynus, descobriu sobre um peculiar artrópode que vinha matando lenhadores perto de Ohk, em Khador, decidimos investigar.

Quando examinávamos o local de um ataque recente, diversas criaturas insetóides, do tamanho de homens, pularam das árvores e atacaram Lynus, pegando-o de surpresa. Nós corremos para ajudar, mas uma delas ergueu Lynus em suas garras e desapareceu nas sombras, que pareceram engolir a criatura em uma escuridão viva.

Nosso grupo tornou-se um caos, mas restaurei a ordem e seguimos os rastros da fera. Encontramos cavernas em uma colina, e ouvimos ruídos lá dentro. Enquanto os outros esperavam com armas prontas, infiltrei-me na caverna. Encontrei meu assistente ferido fechado em um casulo, enquanto um vektiss forçava alguma substância de aparência desagradável por sua goela abaixo. Criei uma distração, arremessando um frasco de óleo aceso, causando muito alarido e pânico. Então, agarrei Lynus e fugi.

Não estávamos livres daquelas criaturas inteligentes, pois elas nos seguiram, a despeito de minhas tentativas de cobrir nossos rastros. Elas atacaram de novo das sombras, e só pudemos mantê-las afastadas. A maneira como haviam nos seguido era um mistério para mim e, por alguma inspiração, decidi verificar o ferimento na perna de Lynus, enquanto os outros guardavam o perímetro. Como eu esperava, havia um tipo de objeto estranho instalado profundamente no ferimento. Minhas tentativas pouco delicadas de cirurgia serviram apenas para causar dor a Lynus. O objeto cedeu quando banhei o ferimento em uma mistura alquímica feita para prevenir doenças.

Tomei a esfera de casca dura e corri para a floresta, dizendo aos outros para fugir. Os vektiss me seguiram, confirmando sua peculiar sinergia com aquele ovo extraído. Larguei a coisa e voltei para o grupo sem mais incidentes. Não invejo aqueles forçados a incubar esses ovos, paralisados e conscientes durante todo o período.



Combate

Os vektiss lutam ferozmente quando reunidos em bando, usando mandíbulas fortes e garras pequenas. Caso estejam perdendo, fogem para chamar reforços. Os vektiss são caçadores furtivos, e raptam prisioneiros para servirem como hospedeiros para suas crias.

Implantar Ovo (Ext): uma fêmea pode implantar um ovo em uma vítima indefesa com um ataque de mordida. O implante causa Id3 de dano adicional, enquanto o ovo se funde com o osso da vítima. Teste de resistência de Fortitude (CD 13) anula. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição. Uma vez implantados, os ovos só podem ser removidos com a magia *remover doenças*, ou com um teste de Cura bem-sucedido (CD 30); uma falha resulta em Id4 pontos de dano adicionais à vítima. Os ovos acabam chocando, mesmo que sejam removidos do hospedeiro, embora os filhotes sejam bastante vulneráveis, e morram de fome rapidamente sem uma fonte de comida.

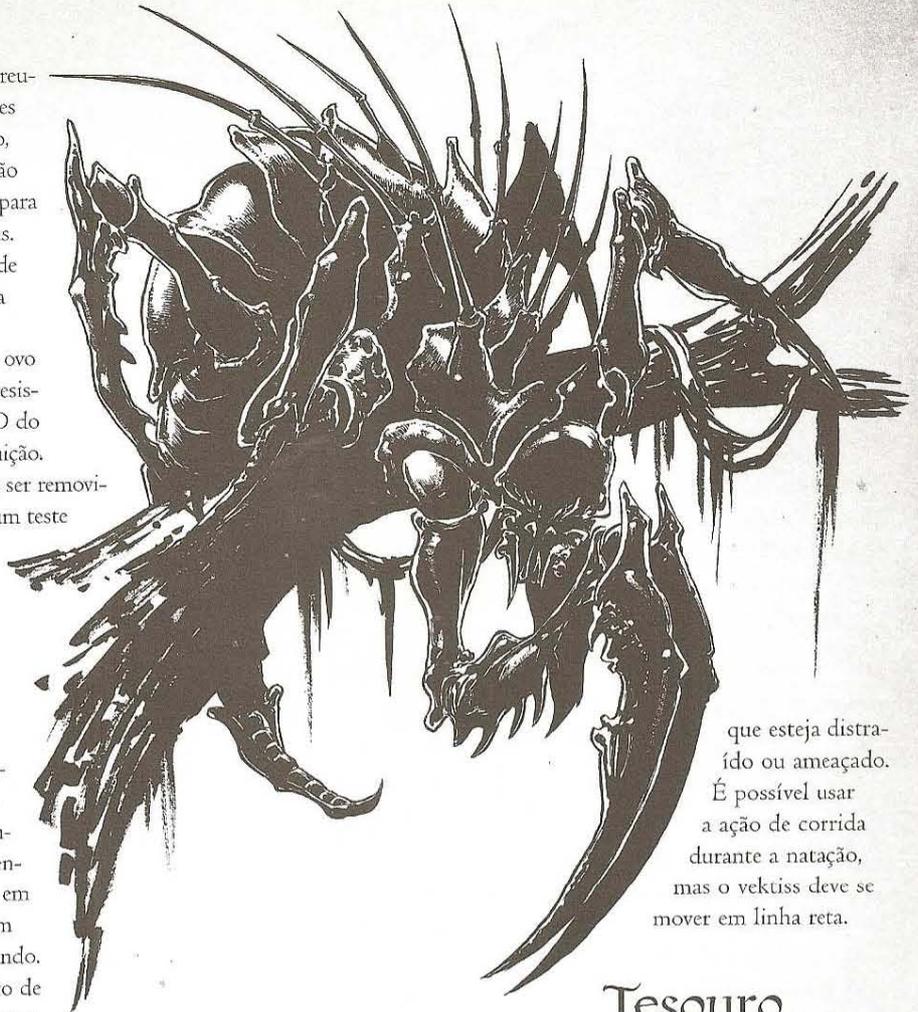
Durante a incubação, os vektiss paralisam o hospedeiro, prendem-no em um casulo e alimentam-no com uma substância regurgitada que retarda o apodrecimento após a morte. O ovo incubado choca em 72 horas, e então os filhotes permanecem dentro do hospedeiro, comendo e crescendo. Isto causa Id4 pontos de dano e I ponto de dreno de Constituição por hora. Os filhotes atingem a maturidade (I DV) depois de quatro dias.

Localizar Ovo (Sob): todos os membros de um bando podem perceber um ovo implantado de uma de suas fêmeas à vontade, como se o ovo estivesse sob o efeito de uma magia *localizar objeto*, mas com um alcance estendido de 1 quilômetro.

Mortalha de Sombras (Sob): *os vektiss têm a habilidade de criar ou aumentar a escuridão ao seu redor, tornando as sombras mais profundas e tornando mais fácil esconder-se. Esta habilidade concede +8 de bônus de circunstância em testes de Esconder-se, mas não pode ser usada em áreas com iluminação brilhante.

Veneno (Ext): mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário: 2d6 Des. A CD do teste de resistência é baseada em Constituição.

Perícias: um vektiss recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, e +8 de bônus racial em testes de Escalar. Sempre pode escolher 10 em testes de Escalar, mesmo quando apressado ou ameaçado. Um vektiss recebe +8 de bônus racial em testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo



que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o vektiss deve se mover em linha reta.

Tesouro

Os covis dos vektiss podem conter objetos de valor deixados por suas vítimas. Ovos intactos podem ser vendidos para alquimistas por 100 PO, e são úteis em misturas usadas para melhorar adivinhações, ou para marcar um item para detecção mágica mais fácil. Os ovos devem ser mantidos em temperatura muito baixa para que não choquem.

Lendas & Fatos

COMUM: os vektiss são criaturas insetóides inteligentes que caçam em bandos.

INCOMUM: as mordidas dos vektiss podem paralisar um homem. Eles capturam pessoas vivas e levam-nas para seus covis.

RARO: os vektiss podem criar sombras, e são excepcionalmente furtivos. Implantam ovos em vítimas capturadas, e esses ovos só podem ser removidos por técnicas usadas para curar doenças.

OBSCURO: um bando de vektiss pode perceber ovos implantados a grandes distâncias. Livrando-se dos ovos, pode-se evitar a perseguição dos vektiss.

VELHO DO PÂNTANO



Fada Média (Grymkin)	
Dados de Vida:	5d6+10 (31 PV)
Iniciativa:	+7
Deslocamento:	9 m (6 quadrados)
Classe de Armadura:	15 (+3 Des, +2 natural), toque 13, surpresa 12
Ataque Base/Agarrar:	+2/+2
Ataque:	corpo-a-corpo: toque +2 (1d8 mais 1d4 Con) ou clava +2 +4 (1d6+2)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: pancada +2 (1d8 mais 1d4 Con) ou clava +2 +4 (1d6+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	habilidades similares a magia, toque de dreno
Qualidades Especiais:	magnetismo do pântano, RD 10/mágica, renascimento, RM 16, visão na penumbra

Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +7, Von +4
Habilidades:	For 10, Des 16, Con 15, Int 14, Sab 17, Car 19
Perícias:	Blefar +15, Diplomacia +14, Esconder- se +14, Furtividade +11, Intimidação +6, Natação +8, Observar +11, Ouvir +11, Sobrevivência +11
Talentos:	Foco em Perícia (Blefar), Foco em Perícia (Esconder-se), Iniciativa Aprimorada ^B
Ambiente:	qualquer pântano
Organização:	único
Nível de Desafio:	5
Tendência:	Caótico e Mau
Progressão:	—
Ajuste de Nível:	—



Simeon Verrugosma, o Rei da Lama, Velho Dick Cinza — seja como for que você chamar o Velho do Pântano, reze para nunca cruzar seu caminho. Meu colega, o renomado entomologista Professor Golliber Humm, é a única pessoa que conheço que afirma ter tido um encontro com o maligno velho das histórias infantis e sobrevivido. Quer ele tenha imaginado isso ou não, devo admitir que o pobre Humm nunca mais foi o mesmo depois que retornou três dias atrasado daquela viagem ao pântano.

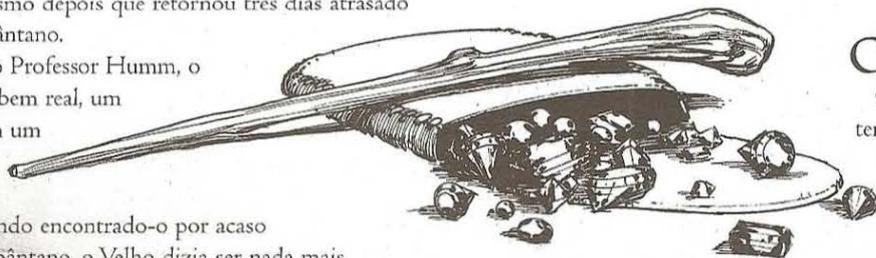
De acordo com o Professor Humm, o Velho do Pântano é bem real, um velho encurvado com um rosto gentil, apoiado numa bengala retorcida. Tendo encontrado-o por acaso nas profundezas do pântano, o Velho dizia ser nada mais que um eremita sobrevivendo como podia. Ofereceu-se para ajudar o professor a localizar um raro espécime da mariposa lanterna de três asas, “logo ali no pântano”.

Quando os dois chegaram ao local, não havia mariposa de três asas nenhuma. Quer dizer, até que o Velho enfiou a mão num arbusto próximo, com rapidez incrível, e apresentou um espécime perfeito em todos os aspectos. Humm, satisfeíssimo, foi apanhar a criatura, e o Velho tocou suas mãos. Uma estranha sensação de fraqueza assaltou o professor (ele atribuiu-a à felicidade de encontrar sua mariposa), mas estava fascinado demais com o raro achado para dar muita importância a isso.

O Velho ofereceu sua mão em cumprimento, e o estudioso apertou-a com grande alegria. Foi apenas então que sentiu uma forte dor correr por seu braço. Com um grito, chamou seu homem-de-armas

nas proximidades, e este investiu contra o Velho com uma espada desembainhada. O Velho cuspiu uma praga em Humm, e sumiu nas brumas do pântano. Apavorados, Humm e seu protetor rapidamente buscaram a segurança de uma aldeia próxima.

As lendas a respeito do Velho são muitas, particularmente no norte de Cygnar. Existem até aqueles que afirmam tê-lo visto sendo morto; mesmo assim, os avistamentos continuam até hoje.



Combate

O Velho do Pântano tenta enganar indivíduos incautos, para que recebam, por troca ou qualquer outro

meio, um objeto de valor, muitas vezes um punhado inútil de pedregulhos, no qual ele conjura *imagem silenciosa*. Ele então tenta um ataque de toque. A vítima não nota, a menos que tenha sucesso em um teste de resistência de Vontade contra CD 14. O Velho também pode atacar com seu porrete (uma clava +2), mas prefere conjurar *névoa* e escapar para as brumas. Caso seja encurralado, irá chamar Id4 andarilhos do pântano ao seu auxílio.

Habilidades Similares a Magia (SM): à vontade — *compreender idiomas, imagem silenciosa, névoa, reflexos*; 3/dia — *forma gasosa*. Nível de Con-jurador: 10°. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma.

Magnetismo do Pântano (Sob): uma vez por dia, o Velho pode invocar Id4 andarilhos do pântano, que irão obedecê-lo como se afetados por uma magia *enfeitiçar monstro*.

VELHO DO PÂNTANO

Andarilho do Pântano: ND 2; Morto-Vivo Médio; DV 3d12; 19 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 13, toque 10, surpresa 13; Atq Base +1; Agr +2; corpo-a-corpo: garra +2 (Id6+1); AE criar andarilho; Tend. N; TR Fort +1, Ref +1, Von +3; For 12, Des II, Con -, Int 6, Sab 10, Car 10.

Perícias & Talentos: Escalar +4, Esconder-se +3, Furtividade +2, Ouvir +4, Observar +4; Lutar às Cegas, Prontidão.

Criar Andarilho (Sob): qualquer humanoides morto por um andarilho do pântano ergue-se como um andarilho em Id4 minutos. O novo andarilho não está sob controle de seu criador, e pode criar novos andarilhos imediatamente.

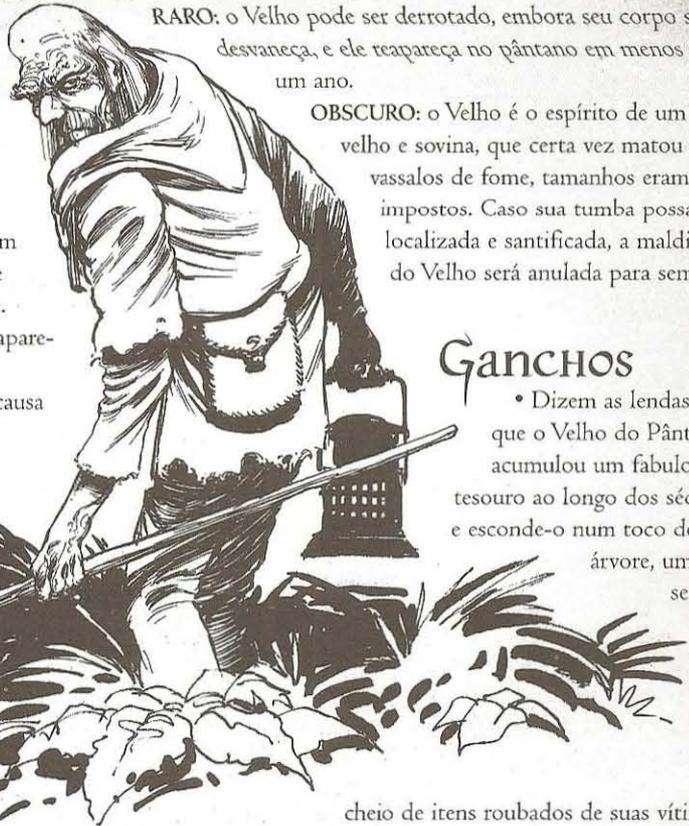
Renascimento (Sob): caso seja morto, o Velho irá reaparecer em um pântano dentro de Id8 meses.

Toque de Dreno (Sob): o ataque de toque do Velho causa Id8 pontos de dano de energia negativa, além de Id4 pontos de dano de Constituição. Em caso de um sucesso decisivo, as criaturas vivas atingidas pelo

INCOMUM: andarilhos do pântano parecem ser atraídos pelo Velho do Pântano, e ele pode controlá-los.

RARO: o Velho pode ser derrotado, embora seu corpo se desvaneca, e ele reapareça no pântano em menos de um ano.

OBSCURO: o Velho é o espírito de um barão velho e sovina, que certa vez matou seus vassallos de fome, tamanhos eram seus impostos. Caso sua tumba possa ser localizada e santificada, a maldição do Velho será anulada para sempre.



GANCHOS

• Dizem as lendas que o Velho do Pântano acumulou um fabuloso tesouro ao longo dos séculos, e esconde-o num toco de árvore, um covil secreto

toque de dreno do Velho sofrem um nível negativo. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo é 16. A CD do teste de resistência é baseada em Carisma. Para cada nível negativo causado, o Velho recebe 5 pontos de vida temporários.

Tesouro

O porrete do Velho é uma *clava* +2. Ele começará a apodrecer e secar caso seja removido de seu dono, tornando-se inútil em Id4 dias, a menos que *remover maldição* seja conjurada sobre ele. Depois que o porrete tiver se desintegrado, irá reaparecer de posse do Velho — ou outro porrete irá aparecer, caso este tenha sido preservado. O Velho também tem em sua posse Id6 gemas, que valem entre 200 e 500 PO cada uma. Em seu tesouro (localizado num toco de árvore apodrecido), existem 2d10 gemas, com valores entre 200 e 1.000 PO. O Velho nunca se afasta mais de 1,5 km do toco, embora escolha um novo local para seu tesouro a cada punhado de semanas ou meses. Ao longo dos anos, ele já visitou uma boa parte dos Reinos de Ferro.

Lendas & Fatos

COMUM: o Velho do Pântano é algum tipo de ser sobrenatural, com um toque mortífero e um grande tesouro escondido.

cheio de itens roubados de suas vítimas. Os boatos insistem que essa lenda é apenas enganação, e que o "Velho" na verdade é um bandido local e sua quadrilha. Mas uma anciã pensa o contrário, e afirma saber onde o Velho está agora; é melhor se apressar, pois o Velho do Pântano sempre se muda depois de algumas luas.

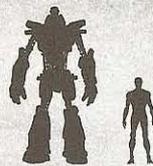
• Uma garota adolescente, a filha do guarda Mitchel Filkins, desapareceu. A guarda da cidade está convencida de que ela foi sequestrada pelo Velho enquanto colhia frutinhas na floresta. Há uma recompensa por seu retorno.

Note que alguns grynkin podem se fazer passar por humanos.

*"Na floresta, olhe e ouça
Do Verrugos, ma pega a sua
balsa!"*

Rima de ninar llaelasa

Vigia-do-Ermo



Construto Grande

Dados de Vida:	12d10+30 (96 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	6 m (4 quadrados)
Classe de Armadura:	25 (-1 tamanho, +16 natural), toque 9, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar:	+9/+21
Ataque:	corpo-a-corpo: pancada +16 (1d8+8)
Ataque Total:	corpo-a-corpo: 2 pancadas +16 (1d8+8)
Espaço/Alcance:	3 m/3 m
Ataques Especiais:	fúria druídica, habilidades similares a magia
Qualidades Especiais:	imunidade a magia, mesclar-se com a natureza, RD 25/mágica, visão na

penumbra, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +4
Habilidades:	For 27, Des 11, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias:	—
Talentos:	—
Ambiente:	qualquer
Organização:	solitário ou time (2-4)
Nível de Desafio:	11
Tendência:	sempre Neutro
Progressão:	13-24 DV (Grande); 25-36 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	—

Dentre todos os habitantes dos Reinos de Ferro, há poucos que despertam tanta apreensão quanto os misteriosos druidas. Quando uma dessas figuras envoltas em mantos entra na cidade, as ruas de esvaziam, e o lugar torna-se tão quieto que pode-se pensar que há um bando de gorax à espreita. Suas conexões à caótica Serpente Devoradora tornam-nos alvos de muita desconfiança, e sua rejeição dos caminhos mundanos também não ajuda. Embora eu não acredite que os druidas (pelo menos todos eles) sejam seqüestradores de bebês, como alguns acusam, sei que não se deve brincar com eles.

Uma das maneiras mais fáceis de saber se você está se intrometendo no território de um druida é encontrar um vigia-do-ermo... E eu aconselharia mudar de rumo. Não que eu precise avisar: a mera visão de um desses titãs deve ser o suficiente para afugentar a maioria das pessoas. São construtos humanóides, de algumas formas semelhantes a gigantes-a-vapor, construídos de madeira e pedra, com 4,5 m a 6 m de altura, e inscritos com runas que brilham furiosamente quando eles atacam. Os druidas usam essas criações para guardar e patrulhar áreas importantes, que descobri serem marcadas com pedras cobertas de runas brilhantes parecidas.

Durante uma de minhas mais bizarras aventuras, tornei-me o hóspede temporário de uma druida em uma área desabitada no norte de Cygnar. Durante minha estadia, seu território foi invadido por um bando de gobbers, e pude testemunhar o espetáculo, enquanto ela mandava dois de seus guardiões

para a ação. A despeito de seu tamanho desajeitado, aquelas coisas pareciam voar pelo mato, como se nem estivesse ali. Quando lutaram contra os goblins, ordenaram que a vegetação agarrasse-os e enredasse-os, enquanto eles mesmos martelavam os intrusos com golpes (literalmente) explosivos que pulverizaram os pobres-diabos. Apesar de eles serem intrusos, senti um pouco de pena enquanto eles eram esmigalhados por oponentes tão poderosos. Os poucos que sobreviveram, pelo menos, vão ficar longe da floresta protegida no futuro, tenho certeza.

Combate

Vigias-do-ermo seguem ordens em combate — sejam ordens dadas diretamente durante a batalha, sejam ordens indefinidas, dadas previamente. Usam suas habilidades similares a magia primariamente para retardar e imobilizar seus oponentes, enquanto avançam para acertá-los com golpes carregados de energia.

Fúria Druídica (Sob): uma vez a cada duas rodadas, como uma ação livre, o vigia-do-ermo pode extrair poder da natureza e descarregar a fúria de seu criador. Isto adiciona 1d8+4 pontos de dano a um ataque normal. Este dano adicional não é multiplicado em caso de um sucesso decisivo.

Quando isto acontece, todas as runas do vigia brilham com uma intensa luz amarela, que é descarregada quando o golpe é desferido. Caso o ataque erre, a carga permanece, até que um golpe seja bem-sucedido.



Vigia-do-Ermo

Imunidade a Magia (Sob): vigias-do-ermo são imunes a todas as magias dos domínios Animal, Caos, Destruição, Força e Plantas. Também são imunes a todas as magias que afetem diretamente plantas, árvores ou madeira, assim como a todas as magias de mudança de forma.

Mesclar-se com a Natureza (Ext): um vigia-do-ermo pode passar através de vegetação não-encantada sem penalidade alguma, e não pode ser rastreado por meios normais.

Habilidades Similares a Magia (SM): 3/dia — *ampliar plantas, armadilha, coluna de chamas* (CD 14), *construção* (CD 11), *convocar relâmpagos* (CD 13), *crescer espinhos* (CD 13), *extinguir fogo* (CD 13); 1/dia — *muralha de espinhos*. Nível de conjurador: 12°. As CD dos testes de resistência são baseadas em Sabedoria.

Tesouro

Vigias-do-ermo não guardam tesouros próprios, mas são freqüentemente os guardas de inúmeros objetos de valor. Em tais casos, o tesouro obtido pode ser qualquer coisa imaginável que teria valor para um druida.

Lendas & Fatos

COMUM: druidas poderosos às vezes constróem incríveis autômatos feitos de madeira e pedra, para guardar áreas importantes.

INCOMUM: esses sentinelas têm a habilidade de descarregar a fúria de seu criador em golpes explosivos.

RARO: a única verdadeira fraqueza dos vigias-do-ermo é sua falta de inteligência, e é muitas vezes melhor evitá-los de alguma forma do que enfrentá-los diretamente.

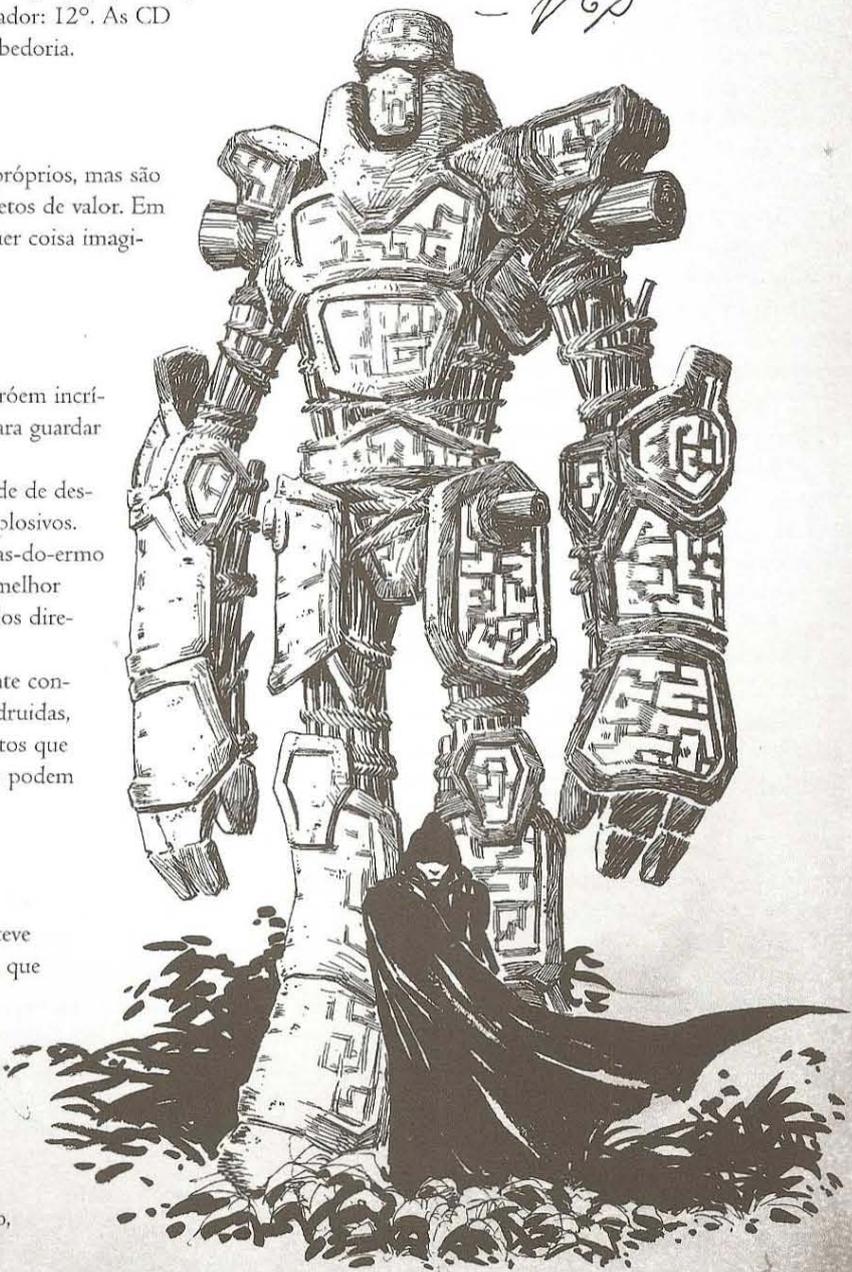
OBSCURO: a criação dos vigias é estritamente controlada por uma misteriosa organização de druidas, às vezes chamada de Círculo. Dizem os boatos que os mais graduados membros da organização podem controlar os vigias de outros criadores.

Ganchos

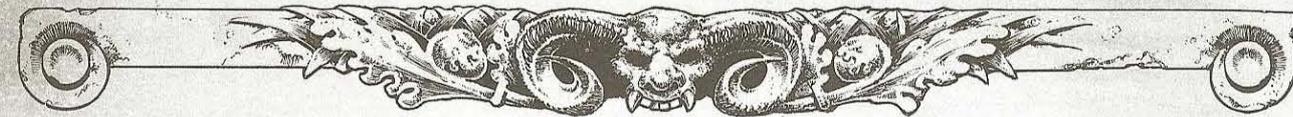
Um poderoso mercador vindo de Ohk teve um filho raptado por uma poderosa druida, que afirma que uma injustiça foi cometida contra ela (roubo). Um par de vigias-do-ermo guarda o filho, e o pai está desesperado por alguém que possa negociar com a druida pela volta de seu filho ou derrotar os sentinelas. O pai afirma que nem ele e nem seu filho roubaram qualquer coisa. Na verdade, o filho está protegendo seu irmão mais novo, o verdadeiro ladrão.

*Como você veja as pedras
delimitadoras de um vigia-
do-ermo, não passe por elas,
não importa o quão rara seja a
borboleta que você tenha visto...*

— V.P.



Lendas & Fatos



Lendas e fatos representam os vários mitos e histórias dos Reinos de Ferro. Em geral, esses relatos oferecem uma visão sobre a história, hábitos e poderes de uma criatura. Em sua essência, esses mitos devem ser considerados com muito cuidado: podem salvar um aventureiro de uma tumba aquática nas mãos de um barqueiro, ou evitar uma eternidade de servidão infernal. Uma lenda desprezada já foi a morte de muitos aventureiros!

O tipo de informação que pode ser obtido de tomos emboralhados, pergaminhos ancestrais e histórias de aventureiros veteranos varia muito. Lendas e fatos são classificados em um de quatro tipos. Os personagens podem encontrar conhecimento Comum, Incomum, Raro e Obscuro.

Lendas e fatos Comuns são fáceis de encontrar. Isto pode ser o nome de uma criatura, sua aparência segundo os boatos, ou até mesmo especulações sobre sua origem. Em geral, isso vem na forma de uma história fantasiosa contada por um veterano, ou uma passagem mal escrita em um bestiário antigo. Conhecimento Comum é normalmente apenas suficiente para se obter uma idéia geral do que os aventureiros podem vir a encarar. Uma criatura rara pode não ter nenhum fato ou lenda Comum.

Informações Incomuns tendem a ser mais específicas e úteis. Exemplos são idéias vagas sobre o tipo de poderes que uma criatura pode possuir, fraquezas que possa ter, ou até mesmo sugestões sobre a localização de seu covil. Normalmente, esse tipo de conhecimento vem em alguma forma concreta. Velhos mapas guardados nos sótãos de aventureiros mortos ou tomos e livros escritos por sábios meio loucos são boas fontes deste tipo de lendas e fatos. Uma criatura extremamente rara pode não ter nenhum fato ou lenda Comum ou Incomum.

O domínio dos fatos e lendas Raros é o território dos malditos. Estas informações quase sempre vêm de encontros em primeira mão, de sobreviventes de ataques, ou de observações feitas por espíões escondidos. Tomos infernais de invocação, o caderno de um necromante, a traição de um aprendiz renegado — tudo isso pode fornecer conhecimento Raro. Este tipo de informação é específico, e muitas vezes diretamente útil. Os poderes específicos de uma criatura, ou a maneira de anular um de seus ataques especiais são tipos de conhecimento Raro que podem salvar a pele de um aventureiro.

Conhecimento Obscuro vem em muitas formas, como garranchos febris encontrados nas paredes de um manicômio, segredos desencavados de escritos antigos, ou as perturbadoras observações de diagramas alienígenas. Lendas e fatos Obscuros nem sempre são *diretamente* úteis — o problema dos mitos e textos ancestrais é que eles muitas vezes precisam ser interpretados. Ainda assim, o conhecimento Obscuro pode revelar as origens de uma criatura, ou seus pontos fracos, se o pesquisador for diligente.

O que Você já Sabe

Personagens com graduações em Sobrevivência ou em uma perícia de Conhecimento relevante podem já estar cientes de alguns fatos sobre uma criatura. A CD para saber um fato é baseada no tipo da informação. Exemplos de CD estão listados abaixo, sob “Pesquisando o Desconhecido”, mas note que normalmente apenas lendas e fatos Comuns e Incomuns podem ser descobertos desta forma. Em outras palavras, ninguém com um bom valor de Sobrevivência e com um resultado de 20 em um teste vai tirar da cartola o nome verdadeiro de um gigante!

Aqui vão alguns exemplos do que é uma “perícia relevante”.

- Quando o grupo se depara com uma trilha de muco brilhante deixada por uma besta mágica, o mestre faz um teste de Conhecimento (arcano) em segredo pelo mago. O resultado é I4, o que significa que algumas informações Comuns são conhecidas (veja a tabela a seguir para as CD). O Mestre diz ao mago que este é um sinal claro de que um “apanha-gobber rendado” está por perto.
- Mais tarde, o grupo encontra um dracodilo no sopé das Montanhas da Muralha da Serpente. À primeira vista da criatura, o mestre permite que o ranger (cujo inimigo predileto são bestas mágicas) faça um teste de Sobrevivência. O resultado é I8: conhecimento Incomum. O mestre informa o ranger de que o dracodilo faz seu covil em pântanos e brejos, e que as mães protegem ferozmente seus ovos.

Cabe ao mestre decidir qual perícia é relevante e designar CD justas. Talvez uma criatura seja extremamente rara ou nova na área — nesse caso, até mesmo um personagem hábil pode não ter chance de saber coisa alguma sobre ela. Os personagens não têm o direito de fazer testes para cada criatura que vêem, mas aqueles que se especializam em Conhecimento de Criaturas serão fontes de informações úteis.

Pesquisando o Desconhecido

Perícias de Conhecimento e Sobrevivência são úteis para lembrar instantaneamente fatos Comuns e Incomuns, mas como são descobertas as lendas mais obscuras? Através de pesquisa, que pode ser uma atividade muito demorada. Obter Informação pode ser usado para pesquisa, assim como a nova perícia Conhecimento de Criaturas. O mestre pode usar outras perícias, que também poderão ser empregadas para pesquisa.

Se você quiser pesquisar uma criatura, tomos e outras relíquias podem conceder bônus adicionais. O tomo utilizado deve ser pertinente ao tipo de criatura — um tomo sobre os mortos-vivos para pesquisar sobre inumanos do poço, por exemplo. O persona-

Lendas & Fatos

gem precisa estudar por uma semana para cada +1 de bônus do tomo que deseje empregar. Por exemplo: com um tomo de +4 de bônus o personagem irá receber +1 de bônus por semana de pesquisa, até um máximo de +4 com quatro semanas.

Caso o livro contenha informações diretamente pertinentes à criatura pesquisada (por exemplo, um tomo com uma seção específica a respeito de dilaceradores espinhosos) o tempo de pesquisa pode ser reduzido para um dia.

Sem material de pesquisa, os aventureiros têm que recorrer a palpites. O tempo de pesquisa sem um tomo é normalmente de 1 semana. Os aventureiros passam esse tempo desenterrando fatos, fazendo contatos e conversando com pessoas que possam ter alguma experiência. Pesquisas assim são, na melhor das hipóteses, caóticas. Sem tomos ou outros materiais específicos, apenas fatos Comuns e Incomuns podem ser descobertos. Uma semana adicional passada checando a veracidade desses fatos poderia produzir conhecimento Raro, com +5 à CD do teste de perícia. Caso não haja nenhum material de pesquisa disponível, o personagem não pode escolher 20 para pesquisar.

Uma vez que a pesquisa seja feita, o teste de perícia é realizado, adicionando-se todos os modificadores. Um personagem pode escolher 10 neste teste; escolher 20 significa que a pesquisa demora o dobro do tempo. As CD para testes sobre lendas e fatos são as seguintes:

- Comum: CD 10
- Incomum: CD 15
- Raro: CD 20–25 (de acordo com o mestre)
- Obscuro: CD 30+

Quanto mais única é a criatura, mais difícil é encontrar informações sobre ela. Caso informações sobre determinada criatura sejam particularmente raras, o mestre deve modificar a dificuldade do teste — uma sugestão é adicionar o ND da criatura à CD.

Novas Perícias

Conhecimento de Criaturas (Int; Somente Treinado)

Esta perícia é usada para pesquisar histórias sobre monstros e feras. Fazendo isto, o personagem pode discernir as verdades evidentes nas lendas e folclore que cercam estas criaturas.

Teste: usando esta perícia, o personagem pode realizar pesquisa sobre monstros, como nas regras de “Lendas & Fatos”.

Sinergia: um personagem conduzindo uma pesquisa com a perícia Conhecimento de Criaturas recebe +2 de bônus caso possua 5 ou mais graduações em uma perícia Conhecimento relevante.

Nota: esta é uma perícia de classe para bardos de guerra, magos e rangers, e uma perícia de outra classe para todas as outras classes.

Novos Talentos

Descobertas Arcanas [Geral]

O personagem conseguiu descobrir segredos de mitos e lendas e destilou-os em conhecimento concreto.

Pré-requisito: Conhecimento de Criaturas 4 graduações.

Benefício: escolha um tipo de criatura, como morto-vivo.

A cada 4 graduações na perícia Conhecimento de Criaturas, o personagem recebe lendas e conhecimento do tipo Comum, Incomum e Raro sobre duas criaturas específicas do tipo escolhido. À medida que a perícia do personagem aumenta, também aumenta o seu conhecimento; sempre que sua perícia Conhecimento de Criaturas aumentar em 4 graduações, ele ganha um entendimento sobre mais duas criaturas daquele mesmo tipo. O personagem não pode aprender as lendas e conhecimento sobre uma criatura com ND que exceda o dobro das suas graduações na perícia Conhecimento de Criaturas.

Especial: o personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher este talento, ele se aplica a um tipo de criatura diferente. Para propósitos deste talento, humanóides e humanóides monstruosos formam um único tipo de criatura.

Falácias [Geral]

O personagem já ouviu muitas falácias e histórias improváveis, e já viu algumas coisas esquisitas, o que aumentou seu conhecimento de criaturas estranhas.

Benefício: o personagem pode fazer um teste de Inteligência (CD 10) para obter conhecimento Comum sobre qualquer criatura que encontra ou da qual ouve falar. Caso ele supere a CD por 10 ou mais, ele se lembra de algo que já viu ou ouviu, que também lhe fornece conhecimento Incomum sobre esta criatura específica.

Investigador de Mitos [Geral]

O personagem recebe um entendimento maior sobre as histórias e crônicas deixadas por eras passadas.

Pré-requisito: 1º nível de bardo.

Benefício: o personagem recebe +4 de bônus em testes de perícias para pesquisar conhecimento de criaturas, ou +4 de bônus em seu teste de conhecimento de bardo, o que for maior.

Sagas e Histórias [Geral]

Tendo estudado vários mitos e histórias, o personagem tem um conhecimento particularmente vasto de um tipo específico de criatura.

Benefício: escolha um tipo de criatura, como morto-vivo. O personagem recebe automaticamente conhecimento Comum sobre qualquer criatura do tipo escolhido. Quando estiver pesquisando uma criatura deste tipo específico, o teste de Lendas & Fatos do personagem leva metade do tempo exigido.

Especial: o personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Sempre que escolher este talento, ele se aplica a um tipo de criatura diferente. Para propósitos deste talento, humanóides e humanóides monstruosos formam um único tipo de criatura.

Cosmologia & Infernais



O estudo da cosmologia está em sua infância nos Reinos de Ferro, e os pesquisadores não têm uma boa compreensão do modo como os mundos relacionam-se uns com os outros. A despeito desta ignorância, há muitas teorias exóticas e pessoas que se dizem especialistas. O que também não ajuda é o fato de que aqueles com melhor entendimento da verdade são infernalistas, praticantes das artes negras, alvo de medo e desconfiança da parte de seus colegas.

Não existe o conceito de “planos” nos Reinos de Ferro, e os magos nunca tiveram a chance de experimentar com viagens planares. Extraplanares são excepcionalmente raros em Caen, e viajantes de outros mundos são virtualmente desconhecidos. É possível que o mundo de Caen seja bastante isolado de outros mundos, ou cercado por algum tipo de membrana espessa que torne viagens planares mais difíceis. Entre os estudiosos existe a recente teoria de “domínios”, discretos bolsões de realidade de algum forma conectados, embora separados por mais que distância geográfica.

Caen e Urcaen

Os dois domínios conhecidos do povo dos reinos são Caen e Urcaen, as terras dos vivos e dos mortos, respectivamente. Quando uma pessoa morre, sua alma às vezes permanece por um curto período em Caen, mas a maior parte das almas (exceto pelos mortos inquietos) rapidamente parte para Urcaen, a morada dos deuses. Até muito recentemente, muitos humanos acreditavam que Urcaen era simplesmente outro continente do outro lado do oceano, separado por uma grande distância do continente de Immoren. As lendas dos anões referem-se a Urcaen como Kharg Drogun (o que pode ser traduzido como “a Terra Abaixo”), e descrevem esse domínio como existindo de cabeça para baixo, no lado inferior de Caen. Para os elfos, Urcaen sempre foi a Savana, que suas lendas descrevem como existindo entre a terra e as luas. Os humanóides não possuem conceito algum de Urcaen, em vez disso acreditando em reencarnação. A religião humanóide explica que suas almas são absorvidas de volta a Caen entre suas vidas.

Urcaen hoje em dia é entendido como existindo em alguma realidade separada do mundo dos vivos, e quase todos os deuses de Caen habitam lá, em lugares isolados. Não se sabe se os vivos poderiam sobreviver em Urcaen, já que ninguém nunca concebeu um meio de viajar até lá. Urcaen é descrito como sendo em grande parte um ermo hostil e aterrador, com terríveis extremos climáticos e criaturas monstruosas. A única proteção dada às almas que viajam até lá está junto aos deuses, que prometeram defendê-los nas terras protegidas por eles. Mesmo chegando à morada de um deus, o pós-vida não é pacífico, embora possa ser recompensador. Os deuses estão envolvidos em batalhas eternas, e as almas dos fiéis são seus soldados nessas lutas. Isto é conhecido como a Guerra das Almas, e não tem início ou fim.

Domínios Infernais

Não só os deuses desejam as almas dos vivos como soldados para seus exércitos, e Urcaen não é o único domínio além de Caen. Há terras muito piores, separadas por distâncias maiores, lar de criaturas alienígenas com culturas estranhas e apetites sombrios. Estes são os Infernais, e são todos profundamente diabólicos, pelo menos segundo as noções humanas de moralidade.

“Infernal” é um termo usado para descrever todos os extraplanares malignos com interesse em Caen. Os Infernais vêm desempenhando um papel ativo nos bastidores de eventos de Caen há milênios. Suspeita-se que tenham tido uma participação no aprendizado da arte arcana da magia pelos humanos, e também na rebelião vitoriosa contra Orgoth. Existem até boatos infundados dizendo que os deuses dos orgoth eram Infernais excepcionalmente poderosos.

O Valor das Almas

Suspeita-se que os Infernais tenham um terrível plano a longo prazo para Caen. Seus objetivos imediatos são simples: adquirir tantas almas quantas puderem. Os Infernais não estão interessados em oferecer tentações para que as pessoas cometam pecados ou em punir malfetores no pós-vida. Seu único objetivo é a captura de almas por quaisquer meios.

Diferentes dos deuses, os Infernais não podem criar almas. Até mesmo os deuses só podem fazer isso com grande dificuldade e um monumental investimento de poder. Os Infernais devem capturar ou adquirir almas por outros meios, o que explica seu interesse pelos mortais.

As almas são uma das únicas formas de “moeda” nos domínios além de Caen. Os Infernais usam almas de forma bastante semelhante aos deuses, embora seus métodos sejam muito diferentes. Almas ou partes de almas podem ser transformadas em guerreiros nos domínios inferiores. Os Infernais fazem isso contra a vontade daqueles que capturam, distorcendo as almas capturadas para que se tornem ecos sombrios e pervertidos do que eram antes. Essas criaturas escravizadas viram bucha de canhão nas batalhas que os Infernais travam. Almas poderosas (como as de aventureiros de alto nível) criam soldados ainda mais poderosos.

Qualquer pessoa morta por um Infernal recebe uma marca em sua alma, que impede que ela viaje a Urcaen. A alma se perde, em Caen ou entre os mundos, sendo presa fácil para os Infernais. A mesma marca é colocada nas almas daqueles mortos em cerimônias de sacrifício quando um Infernal é invocado, a menos que a vítima tenha algum tipo de proteção especial. Por exemplo, paladinos e clérigos estão automaticamente protegidos, assim como aqueles sob o efeito de *proteção contra o mal*. Alguns indivíduos particularmente devotos também possuem uma proteção inerente contra a marca.

Cosmologia & Infernais

Aqueles que fazem pactos com os Infernais e prometem suas almas de vontade própria também recebem a marca. Dizem que infernalistas hábeis às vezes podem negociar as almas de outras pessoas, como seus filhos ou outros que dependam deles. Os infernalistas podem evitar a marca durante algum tempo, mas até mesmo os praticantes mais habilidosos acabam por sacrificar um pouco de sua própria essência para progredir em seu ofício; a arte está em minimizar isto, enquanto os benefícios são maximizados.

A habilidade de marcar as almas daqueles que eles mesmos mataram é uma das principais razões pelas quais os Infernais apreciam serem invocados a Caen. Não há dúvida de que são criaturas de uma maldade indizível. Nem mesmo suas origens, nos domínios alienígenas, justificam sua sede de sangue ou o prazer que extraem de roubar as almas daqueles em suas garras. Os mais intelectuais dentre eles gostam de tortura mental da mesma forma. Mesmo assim, em última análise todos esses atos têm a finalidade de adquirir almas para serem distorcidas e transformadas em soldados para suas batalhas sem fim.

A Ordem Nonokrion

As sociedades infernais são chamadas de ordens, embora suas relações umas com as outras sejam um mistério. O grupo com o qual os infernalistas dos Reinos de Ferro têm mais contato é a Ordem Nonokrion, mas apenas três tipos de Infernais lidam com os mortais de Caen: executores, curadores e mirmídones.

Castas Infernais

Magnus são os governantes da Ordem Nonokrion, e são três, ao todo. São conhecidos coletivamente como o Magnato Tritorium. Quase nada é sabido sobre esses Infernais, exceto a vastidão divina de seu poder.

Arquitetos são conhecidos coletivamente como a Cadre Architectia, e esses são os Infernais que executam os planos do Magnato Tritorium. São nove, e presume-se que tenham poder similar ao de semideuses. Nenhum mortal jamais teve contato direto com os arquitetos ou os magnus, e por isso pouco se sabe sobre eles.

Executores são Infernais excepcionalmente poderosos, responsáveis pelas cotas de almas. Esses nobres são oitenta e um ao todo, e podem comandar camadas inferiores com impunidade. Apenas os mais poderosos infernalistas tentam negociar com executores, e fazer isso é um grande risco. Os executores exercem seu ofício há milênios, e são mais astutos que o mais

sábio humano. Os executores preferem delegar transações para Infernais de casta mais baixa, e raramente envolvem-se diretamente. Muitas vezes são retratados como seres espectrais sem rosto, e podem disfarçar sua verdadeira forma.

Curadores são a casta contatada com mais frequência pelos infernalistas. Chamados coletivamente de Curado Proconsular, existem 6.561 desses Infernais, e eles executam a maior parte do trabalho da ordem. Isso inclui negociações individuais por almas. Embora sejam conhecidos por seu intelecto e poderes de persuasão, os curadores são bem

preparados para se defender em batalha, com formidáveis poderes sobrenaturais. Curadores têm a aparência de entidades humanóides, muitas vezes com pele branca, pouco ou nenhum cabelo e deformidades estranhas, como dedos adicionais, espinhos ósseos, mandíbulas deslocadas, dentes pontiagudos e olhos sem pálpebras.

Mirmídones (frequentemente chamados de “capangas”) são a casta infernal mais

baixa. São guerreiros brutais com um apetite voraz pela violência. Os mirmídones erguem-se das almas capturadas e torturadas dos mortais, transformados em criaturas letais pelos curadores ou entidades mais poderosas. A força dos mirmídones depende de seu poder quando em vida, e de derivarem de uma alma completa ou apenas um pedaço. Suspeita-se que alguns mirmídones podem crescer em poder, talvez de acordo com os mortais que chacinam.

Os mirmídones são os Infernais de mais fácil invocação, embora fazê-lo muitas vezes exija uma negociação com um curador. Têm aparência muito variada, dependendo da imaginação do Infernal de casta mais alta que os criou. Alguns têm uma aparência enganosamente humanóide, enquanto que outros são horrendos e bestiais. Suas capacidades mentais também são variadas, embora a maioria seja mais inteligente do que pareça.

Mortalidade Infernal

Embora não se saiba com certeza absoluta, os infernalistas afirmam que os verdadeiros Infernais podem ser destruídos, mesmo sendo imortais. Como eles mesmos não possuem almas, desaparecem para sempre quando destruídos. Não se sabe como ou se esses Infernais podem ser substituídos, e o processo de seu nascimento ou criação é desconhecido. Os mirmídones e outros capangas formados a partir de almas humanas não são completamente destruídos quando derrotados, mas podem ser “colhidos” de novo e transformados mais uma vez em sua velha forma, ou em uma nova. Por esta razão, a maior parte das guerras infernais é travada por capangas, que são recicláveis. Infernais verdadeiros são cautelosos, e fazem tudo em seu poder para impedir sua própria destruição.

*Não me importa o que digam,
quando se fala de Infernais,
ninguém sabe que Diabos está
falando.*
- VSP

Modelos Rápidos



Modelos rápidos são modelos feitos com as diretrizes normais, mas simplificados para uso mais rápido. São ótimos para tornar mais únicas e interessantes as criaturas utilizadas em encontros menores, e para tornar oponentes secundários mais dinâmicos e desafiadores.

Testes de Resistência: em alguns casos, as criaturas recebem um aumento em seus bônus de testes de resistência, devido a um bônus de modelo rápido e a um aumento no valor de habilidade. Nesses casos, os benefícios pelo valor de habilidade já foram contados nos bônus em testes de resistência. Em outras palavras, se um caçador alfa recebe +1 de bônus em seu teste de resistência de Reflexos devido ao aumento de +2 em sua Destreza, este bônus de +1 já está calculado em seu bônus de teste de resistência de Reflexos.

Astuto

Uma criatura astuta é mais matreira e sagaz do que o resto. Possui uma esperteza sobrenatural que torna-a diferente das outras de sua espécie. Muitas vezes, isto concede à criatura vantagens que a colocam em uma posição proeminente em sua cultura, embora em alguns casos a percepção ampliada da criatura possa torná-la um pária.

CA: a criatura recebe +2 de bônus de intuição em CA.

Ataques: a criatura pode aplicar seu bônus de Sabedoria em vez de seu bônus de Força ou Destreza em jogadas de ataque, caso seja maior.

Testes de Resistência: adicione +3 em Vontade.

Habilidades: adicione +2 em Inteligência e Sabedoria.

Perícias: a criatura recebe o dobro de seu valor de Inteligência em pontos de perícia adicionais.

Talentos: a criatura recebe três talentos adicionais.

Nível de Desafio: aumente em 1.

Restrições: não pode ser aplicado a criaturas que não possuem um valor de Inteligência.

Combate

Como o nome sugere, uma criatura astuta prefere táticas a força bruta em combate, muitas vezes evitando-o totalmente. Uma de suas maiores forças é ser subestimada, e usar as habilidades da criatura-base em formas surpreendentes e inesperadas.

Caçador Alfa

Um caçador alfa geralmente é o macho dominante em um bando, matilha ou outro grupo de criaturas caçadoras. Embora este modelo rápido seja normalmente aplicado a animais, em alguns casos pode ser aplicado a humanóides primitivos ou cria-

turas semelhantes. O caçador alfa é quase sempre macho, e é o maior, mais forte e muitas vezes o mais astuto caçador do bando.

Dados de Vida: aplique o dobro do modificador de Constituição da criatura em seus PV (em outras palavras, ela ganha duas vezes o modificador, em vez de apenas uma).

Iniciativa: adicione +5 (+4 Iniciativa Aprimorada, +1 Des).

Deslocamento: adicione 3 m ao deslocamento da criatura.

CA: caso a criatura tenha um bônus de armadura natural em CA, este bônus aumenta em 50%.

Testes de Resistência: adicione +2 em Fortitude e Vontade, e +3 em Reflexos.

Habilidades: adicione +5 em Força, +2 em Destreza e +2 em Carisma.

Perícias: a criatura recebe graduações máximas em Intimidação.

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Liderança*.

Nível de Desafio: aumente em 1.

Restrições: só pode ser aplicado a criaturas que caçam em grupos e que possuem algum tipo de comunicação básica.

Combate

A força mais notável de um caçador alfa é sua habilidade de liderar. Raramente encontra-se um caçador alfa sozinho e, na maioria dos casos, eles comandam seus subordinados para atacar primeiro. Em combate individual, um caçador alfa usa as mesmas estratégias da criatura-base, apenas com maior velocidade e força. Note que caçadores alfas capazes de usar armas e armaduras sempre têm as melhores disponíveis.

Liderança: *o caçador alfa usa seus DV como seu nível para determinar seu valor de Liderança. Além disso, pode aplicar suas graduações em Intimidação + seu modificador de Força como um bônus quando lidera criaturas de seu mesmo tipo. Penalidades por coisas como crueldade muitas vezes não se aplicam ao valor de um caçador alfa. Note que, em muitos casos, a relação com parceiros/seguidores é muito rudimentar (porque eles são animais, né?).

Durão

Uma criatura durona é capaz de agüentar muito mais castigo físico do que o normal de sua raça.

Dados de Vida: uma criatura durona recebe 1,5 vezes o seu modificador de Constituição como bônus em seus PV.

CA: a criatura recebe um bônus de armadura natural em CA igual ao seu modificador de Constituição.

Qualidades Especiais: cura aprimorada.

Testes de Resistência: adicione +4 em Fortitude.

Habilidades: adicione +4 em Constituição.

Talentos: Duro de Matar, Tolerância.

Nível de Desafio: aumente em 1.

MODELOS RÁPIDOS

Restrições: não pode ser aplicado a criaturas que não possuem um valor de Constituição.

Combate

Uma criatura durona luta como seu tipo básico, mas é mais difícil de derrubar.

Cura Aprimorada (Ext): a criatura agora cura-se ao dobro da taxa normal da criatura-base. Caso tenha alguma habilidade de cura especial, como cura rápida ou regeneração, estas taxas também são dobradas.

Furtivo

Como o nome sugere, uma criatura furtiva domina as artes da furtividade muito mais que o normal para sua raça. Estas criaturas podem se desenvolver de inúmeros modos. Muitas vezes são solitários, forçados a sobreviver sozinhos, que encontraram meios escusos para conseguir isso, embora às vezes um grupo inteiro de criaturas possa ter-se adaptado a esses meios junto.

Iniciativa: adicione +2 de bônus de intuição em Iniciativa.

Deslocamento: adicione 3 m ao deslocamento da criatura.

CA: a criatura adiciona seu bônus de Sabedoria em CA.

Ataques Especiais: ataque furtivo.

Testes de Resistência: adicione +3 em Reflexos e +1 em Vontade.

Habilidades: adicione +2 em Destreza e Sabedoria.

Perícias: a criatura recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Equilíbrio, Furtividade, Observar e Ouvir.

Talentos: Prontidão, Sorrateiro.

Nível de Desafio: aumente em 1.

Restrições: não pode ser aplicado a criaturas que não possuem um valor de Inteligência, ou a criaturas extremamente grandes (decisão do mestre).

Combate

Obviamente, criaturas furtivas preferem usar de furtividade em combate. Normalmente fazem bom uso de suas habilidades naturais, assim como do ambiente. Preferem usar seu ataque furtivo, especialmente quando atacam em grupo, e raramente têm medo de bater em retirada de uma batalha desfavorável.

Ataque Furtivo (Ext): ao atingir um oponente que não possa usar seu bônus de esquiva na CA, ou que esteja sendo flanqueado, a criatura furtiva causa +1d6 pontos de dano para cada 2 DV que possua.

Habitante das Profundezas

Uma criatura habitante das profundezas ajustou-se a um ambiente subterrâneo. Muitas vezes, é uma criatura solitária, que vagou até esse território e adaptou-se, embora às vezes grupos inteiros de criaturas possam ter-se adaptado desta forma.

Deslocamento: a criatura recebe movimento de escalada igual à metade de seu deslocamento básico.

Qualidades Especiais: faro, frugal, visão no escuro 18 m.

Testes de Resistência: adicione +3 em Fortitude e +1 em Reflexos.

Habilidades: adicione +2 em Destreza e Constituição.

Perícias: a criatura recebe +4 de bônus racial em testes de Esconder-se, Furtividade e Ouvir.

Nível de Desafio: aumente em 1.

Restrições: este modelo rápido geralmente não é aplicado a criaturas de tamanho Grande ou maior, e não pode ser aplicado a criaturas que já sejam subterrâneas.

Combate

Criaturas com este modelo rápido lutam como criaturas normais de seu tipo, embora tenham uma tendência maior de emboscar seus inimigos.

Frugal (Ext): água e comida são mais raras em um ambiente subterrâneo, e criaturas habitantes das profundezas adaptam-se a ter menos desses recursos. Precisam de metade dos mantimentos de seu tipo básico.

Maculado

Os poderes do mal muitas vezes manipulam energias poderosas e, caso não sejam controladas, essas energias podem escapar e exercer sua influência sobre o mundo. Uma criatura maculada foi tocada por energias negras de algum tipo.

CA: a criatura recebe +2 de bônus profano em CA.

Ataques: todos os ataques em corpo-a-corpo causam 1d4 pontos de dano profano adicional a criaturas de tendência Boa e Neutra.

Qualidades Especiais: *detectar o bem*, longevidade, sensibilidade à luz, visão no escuro 18 m.

Testes de Resistência: adicione +2 em Vontade.

Tendência: muda para Mau.

Nível de Desafio: aumente em 1.

Restrições: nenhuma.

Combate

Criaturas maculadas usam as habilidades de seu tipo básico, mas agora preferem lutar na escuridão e usar furtividade e enganação tanto quanto possível.

Detectar o Bem (SM): a criatura agora detecta criaturas de tendência Boa ineferentemente, como a magia *detectar o bem*.

Longevidade (Sob): a existência torturante de uma criatura como esta é raramente curta. Enquanto a criatura maculada permanecer na área que imbuu-a com sua aura profana, envelhece muito mais devagar (a cerca de um quarto da taxa normal).

Sensibilidade à Luz (Ext): a criatura sofre -2 de penalidade em iniciativa e jogadas de ataque em luz mais forte que a de uma tocha.

Modelos Rápidos

Sagrado

Embora a trilha para o mal seja muitas vezes a estrada mais fácil, a trilha para o bem pode ser tão poderosa quanto — ou até mais. Uma criatura sagrada esteve tanto tempo na presença de uma aura divina que tornou-se imbuída com poder santo. A maior parte dessas criaturas guarda um local religioso por um extenso período de tempo, embora aquelas que residam em tais áreas por longos períodos também possam ser afetadas.

CA: a criatura recebe +2 de bônus sagrado em CA.

Ataques: todos os ataques em corpo-a-corpo causam Id4 pontos de dano sagrado adicional a criaturas de tendência Má.

Qualidades Especiais: corpo iluminado, cura, *detectar o mal*, inabalável, redução de dano 10/mágica.

Testes de Resistência: adicione +3 em Vontade.

Habilidades: adicione +2 em Sabedoria e Carisma.

Nível de Desafio: aumente em 2.

Tendência: criaturas de tendências Neutra, Leal e Neutra ou Caótica e Neutra mudam suas tendências para Boa.

Restrições: só pode ser aplicado a criaturas de tendência Boa ou Neutra. Note também que este modelo rápido é muito mais raro que “maculado”.

Combate

Criaturas sagradas normalmente lutam como seu tipo básico, mas com maior honra e confiança.

Detectar o Mal (SM): a criatura agora detecta criaturas de tendência Má inerentemente, como a magia *detectar o mal*.

Corpo Iluminado (Sob): uma criatura sagrada é imune a doenças, inclusive doenças mágicas, e tem resistência a veneno (veja a página 190) de 15. Enquanto permanece na área que imbuíu-a com sua aura, envelhece muito mais devagar (a cerca de um quarto da taxa normal).

Cura (Sob): uma criatura sagrada pode curar outras criaturas com seu mero toque. Pode curar um número de pontos de vida por dia igual aos seus DV multiplicados por seu modificador de Carisma. Estes pontos podem ser divididos entre múltiplas curas. A criatura pode curar a si mesma. Pode usar esta habilidade como um ataque de toque contra mortos-vivos. A quantidade de dano causado é escolhida após a criatura ter sido tocada com sucesso.

Inabalável (Ext): uma criatura sagrada é imune a efeitos de medo.

Sanguinário

Uma criatura sanguinária é uma criatura carnívora cujo amor pela matança cresceu a ponto de tomar conta da fera, e imbuí-la com uma força impressionante. Esta natureza sanguinolenta prejudica a mente da criatura, o que torna-a mais obcecada em seus propósitos.

Iniciativa: adicione +2 de bônus de moral em Iniciativa.

CA: a criatura sofre -2 de penalidade em CA.

Ataques: adicione +2 de bônus de moral em jogadas de ataque, e multiplique o modificador de Força por 1,5 para todas as jogadas de dano; ataques que já utilizam isto aumentam para o dobro do modificador de Força.

Ataques Especiais: fúria sanguinolenta.

Qualidades Especiais: fero (todos os alcances são dobrados quando a criatura segue um rastro de sangue).

Testes de Resistência: adicione +3 em Fortitude e -4 em Vontade.

Habilidades: adicione +2 em Força e Constituição e -4 em Sabedoria.

Talentos: Duro de Matar, Tolerância.

Nível de Desafio: aumente em 1.

Tendência: muda para Caótico.

Restrições: só pode ser aplicado a criaturas carnívoras.

Ocasionalmente, pode ser aplicado a onívoros, mas apenas aquelas que dependem muito de carne.

Combate

Uma criatura sanguinária sempre utiliza menos táticas em combate do que uma criatura do seu tipo básico. Na maior parte dos casos, ataca cegamente, concentrando-se em uma única criatura até que esteja morta, antes de prosseguir para outra. Tem uma forte preferência por ataques de corpo-a-corpo, e tende a causar esguichos de sangue por toda parte, seja o da presa ou o seu próprio. É inteligente o bastante para atacar presas mais fracas e, se ainda não estiver na fúria sanguinolenta, pode até mesmo fugir de um combate. Uma vez que a fúria sanguinolenta começa, a criatura torna-se uma personificação do terror, matando tudo à vista, exceto outros membros de seu próprio bando.

Fúria Sanguinolenta (Ext): sempre que uma criatura sanguinária arranca sangue em combate, há 5% de chance por ponto de dano causado que entre em uma fúria sanguinolenta. Uma criatura em fúria sanguinolenta faz um ataque primário adicional por rodada sem penalidade. Contudo, sofre -4 de penalidade adicional em CA. É imune a todos os efeitos de medo neste estado, e luta até a morte. Uma fúria sanguinolenta termina apenas quando tudo ao redor está morto — normalmente, segue-se um banquete sangrento e carniceiro.

Modelos Rápidos

Urbano

Uma criatura urbana normalmente seria encontrada em regiões selvagens, mas adaptou-se à vida na cidade. Estas normalmente são criaturas pequenas, que fizeram seu ninho em alguma área arruinada e encontraram um meio de se sustentar, quer seja catando lixo, quer seja atacando cidadãos. São muito furtivas e discretas, e podem se esconder em um covil secreto por anos sem serem encontradas. Frequentemente, tornam-se assunto de lendas urbanas muito exageradas.

Tipo: a criatura recebe o subtipo urbano.

Deslocamento: a criatura recebe um deslocamento de escada igual ao seu deslocamento básico.

Qualidades Especiais: esconderijo, furtividade urbana.

Testes de Resistência: adicione +3 em Fortitude, +1 em Reflexos e +2 em Vontade.

Habilidades: adicione +2 em Destreza e Constituição.

Perícias: criaturas urbanas recebem +4 de bônus racial em testes de Equilíbrio, Escalar, Esconder-se, Furtividade, Procurar e Saltar.

Talentos: Esquiva, Mobilidade.

Organização: na maior parte dos casos, muda para solitário.

Nível de Desafio: aumente em 1.

Restrições: criaturas de tamanho Médio ou maior normalmente não podem receber este modelo rápido (decisão do mestre).

Combate

Criaturas urbanas variam muito em termos de combate, e seus métodos normalmente são semelhantes aos da criatura-base. Suas habilidades de movimento são incríveis, e elas podem seguir uma presa ou fugir de inimigos através da furtividade urbana com agilidade que poucos podem igualar. A discrição é parte de sua natureza e, assim, normalmente elas entram em combate apenas quando a situação é favorável.

Esconderijo (Ext): todas as criaturas urbanas mantêm um covil de algum tipo, em um local escondido. Qualquer um que tente localizar este esconderijo sofre -4 de penalidade de circunstância em todos os testes de perícias relacionados (como Observar, Procurar ou Sobrevivência).

Furtividade Urbana (Sob): uma criatura urbana não deixa rastros quando se move em um ambiente urbano, e não pode ser rastreada por nenhum meio convencional.

Devo admitir uma fascinação particular por criaturas que aprenderam a fazer seus lares em nossas cidades. Anseio por completar um tratado acadêmico sobre o ambiente urbano algum dia, mas primeiro tenho muito trabalho a concluir nos ermos... E nem mesmo toquei ainda nos fascinantes honores que Pryp tem a oferecer.

É claro, às vezes penso que Rynus ficaria feliz em nunca mais deixar a universidade, mas não consigo ficar parado por muito tempo sem sentir uma comichão nos pés.

- V P

Raças Incomuns



Filhos-do-Porco como Personagens

- Filhos-do-porco possuem as seguintes características raciais.
- +2 Força, +2 Destreza, +6 Constituição.
 - Tamanho Médio. Deslocamento básico de 9 m.
 - **Dados de Vida Raciais:** um filho do porco começa com dois níveis de humanóide, que concedem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +1, e bônus base de testes de resistência Fort +3, Ref +0 e Von +0.
 - **Perícias Raciais:** os níveis de humanóide de um filho do porco concedem pontos de perícia iguais a 5 x (2 + modificador de Inteligência). Suas perícias de classe são Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir e Procurar. Filhos do porco recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar.
 - **Talentos Raciais:** os níveis de humanóide de um filho do porco concedem um talento.
 - +6 de bônus de armadura natural.
 - **Armas Naturais:** presas (1d8).
 - **Qualidades Especiais:** fero.
 - **Idiomas Básicos:** filho do porco (falado). **Idiomas Adicionais:** cygnarano, filho do porco (escrito), khadorano (apenas falado).
 - **Classe Favorecida:** bárbaro.
 - **Ajuste de Nível:** +2.

Homens-Crocodilos como Personagens

- Homens-crocodilos possuem as seguintes características raciais.
- +4 Força, +2 Destreza, +6 Constituição.
 - Tamanho Grande. Deslocamento básico de 9 m. Um homem-crocodilo também possui deslocamento de natação de 6 m.
 - Visão no escuro 9 m.
 - **Dados de Vida Raciais:** um homem-crocodilo começa com três níveis de humanóide, que concedem 3d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +2, e bônus base de testes de resistência Fort +1, Ref +3 e Von +3.
 - **Perícias Raciais:** os níveis de humanóide de um homem-crocodilo concedem pontos de perícia iguais a 6 x (2 + modificador de Inteligência). Suas perícias de classe são Esconder-se, Furtividade, Natação e Observar. Homens-crocodilos recebem +2 de bônus racial em testes de Esconder-se, Furtividade e Observar.
 - **Talentos Raciais:** os níveis de humanóide de um homem-crocodilo concedem dois talentos.
 - +4 de bônus de armadura natural.
 - **Armas Naturais:** mordida (1d8) e 2 garras (1d6) e golpe com cauda (1d8).
 - **Qualidades Especiais:** fero, prender a respiração.
 - **Idiomas Básicos:** quor (dialeto quor-gar, falado). **Idiomas Adicionais:** cygnarano (falado).

- **Classe Favorecida:** bárbaro.
- **Ajuste de Nível:** +3.

Ogrun Negros como Personagens

- Ogrun negros possuem as seguintes características raciais.
- +10 Força, +2 Destreza, +6 Constituição, -2 Carisma.
 - Tamanho Grande. Deslocamento básico de 12 m.
 - Visão na penumbra.
 - **Dados de Vida Raciais:** um ogrun negro começa com cinco níveis de humanóide, que concedem 5d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +3, e bônus base de testes de resistência Fort +4, Ref +1 e Von +1.
 - **Perícias Raciais:** os níveis de humanóide de um ogrun negro concedem pontos de perícia iguais a 8 x (2 + modificador de Inteligência). Suas perícias de classe são Intimidação, Observar, Ofícios e Procurar. Ogrun negros recebem +2 de bônus racial em testes de Ofícios que envolvem trabalhos em metal, e em testes de Intimidação.
 - **Talentos Raciais:** os níveis de humanóide de um ogrun negro concedem dois talentos.
 - +2 de bônus de armadura natural.
 - **Ataques Especiais:** olhar feroz.
 - **Qualidades Especiais:** aço forjado em sangue.
 - **Idiomas Básicos:** cygnarano (falado), molgur (dialeto molgur-og, apenas falado). **Idiomas Adicionais:** cygnarano (escrito), khadorano, molgur (escrito), rhúlico.
 - **Classe Favorecida:** bárbaro.
 - **Ajuste de Nível:** +4.

Satyxis como Personagens

- Satyxis possuem as seguintes características raciais.
- +2 Força, +4 Destreza, +2 Constituição, +4 Carisma.
 - Tamanho Médio. Deslocamento básico de 9 m.
 - Visão no escuro a 9 m.
 - **Perícias Raciais:** satyxis recebem Blefar como uma perícia de classe automática.
 - **Armas Naturais:** cabeça (1d6).
 - **Qualidades Especiais:** charme.
 - **Idiomas Básicos:** satyxi, cygnarano (dialeto língua de Scharde, apenas falado). **Idiomas Adicionais:** cygnarano (escrito), molgur, órdico.
 - **Classe Favorecida:** guerreiro.
 - **Ajuste de Nível:** +2.

Skorne como Personagens

- Skorne possuem as seguintes características raciais.
- +2 Força.

Raças Incomuns

- Tamanho Médio. Os skorne são cerca de 30 centímetros mais altos que a média dos humanos, e geralmente muito mais esguios. Deslocamento básico de 9 m.
- Id8 pontos de vida adicionais.
- **Perícias Raciais:** os skorne recebem 4 pontos de perícia adicionais no 1º nível, e 1 ponto de perícia adicional a cada nível subsequente.
- **Talentos Raciais:** os skorne recebem um talento adicional no 1º nível.
- **Penalidades de Preconceito:** quando em terras humanas, élficas ou anãs, ou quando interagem com pessoas desses lugares que não tenham sido expostas aos skorne, todos os skorne sofrem -6 de penalidade de circunstância em testes de Belfar, Diplomacia, Obter Informação e outras perícias sociais similares, devido ao preconceito com que são tratados. Segundo a vontade do Mestre, pode haver situações em que essas penalidades sejam anuladas, ou reduzidas à metade.
- **Idiomas Básicos:** skorne. **Idiomas Adicionais:** cygnarano.
- **Classe Favorecida:** guerreiro ou mago. Os skorne não são tão versáteis quanto os humanos neste aspecto.
- **Ajuste de Nível:** +1.

Tharn como Personagens

- Tharn possuem as seguintes características raciais.
- +8 Força, +4 Destreza, +6 Constituição, -2 Inteligência, -2 Carisma.
 - Tamanho Médio. Deslocamento básico de 9 m.
 - Visão no escuro I8 m.
 - **Dados de Vida Raciais:** um tharn começa com seis níveis de humanóide monstruoso, que concedem 6d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +6, e bônus base de testes de resistência de Fort +2, Ref +5 e Von +5.
 - **Perícias Raciais:** os níveis de humanóide monstruoso de um tharn concedem pontos de perícia iguais a 9 x (2 + modificador de Inteligência). Suas perícias de classe são Escalar, Intimidação, Ouvir, Saltar e Sobrevivência. Tharn recebem +2 de bônus racial em testes de Sobrevivência, e usam seu modificador de Força em testes de Intimidação.
 - **Talentos Raciais:** os níveis de humanóide de um tharn concedem três talentos.
 - **Qualidades Especiais:** frenesi caótico.
 - **Idiomas Básicos:** tharn (apenas falado). **Idiomas Adicionais:** khúrzico (apenas falado), molgur (apenas falado).
 - **Classe Favorecida:** bárbaro.
 - **Ajuste de Nível:** +2.

Trogs do Brejo como Personagens

- Trogs do brejo possuem as seguintes características raciais.
- +2 Força, +4 Destreza, +4 Constituição, -2 Inteligência, -2 Sabedoria.

- Tamanho Médio. Deslocamento básico de 9 m. Um trog do brejo também possui deslocamento de natação de 15 m.
- Visão na penumbra.
- **Dados de Vida Raciais:** um trog do brejo começa com dois níveis de humanóide, que concedem 2d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +1, e bônus base de testes de resistência Fort +0, Ref +3 e Von +0.
- **Perícias Raciais:** os níveis de humanóide de um trog do brejo concedem pontos de perícia iguais a 5 x (2 + modificador de Inteligência). Suas perícias de classe são Esconder-se, Furtividade, Natação, Observar e Ofícios. Trogs do brejo recebem +2 de bônus racial em testes de Furtividade e Observar, e +4 de bônus racial em testes de Ofícios (camuflagem).
- **Talentos Raciais:** os níveis de humanóide de um trog do brejo concedem um talento. Um trog do brejo recebe Iniciativa Aprimorada como um talento adicional.
- +5 de bônus de armadura natural.
- **Armas Naturais:** 2 garras (Id4).
- **Qualidades Especiais:** anfíbio, camuflagem, fero.
- **Idiomas Básicos:** cygnarano (falado), quor (dialeto quor-og, apenas falado). **Idiomas Adicionais:** cygnarano (escrito), khadorano, quor (escrito).
- **Classe Favorecida:** bárbaro.
- **Ajuste de Nível:** +1.

Trolls como Personagens

- Trolls possuem as seguintes características raciais.
- +12 Força, +6 Destreza, +14 Constituição, -4 Inteligência, -4 Sabedoria, -2 Carisma.
 - Tamanho Grande. Deslocamento básico de 12 m.
 - Visão no escuro I8 m.
 - **Dados de Vida Raciais:** um troll começa com cinco níveis de humanóide monstruoso, que concedem 5d8 Dados de Vida, bônus base de ataque +5, e bônus base de testes de resistência de Fort +1, Ref +4 e Von +4.
 - **Perícias Raciais:** os níveis de humanóide monstruoso de um troll concedem pontos de perícia iguais a 8 x (2 + modificador de Inteligência). Suas perícias de classe são Esconder-se, Intimidação, Observar e Ouvir. Trolls usam seu modificador de Inteligência em testes de Intimidação.
 - **Talentos Raciais:** os níveis de humanóide monstruoso de um troll concedem dois talentos. Um troll recebe Grande Fortitude como um talento adicional.
 - +6 de bônus de armadura natural.
 - **Qualidades Especiais:** criar fedelhos, fero, regeneração 7, resistência a veneno IO.
 - **Idiomas Básicos:** molgur-trul (apenas falado). **Idiomas Adicionais:** cygnarano (apenas falado), khadorano (apenas falado).
 - **Classe Favorecida:** bárbaro.
 - **Ajuste de Nível:** +6.

Conheça Viktor Pendrake

As lendas falam de um herói dos homens — um homem tão tomado pela sede de conhecimento que seria capaz de escalar um paredão de trinta metros com as mãos nuas, na Costa Quebrada, simplesmente para recuperar uma pena perfeita do ninho de um gigantesco saqu. O mesmo homem, dizem, derrubou em luta-livre um gorax enfurecido, cavalgou em pêlo sobre um dracodilo e arrancou os espinhos de um dilacerador espinhoso adormecido. Nada poderia estar mais longe da verdade, e eu estava lá para ver. O penhasco era muito mais alto, o gorax era uma mãe em frenesi, protegendo seus filhotes, e o dilacerador espinhoso estava bem acordado. Nem vou mencionar o dracodilo — eu estava de olhos fechados durante a metade do tempo!

Dizer que o Professor Pendrake é um homem tomado por uma sede de conhecimento é como dizer que um caçador sangrento tem uma leve apreciação por carne humana. Por qualquer padrão normal, Viktor Pendrake é completamente louco. Se não o conhecesse eu mesmo, pensaria que ele é dois homens diferentes.

O homem que os alunos conhecem, o professor renomado que trouxe tamanha estima à Universidade de Corvis, é uma figura pensativa e cativante, que fala sobre feras extraordinárias com apuro técnico infalível, em um tom tão cuidadoso e suave que os ouvintes quase caem em um estado de transe, levados por sua voz cavernosa. O Viktor Pendrake que eu conheço, no entanto, é aquele que persegue os mais ferozes habitantes destas terras por simples curiosidade, não guarda semelhança alguma com aquele estudioso venerável enterrado sob uma avalanche de tomos científicos empoeirados em seu escritório mal-iluminado.

Pendrake começou sua vida como o filho de um sucateiro que vagava pelas fronteiras entre Khador e Cygnar, catando partes de máquinas descartadas e ferro-velho. Contudo, seus interesses estavam em outro lugar, e ele não possuía nada da aptidão mekânica de seu pai e seus irmãos. Muitas vezes, desgarrava-se de um grupo de catadores, investigando rastros estranhos que ainda não houvesse desenhado em seu diário.

Na idade ainda ingênua de quinze anos, a inquietude de Pendrake levou-o diretamente ao centro de um violento confronto entre mercenários khadoranos e um destacamento cygnarano avançado, encurralado em uma mata quase impenetrável. Sempre ligeiro, Pendrake levou os soldados cygnaranos à segurança, facilmente atravessando trilhas conhecidas apenas por alguém que houvesse vagado pela região com tanta frequência quanto o próprio jovem Viktor.

Sua óbvia versatilidade e esperteza, assim como habilidade natural nos ermos, imediatamente valeram a Pendrake um emprego no exército de Cygnar, como batedor júnior. Feliz em deixar para trás a vida de sucateiro, Pendrake juntou-se aos batedores, e rapidamente galgou postos. Recebeu o comando de uma companhia inteira de batedores cygnaranos logo antes de seu vigésimo verão. Infelizmente, a companhia encontrou um fim miserável, mas este evento marcou o início de uma lenda.

A companhia de batedores de Pendrake estava nas profundezas de Khador, fazendo um circuito de patrulha que monitorava a posição das unidades de elite daquele reino violento. A companhia acabara de completar sua missão, e Pendrake preparava-se para conduzir seus homens de volta a Cygnar, levando consigo informações vitais necessárias para o conselho de guerra. Contudo, um traidor nas fileiras vendeu a companhia por um punhado de coroas. Um batalhão inteiro

de soldados khadoranos emboscou os batedores e, no final, todos foram mortos, exceto Pendrake.

Com apenas dois tubos de pergaminho contendo as informações vitais, firmes em suas mãos, Pendrake correu para as colinas, perseguido pelos estouros do fogo dos rifles khadoranos. Acabou encontrando as terras baixas, e foi pego entre uma pequena horda de trolls pigmeus e o sanguinário batalhão. Com apenas seus instintos para salvá-lo, Pendrake desnudou-se de suas roupas esfarrapadas e cobriu-se com lama e folhas. Imitando os trolls atarracados, misturou-se entre eles e perdeu-se entre seus números. Os khadoranos, vendo pouco lucro em enfrentar as



Conheça Viktor Pendrake

dezenas de criaturas, bateram em retirada, para continuar a busca pelo batedor que escapara. Pendrake viveu entre os trolls pigmeus, comendo, respirando e dormindo como um deles, até que o batalhão deu-o como morto e abandonou suas buscas na área.

Semanas mais tarde, Pendrake arrastou seu corpo exausto aos portões de uma fortaleza de fronteira e entregou os documentos cruciais. O olhar de descrença nos rostos dos guardas do portão é algo a que eu mesmo me acostumei nos meus oito anos como assistente de Pendrake.

Por sua coragem, Pendrake recebe a oferta de qualquer recompensa que o rei pudesse oferecer. Sem hesitar, o bravo batedor pediu apenas por um patrocínio para a Universidade de Corvis. Isto foi concedido imediatamente e, aos vinte e um anos, Viktor Pendrake tornou-se o primeiro sucateiro a ser admitido na Universidade de Corvis, Departamento de Zoologia Extraordinária.

O bom professor Fulgar Wynham tomou Pendrake como protegido, talvez vendo algo nele que reconhecesse de sua própria juventude. Pendrake rapidamente tornou-se o mais valioso aluno do professor, e recebeu tarefas de prestígio cada vez maior, para catalogar isto ou recuperar aquilo — desafios que Pendrake sempre enfrentou e venceu, sem esforço aparente.

Depois de alguns verões, Pendrake conquistou sua residência na universidade, e tomou seu lugar entre os maiores acadêmicos do reino. Com o tempo, o Professor Wynham faleceu, e seu título foi concedido ao sábio Viktor — Professor Pendrake, Alto Chanceler do Departamento de Zoologia Extraordinária.

Hoje em dia, Pendrake divide seu tempo entre ensinar as mentes jovens da Universidade de Corvis e as empreitadas de inspiração insana para catalogar cada criatura selvagem que espregueia nas florestas e colinas de Caen. Seu último e maior trabalho, o primeiro volume do *Monstronomicon*, está agora completo, e ousa dizer que quase metade de seus tópicos chegou à distância do bigode de um filho do porco de pôr fim não apenas à vida do bom professor, como também à minha.

Por enquanto, meu caminho permanece ligado a Viktor Pendrake e, por Morrow, espero que este seja um caminho longo! Embora nunca tenha pensado em mim mesmo como “pesquisador de campo”, nenhum estudioso digno do nome recusaria uma chance de se aventurar ao lado do lendário Professor Pendrake. Já vi lugares exóticos que podem não ser nunca mais vistos por nenhum homem, e enxerguei com meus próprios olhos monstros terríveis cometendo atos que deixariam a maior parte dos homens branca de pavor. Mas, apenas entre mim e as páginas deste diário, de todas as criaturas fantásticas que já vi, o Professor Viktor Pendrake provavelmente é a mais extraordinária de todas.

Das memórias de Lynus Wesselbaum, assistente sênior do Professor Viktor Pendrake, Universidade de Corvis, Departamento de Zoologia Extraordinária.

Combate

Em combate, o Professor Pendrake é um terror — não por suas armas fumegantes ou pela sanguinolência em seus olhos, mas por sua determinação e absoluta falta de medo. Pendrake costuma investir de frente ao combate, na maior parte das vezes iniciando com uma saraivada de flechas seguida por combate de perto, caso possível. Embora seja audaz, o professor é bastante astuto, e vence suas lutas freqüentemente através de truques ou manipulação.

Suas armas favoritas são seu arco longo composto (seu arco da sorte, o primeiro que recebeu como um batedor júnior) e sua espada curta (uma relíquia ancestral encontrada em uma jornada subterrânea). Ambas são armas tradicionais de um batedor cygnarano. Ele também tornou-se mestre com a caprichosa corrente de aldar — uma arma exótica típica dos marinheiros de Ord. O professor também costuma carregar uma pistola ou rifle consigo em campo, embora admita ter pouca habilidade com armas de fogo.

Quando a pura audácia e força não vencem uma situação, Pendrake volta-se para seus aliados e seus recursos, ambos bastante extensos. Também não tem medo de admitir derrota e retirar-se quando a situação exige.

Aliados & Inimigos

Lynus Wesselbaum (Rgr6/EAvI): como assistente sênior do professor, Lynus ajuda Pendrake em quase tudo. Embora possua a coragem de um típico estudante rato de biblioteca, nunca recusa uma aventura ao lado de Pendrake, e verdadeiramente espera um dia equiparar-se ao professor e herdar seu posto.

Edrea Lloryr (Lad4/Fet4): a outra assistente próxima a Pendrake, Edrea é o oposto de Lynus. Tomada por inquietude e curiosidade, deixou Ios para explorar o mundo. Pendrake encontrou-a nas garras de um troll atroz e, depois de salvar sua vida, descobriu que não conseguia se livrar dela. Edrea mostrou-se tão inteligente quanto aventureira, e o professor faz bom uso de sua ajuda, mesmo que não seja uma aluna. Embora aberta com o professor, Edrea parece tímida, distante e misteriosa (como é típico dos iosanos) para quase todos que encontra. Assim como Lynus, ela freqüentemente está presente quando o professor sai a campo.

Saxon Orrik (RgrI6): outrora um aliado e mentor, Orrik é agora um dos maiores inimigos de Pendrake. O professor foi seu aluno quando entrou para o exército cygnarano, e Orrik ensinou a ele boa parte do que hoje sabe sobre o ofício de batedor. Seu relacionamento andou bem, até o dia em que Pendrake delatou Orrik por cometer diversas atrocidades em serviço. Orrik é um guerreiro sedento de poder que, mesmo tendo sido expulso do exército (provas circunstanciais impediram uma condenação total), ainda serve como um dos soldados mais leais de Vinter.

Conheça Viktor Pendrake

Raelthorne (atualmente servindo a ele junto aos skorne). Acha Pendrake um tolo por dedicar seu trabalho à posteridade, e ficaria feliz em ensinar uma lição ao “garoto”, caso tivesse a chance.

Thain (Raleah (Mag12)): Thain é um distinto membro da Ordem Fraternal de Magia de Corvis. Suas façanhas são bastante conhecidas, e ele se tornou um bem-vindo parceiro de aventuras de Pendrake muitas vezes (os dois são famosos por sua amizade). Também foi útil por fornecer a Pendrake acesso à extensa biblioteca da Ordem. Aqueles que jogaram *A mais longa das noites* devem se lembrar de Thain como um dos três magos que lutavam contra as hordas de servos nas ruas de Corvis.

Natalia Casale (Ari6): Natalia é a esposa de um dos maiores e mais ricos mercadores de Corvis (e de Cygnar), e secretamente comanda os negócios através de seu marido fraco, um fantoche. Embora seja uma mulher implacável, provou-se um recurso valioso para Pendrake, que por sua vez já realizou diversos favores à sua companhia. Ela também é bastante importante nos círculos da elite abastada de Corvis.

Gusten “Gelado” Vilchmanker (Lad7): embora não seja o tipo normalmente encontrado numa reunião da alta sociedade, Gelado ainda assim é um homem de bons contatos em Corvis e além. Seu conhecimento do submundo de Corvis e — mais importante — do tráfego que entra e sai da cidade é extenso, e Pendrake conta com ele para muitas dicas. Normalmente pode ser encontrado matando tempo nas docas.

Mitchel Filkins (Gue8): um dos defensores de Corvis, Mitchel é um orgulhoso membro da Guarda de Corvis. De muitas maneiras, ele é um miliciano como seus colegas, mas Mitchel está ativo há tempo suficiente para ter visto tudo que a cidade tem a oferecer. Conhece cada canto da cidade ancestral (na superfície e no subterrâneo), assim como os rostos e currículos da maioria dos meliantes locais. Filkins auxilia Pendrake frequentemente em suas empreitadas por Corvis, e realiza outros serviços de acordo com sua capacidade.

Professor Viktor Pendrake

Povo-do-Meio Rgr5/EAv9: ND I4; Humanóide Médio; DV 5d8+15 mais 9d6+27; I23 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 24, toque 17, surpresa 22; Atq Base +11; Agr +12; corpo-a-corpo: *espada curta* +3 +15 (Id6+4, dec. I9–20); ou à distância: arco da sorte de Pendrake +16 (Id8+1, dec. x3); Atq Ttl corpo-a-corpo: *espada curta* +3 +15/+10/+5 (Id6+4, dec. I9–20); ou à distância: arco da sorte de Pendrake +16/+11/+6 (Id8+1, dec. x3); AE inimigo predileto (gobbers) +4, inimigo predileto (gigantes) +2; QE acadêmico do campo de zoologia, aliados fáceis (aprimorado) +24, base de operações, contra todas as chances, empatia com a natureza +12, produzir trabalho acadêmico, reputação acadêmica +13, terreno predileto (florestas

+2, zelo de aventureiro; Tend. CB; TR Fort +14, Ref +15, Von +11; For I2, Des I5, Con I6, Int I8, Sab I3, Car 20.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +14, Cavalgar +4, Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (geografia) +14, Conhecimento (natureza) +11, Conhecimento de Criaturas +26, Cura +4, Decifrar Escrita +16, Diplomacia +8, Equilíbrio +8, Escalar +8, Esconder-se +8, Furtividade +13, Intimidação +8, Natação +8, Observar +15, Obter Informação +16, Ofícios (armas de fogo) +5, Ouvir +9, Procurar +9, Profissão (professor) +12, Saltar +3, Sobrevivência +16, Usar Cordas +6; Descobertas Arcanas (aberrações), Descobertas Arcanas (bestas mágicas), Foco em Perícia (Conhecimento de Criaturas), Prontidão, Rastrear, Sagas e Histórias (humanóides e humanóides monstruosos), Sagas e Histórias (mortos-vivos), Tiro Certo, Tiro Rápido, Usar Arma Exótica (corrente de aldar).

Idiomas Falados: caspiano, cygnarano, khadorano, llaelês, molgur (dialeto molgur-trul), órdico, quor, shyt.

Equipamento: *adaga de presa de dragonete da bruma* +2, corrente de aldar, arco da sorte de Pendrake (arco longo composto com +3 de bônus de sorte), *espada curta* +3 (antiga lâmina orgoth), *gibão de pele de dracodilo* +4 (sem penalidade por armadura e sem reduzir o deslocamento).

Habilidades Especiais

Inimigos Prediletos: gobbers, trolls. (Note que isto representa um conhecimento profundo e compreensão dessas criaturas, obtidos através de experiência, não um desejo ardente por caçá-las).

Terreno Favorito: floresta. Isto concede +2 de bônus em testes de Esconder-se, Furtividade, Observar, Ouvir e Sobrevivência em florestas, além de reduzir as penalidades de deslocamento em florestas para a próxima maior fração ($xI/4$ torna-se $xI/2$, $xI/2$ torna-se $x3/4$, e $x3/4$ torna-se xI).

Campo de Estudo: estudioso de campo de zoologia.

Base de Operações: Real Universidade Cygnarana, ramo de Corvis. Título: Alto Chanceler do Departamento de Zoologia Extraordinária.

Valor de Reputação Acadêmica: +13. Artigos publicados: *Os gobbers de Caen*, uma série em doze partes (atualmente no oitavo volume, cada um sendo um tomo +2 de conhecimento específico sobre gobbers); *Gêneros e espécies de trolls do sul* (tomo +6 de conhecimento específico sobre trolls); *Dos hábitos dos humanóides do Rio Negro e do Língua do Dragão* (tomo +2 de conhecimento sobre humanóides monstruosos); *Técnicas de treinamento para o argus de duas cabeças* (tomo +4 de conhecimento sobre argus); *Notas esparsas sobre a natureza do ceifador umbral* (não-publicado, tomo +2 de conhecimento sobre extraplanares).

Estudioso Aventureiro

Dedos caejados correram pelos cabelos cinzentos, parando para coçar um escalpo envelhecido. O homem suspirou, e então voltou a olhar para a fechadura que estivera estudando por três minutos. Estava colocada em uma imensa porta de metal coberta de mato, e exibindo símbolos religiosos que a maioria não podia compreender.

“Bem, podemos entrar?”, perguntou um jovem em uma voz não muito entusiasmada. Carregava uma grande mochila, e não conseguia controlar tiques de nervosismo enquanto postava-se atrás do velho. “Professor Fincher...?”

O velho ergueu-se, limpando o suor dos olhos com as costas da manga antes de recolocar os óculos. Embora seu cabelo desgrenhado e esmaecido e sua pele enrugada traíssem muitos anos, seu olhar e postura firmes denotavam uma confiança que não

conhecia fragilidade. “Kootler, dê-me o martelo”, ele disse, seu rosto barbudo mostrando impaciência.

O jovem pousou a mochila e começou a remexer desajeitadamente em seu interior. “Estê martelo?”, perguntou depois de um momento, entregando a ferramenta.

“Bem, quantos você trouxe, garoto?”

O rapaz pareceu confuso. “Apenas este, senhor”.

O professor mirou-o, seus braços cruzados, durante uma longa pausa. O garoto encolheu-se. “E aí, vai me alcançar o formão, menino!”

“Formão? Formão...”. Ele remexeu freneticamente na mochila. “O senhor não falou —”

“Pelo amor de Morrow, garoto. Você sabe quantos créditos acadêmicos você ganha por ser meu assistente?”. O rapaz continuou escavando dentro da mochila. “Pare com isso e dê-me sua adaga”. O professor agarrou o garoto e botou-o de pé, apanhando ele mesmo a adaga do cinto do rapaz.



Estudioso Aventureiro

Com adaga e martelo, o professor foi até a porta e começou a martelar no que parecia ser um mecanismo de tranca. Bateu diversas vezes, cada batida mais forte que a anterior, mas a grande porta de aço não cedia. “Porcaria de templo do inferno!”, praguejou o professor. “Não podia deixar uma chave num lugar que não afundasse no pântano, então agora vai me obrigar a fazer isso do jeito difícil, não é?”. Desceu o martelo com raiva, desta vez partindo a lâmina da adaga. Com um tuivo agressivo e um movimento rápido, o professor jogou o martelo para o lado, puxou uma pistola e disparou contra a porta.

A despeito do eco trovejante do tiro, o estalo da armadilha sendo ativada podia ser ouvido. Uma saraivada de flechas voou de uma dúzia de buracos na porta, enchendo o ar de dardos. O assistente soltou um berro e caiu para trás, contra uma árvore. Ficou deitado inerte, seu suor secando na pele, e vários momentos depois foi erguido por um par de mãos, e posto de pé bruscamente.

“Levante, menino. Diabos, não temos o dia todo”, exigiu o professor. Vários dardos estavam cravados em suas roupas, mas ele parecia completamente ileso. O garoto olhou para cima e viu o chapéu do professor pregado à árvore acima dele, com dois dardos. Mirou-o como se ele fosse um lunático. O professor estava enfiando coisas de volta à mochila do rapaz, aparentemente sem notar o evento quase fatal que acabara de acontecer.

Antes que pudesse falar ou discutir, Kootler estava sendo empurrado para a porta, agora aberta. “Vamos lá, meu jovem. Não há tempo a perder. Lembre-se, estamos fazendo isto pela ciência”, disse o professor antes de entrar ele mesmo no templo e fechar a porta atrás deles. Enquanto o garoto avançava pela escuridão e teias de aranha à frente, pensou, tarde demais, que aquilo definitivamente não era o que ele imagi-

nara ao se inscrever em um “semestre de intriga e aventura” como assistente de um professor.

“Rapaz, se você achou isso divertido, espere até nós acordarmos o servo flagelo”, comentou o professor, quase entusiasmado, enquanto dava um tapinha amigável nas costas do garoto, empurrando-o mais para a frente, rumo à escuridão.

Descrição

Todos têm sede de conhecimento até certo ponto, mas para aqueles que chamamos de estudiosos, essa sede cresce em uma paixão, que molda e permeia suas vidas. Para a maioria dos estudiosos, isso significa anos de estudo intenso, trancados em um quarto, escritório ou biblioteca, cercados de tomos, tabelas e outras curiosidades. Para o estudioso aventureiro, só isso não basta. Eles precisam saciar sua paixão pelo conhecimento em primeira mão, e sua fome de sabedoria muitas vezes leva-os a lugares com que a maioria dos homens nem sonha. Afinal, alguém precisa visitar todos esses locais estranhos descritos em tantos livros.

Estudiosos aventureiros são um tipo especial. Passam muitos anos estudando, e na maior parte das vezes têm algum tipo de posição mundana em uma universidade ou museu, mas não são traças de livros, de maneira alguma. São aventureiros empedernidos, capazes de acompanhar os melhores — a diferença é que, em vez de explorar os mistérios do mundo em busca de tesouros ou poder, fazem-no por conhecimento. As principais ferramentas do estudioso aventureiro são sagacidade, determinação, conhecimento e um toque tanto de força quanto de sorte. Com isso, mergulham nos mistérios do mundo, descobrindo segredos que poucos ousariam vislumbrar.



TABELA 1-1: O Estudioso Aventureiro

Nível	Bônus Base			Bônus de		Especial
	de Ataque	Fort	Ref	Von	Sorte*	
1°	+0	+0	+2	+2	+1	Base de operações, campo de estudo, contra todas as chances, especialista no campo (+2/+1)
2°	+1	+0	+3	+3	+1	Arma exótica
3°	+2	+1	+3	+3	+1	Idioma adicional
4°	+3	+1	+4	+4	+2	Zelo de aventureiro
5°	+3	+1	+4	+4	+2	Acadêmico do campo (+4/+2; pode escolher 10), aliados fáceis
6°	+4	+2	+5	+5	+2	Idioma adicional
7°	+5	+2	+5	+5	+3	Produzir trabalho acadêmico
8°	+6	+2	+6	+6	+3	Aliados fáceis (aprimorado)
9°	+6	+3	+6	+6	+3	Idioma adicional
10°	+7	+3	+7	+7	+4	Mestre do campo (+6/+3; pode escolher 20)

*Bônus recebido pela habilidade contra todas as chances

Estudioso Aventureiro

Nos Reinos de Ferro

Estudiosos aventureiros nos Reinos de Ferro surgem em todas as variedades possíveis. Os Reinos de Ferro contam com diversos centros importantes de educação superior, incluindo a Real Academia Caspiana, a Universidade de Corvis, a Universidade de Mercir, a Academia de Merywyn, a Escola de Ciências Superiores de Merin, a Universidade Fredek (em Ceryl) e outras. Embora existam muitos professores nessas universidades, apenas alguns poucos possuem o que é necessário para ser um estudioso aventureiro. É claro, os estudiosos aventureiros não estão restritos às instituições de ensino. Podem ser encontrados trabalhando independentemente, contratados por patronos ricos, ou até mesmo fazendo pesquisas para grandes guildas (por exemplo, o Sindicato dos Trabalhadores do Vapor & Ferro já contratou estudiosos aventureiros em diversas ocasiões para prestar auxílio em pesquisas privadas sobre metalurgia).

Figuras Notáveis

Lorant Neci (Ari7/EAv6): Lorant é um dos maiores historiadores do mundo e, em particular, é o mais estudado acadêmico no assunto do Império Orgoth em todos os Reinos de Ferro. Também é um dos mais prodigiosos acadêmicos da atualidade

em termos de produção, e seus tomos circulam por toda parte, tendo sido traduzidos para vários idiomas por todos os reinos. Trabalha primariamente na Escola de Ciências Superiores de Merin (uma pequena academia, que mesmo assim conquistou financiamento independente poderoso, sendo assim capaz de produzir trabalhos importantes), mas viaja muito pelos reinos. Possui contatos em cada universidade importante, e muitas pessoas procuram-no por seus conselhos em todos os assuntos históricos. Também é conhecido por ter pavio curto para um tipo acadêmico, e é dado a explosões.

Coriandr Jagus (Fet7/EAv5): Coriandr Jagus está entre os poucos estudiosos aventureiros que fez do conhecimento de criaturas sua área de especialização. Cresceu em Caspia, filho de um professor respeitado. Contudo, Coriandr não tinha a paciência de seu pai para a sala de aula e, quando começou a descobrir seu talento natural para a magia, descobriu também seu amor por vagar por onde as coisas selvagens correm. Jagus é conhecido por sua mania e talento de submergir-se no que quer que esteja estudando, seja através de furtividade, astúcia ou magia — normalmente uma combinação das três. Ele e o Professor Pendrake são bastante conhecidos um do outro, e compartilham muito respeito mútuo, embora não apreciem os métodos um do outro.

TABELA 1-2: ALIADOS FÁCEIS

Atualmente	Neutro	Amigo	Confidente	Aliado
Antagonista	30	40	50	60
Neutro	20	30	40	50
Amigo	—	—	30	40
Confidente	—	—	—	30
Aliado	—	—	—	—

TABELA 1-3: TRABALHOS ACADÊMICOS

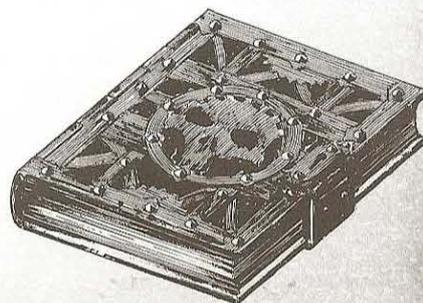
Nível do Tomo	Bônus do Tomo	CD	Tempo	Bônus de Reputação	Número Máximo
Básico	+2	20	2 meses	+1/2	12 trabalhos
Avançado	+4	26	6 meses	+1	8 trabalhos
Mestre	+6	31	1 ano	+3	5 trabalhos
Grande Mestre	+8	37	3 anos	+5	3 trabalhos
Lendário	+10	42	10 anos	+10	1 trabalho

“Nível do Tomo” indica o nível de conhecimento inserido no trabalho.

“Bônus do Tomo” indica o bônus que o tomo irá fornecer uma vez que o trabalho esteja concluído.

“CD” indica a classe de dificuldade da jogada, e “Tempo” indica quanto tempo deve ser gasto na tentativa de criação.

“Bônus de Reputação” indica o bônus na Reputação Acadêmica do estudioso aventureiro uma vez que o trabalho esteja completo, e “Número Máximo” indica a quantidade máxima de vezes que este bônus pode ser aplicado ao valor do estudioso. Um estudioso pode criar tomos além deste máximo, mas não mais recebe qualquer bônus em seu valor de Reputação Acadêmica.



Estudioso Aventureiro

O Estudioso Aventureiro

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um estudioso aventureiro, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (qualquer) ou Conhecimento de Criaturas 5 graduações, Obter Informação 4 graduações, Profissão (professor, curador, etc.) 5 graduações.

Talentos: Foco em Perícia (qualquer perícia de Conhecimento, ou Conhecimento de Criaturas).

Perícias de Classe

As perícias de classe do estudioso aventureiro (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Concentração (Con), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Conhecimento de Criaturas (Int), Decifrar Escrita (Int), Diplomacia (Car), Equilíbrio (Des), Escalar (For), Falar Idioma (Int), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For).

Pontos de Perícia a cada nível: 6 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: um estudioso aventureiro não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Base de Operações: o estudioso aventureiro também começa com algum tipo de base de operações. Este lugar está quase invariavelmente ligado à profissão do estudioso, e é normalmente uma universidade, museu ou instituição similar de cultura ou ensino. O estudioso pode obter recursos deste lugar (dentro dos limites do razoável), mas também deve prestar o respeito devido a qualquer empregador. Estudiosos aventureiros que abusem de seu papel podem perder seus privilégios (de acordo com o mestre). A base de operações costuma ser o beneficiário da maior parte dos estudos e troféus do estudioso no campo. Como opção, um estudioso aventureiro pode ser patrocinado por um benfeitor rico.

Junto com esta base de operações vem um valor de Reputação Acadêmica. Este valor pode ser adicionado como um bônus em testes baseados em Carisma (como testes de Diplomacia ou tentativas de influenciar a postura de PdMs — veja a Tabela I-2) para influenciar colegas estudiosos, alunos, aristocratas e outros indivíduos educados que conheçam o trabalho do estudioso e sua importância na comunidade acadêmica. O modificador básico para esta habilidade é igual ao bônus de competência do estudioso aventureiro como especialista, acadêmico ou mestre em seu campo (+2, +4 ou +6, respectivamente), embora possa ser aumentado através da produção de tomos acadêmicos.

Campo de Estudo: cada estudioso aventureiro tem um campo acadêmico específico no qual se especializa (“conhecimentos gerais” não pode ser escolhido). Este campo de estudo sempre é algo que desperta a paixão do estudioso, e sua pesquisa no campo é pessoal e muito recompensadora. Normalmente, o estudioso tem algum tipo de foco especial dentro desse campo, uma espécie de assunto de estimação (contudo, não recebe bônus adicionais por isso).

Contra Todas as Chances (Ext): estudiosos aventureiros são conhecidos por muitas coisas, mas sua sorte é lendária. Um estudioso aventureiro recebe um bônus de sorte em todos os seus testes de resistência (veja Bônus de Sorte na Tabela I-1). Este bônus aumenta à medida que o estudioso aventureiro adquire níveis.

Especialista no Campo: no 1º nível, o estudioso aventureiro é considerado um especialista, e recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de Conhecimento relacionados ao seu campo de especialização. Também pode tentar um teste de perícia sem treinamento em qualquer perícia de Conhecimento relacionada ao seu campo de estudo. Além disso, o estudioso recebe +1 de bônus de sinergia em testes e jogadas que estejam diretamente envolvidos de algum modo ao campo de estudo.

Por exemplo, um estudioso de história poderia receber +1 de bônus em testes de Abrir Fechaduras, Operar Mecanismos e Procurar dentro de ruínas, enquanto que um estudante de zoologia poderia receber +1 de bônus em jogadas de ataque e dano contra animais e monstros.

Arma Exótica: em suas viagens, estudiosos aventureiros são conhecidos por amear toda sorte de conhecimento e habilidades incomuns. No 2º nível, o estudioso aventureiro recebe Usar Arma Exótica como um talento adicional. A arma escolhida varia muito, embora armas versáteis e inteligentes sejam as preferidas.

Idiomas Adicionais: em sua imensa quantidade de estudo, estudiosos aventureiros aprendem muitas línguas. Recebem um idioma adicional no 3º, 6º e 9º níveis.

Zelo de Aventureiro (Ext): no 4º nível, o estudioso aventureiro recebe o zelo de aventureiro, uma sede de aventura que o impele além de seus limites normais através de pura coragem. Ele agora adiciona seu bônus de Carisma à sua CA. Este bônus representa um nível sobrenatural de coragem e ocasional desapego pela vida, e se aplica mesmo quando o estudioso usa armadura, ou quando está surpreendido. Ele não se aplica caso o estudioso esteja imobilizado.

Acadêmico do Campo: no 5º nível, o estudioso aventureiro é considerado um verdadeiro acadêmico em seu campo. Os bônus de competência e sinergia por esta habilidade aumentam para +4 e +2, respectivamente. O estudioso agora pode escolher 103 em qualquer teste de perícia de Conhecimento relacionado ao seu campo de estudo, mesmo que as circunstâncias normalmente impedissem que ele fizesse isso.

Aliados Fáceis (Ext): estudiosos aventureiros também são famosos por sua habilidade de encontrar velhos aliados ou fazer

Estudioso Aventureiro

novos, em praticamente qualquer lugar. Em qualquer localidade habitada, o estudioso pode fazer um teste de Obter Informação para localizar um aliado ou fazer uma amizade nova. Use a tabela de Aliados Fáceis (I-2) para determinar a CD do teste. Primeiro, descubra onde o PdM (quer seja o indivíduo a ser afetado ou o nível geral da população) se enquadra na coluna "Atualmente", e então faça o teste. O estudioso adiciona +5 de bônus de competência no teste de Obter Informação. A postura mais positiva alcançada com o teste representa o tipo de aliado encontrado, mas, neste nível, a coluna "Aliado" é ignorada (um Confidente é o maior nível possível). Este relacionamento normalmente dura por uma cena ou ato de uma aventura, embora, caso representada corretamente, possa durar mais. O mestre é encorajado a ter em mente os limites da boa vontade dos PdMs para com outras pessoas. Por exemplo, um Amigo não assumiria a culpa de algo em nome de um PJ, enquanto um Aliado definitivamente poderia fazê-lo.

Este teste só pode ser feito uma vez por local e por visita, e não pode ser usado mais de uma vez para o mesmo PdM. Também não pode ser usado em algum PdM em particular caso o mestre decida que isso é impossível. O estudioso não pode escolher 10 ou 20 neste teste. Cabe ao mestre determinar se o aliado encontrado é alguém já conhecido ou um novo amigo.

No 8º nível, a habilidade do estudioso aventureiro de encontrar aliados melhora. Use a mesma tabela (Tabela I-2), mas não ignore mais os sucessos na coluna "Aliado". Um sucesso nesta coluna indica que o estudioso fez um aliado duradouro, que

continuará ajudando o personagem muito depois da aventura atual. Além disso, o bônus de competência do estudioso aumenta para +10. As mesmas restrições se aplicam.

Produzir Trabalho Acadêmico: no 7º nível, o estudioso aventureiro pode tentar aumentar seu valor de Reputação Acadêmica (veja "Base de Operações", acima) escrevendo textos acadêmicos. Para escrever um texto, o estudioso deve investir muito tempo em pesquisa, estudo, produção e revisão. A quantidade de tempo depende da complexidade e profundidade pretendidas; isto também determina a CD para criar o texto.

Consulte a Tabela I-3 e faça um teste de Conhecimento. Caso o texto esteja dentro de seu campo de estudo, seu bônus de competência no campo também se aplica. Nenhum bônus de sinergia se aplica, e o estudioso não pode escolher 10 ou 20. O teste é feito no final do período de trabalho, e uma falha indica tempo perdido (o trabalho é incompleto, inconsistente ou simplesmente errado de alguma forma), embora o estudioso possa tentar de novo com +5 de bônus de competência devido à sua pesquisa anterior (contudo, a quantidade de tempo é a mesma). Aventuras e trabalho adicionais podem ser realizados durante este período de trabalho, mas apenas brevemente; o trabalho acadêmico deve ser o foco principal do personagem.

Mestre do Campo: no 10º nível, o estudioso é um mestre de seu campo de estudo. Seus bônus aumentam para +6 e +3 respectivamente, e ele pode escolher 20 em qualquer teste de perícia de Conhecimento relacionado ao seu campo de estudo, a despeito das circunstâncias.



Moedor de Ossos

Não estávamos no mato há nem duas semanas quando encontramos eles — um bando de gorax. Topamos com eles em uma clareira pouco a norte do Língua do Dragão, e os desgraçados estavam com fome. Tinham derrubado um búfalo raevhano, e estavam despedaçando-o. Nunca vou saber como aquele pobre animal tinha chegado até ali e, vendo como ele já estava meio devorado, duvido que fosse descobrir.

“Lá, o grandão, aquele com a faixa vermelha, é aquele que eu quero”, disse o sujeito magricela e sombrio, puxando o meu casaco. Ele se dizia um moedor de ossos, e que as proles me levem se eu soubesse de onde ele vinha. Pela roupa, eu diria que era de longe, e pelo jeito, diria que era de mais longe ainda. Mas ele pagava bem, e o meu azar na época criara uma necessidade por aquele trabalho.

“Aquilo não é uma faixa, seu almofadinha, aquilo é o almoço dele”, eu disse, mas o tolo não pareceu se importar. Ele estava examinando a fera e esfregando as mãos, observando com aquele olho enorme e um sorriso feral.

Virei para os homens. Eram um bando lamentável de expatriados khadoranos, mas traziam seus próprios rifles, o que significava que eram bons o bastante para aquele trabalho. “Certo, rapazes, vamos pegá-los. Deixem o grandão vermelho para mim!”

Antes que o cheiro do tiro de rifle tivesse saído das minhas narinas, ele estava lá, de pé sobre o gorax que estrebuchava, e que estivera se banquetando um instante atrás. Com uma risada rasa e ansiosa, ele fez surgir uma longa faca serrilhada, e pôs-se a trabalhar. Um momento depois, suas mãos estavam pingando de vermelho pastoso, e ele ergueu e mirou um grande coração recém-arrancado.

“Oh, sim”, riu o magrelo. “Isto vai servir muito bem...”

— Mestre caçador Alten Ashley

Descrição

Moedores de ossos são tipos misteriosos, no mínimo. São praticantes de magia que desprezam a alquimia tradicional, e procuram aperfeiçoar suas próprias artes secretas, curtindo e preparando magicamente partes de corpos. Vêm de terras distantes, e guardam seu conhecimento com cuidado e zelo. São conhecidos (entre os poucos que os conhecem) por seus componentes que podem melhorar magias, assim como por seus úteis talismãs mágicos. Moedores de ossos não têm pudores quanto a usar suas habilidades por lucro. Seus ícones mágicos e preparados de melhoria de magias são respeitados, e tendem a alcançar altos preços por causa de sua raridade.

A maioria dos moedores de ossos divide seu tempo entre aventuras e criação de ícones e componentes. São mais hábeis em combate que a maior parte dos conjuradores, mas apenas comparados a estes. A maioria dos moedores de ossos é esperta o bastante para se aliar com bandos de aventureiros, ou para

contratar alguém para acompanhá-los em suas jornadas. Sempre participam de suas próprias caçadas a monstros, para que possam confiar em seus próprios instintos para achar a criatura certa e para que possam extrair quaisquer partes de corpos eles mesmos. Um moedor de ossos nunca compra partes de segunda mão.

Moedores de ossos costumam ser vistos com desconfiança, às vezes medo, e, na melhor das hipóteses, curiosidade. Normalmente, não contam com a estima de outros negociantes mágicos, por causa da competição que trazem ao mercado. Esta apreensão competitiva é aumentada pela indiferença fria com que os moedores de ossos tendem a tratar a maioria das pessoas. Conjuradores são tipos curiosos, e é muito frustrante quando um colega arcano mantém seus segredos tão bem guardados.



Moedor de Ossos

Nos Reinos de Ferro

Os moedores de ossos dos Reinos de Ferro são quietos e misteriosos. Acredita-se que tenham se originado de algum lugar nas Ilhas Scharde, embora o local preciso seja desconhecido. Não existe evidência que sugira que sejam ou não ligados ao Senhor das Serpentes. Sabe-se que sua aparição nos Reinos de Ferro é algo recente, embora, mais uma vez, a razão disso permaneça desconhecida. São encontrados primariamente em Cygnar e Khador, embora sua reputação por extensas caçadas a monstros esteja bem estabelecida.

A Ordem Fraternal de Magia tem um altíssimo interesse pelos moedores de ossos, e vários de seus membros já conhecem seus componentes de melhoria de magias. Contudo, o uso desses preparados foi banido pela Ordem, até que sua verdadeira natureza (e mais informações sobre os próprios moedores de ossos) possa ser descoberta. A extremamente discreta Irmandade Taumatúrgica dos Arcanos (uma pequena sociedade de alquimistas sediados em Fharin) também está muito interessada nos moedores de ossos, embora estejam divididos entre o desejo de aprender seus segredos e de eliminar os competidores em potencial.

Figuras Notáveis

Terril Thayer (Mag7/MOs6): Terril é um moedor de ossos que vende seus produtos em Corvis há vários meses. Exceto por sua aparência — é um homem oleoso, de pele escura, com uma compleição estranhamente angulosa — não foi notado por muitos cidadãos. Mas existem aqueles que possuem um interesse mais do que passageiro pelo estranho. A Ordem Fraternal de Magia local notou-o, e vem comprando seus produtos para conduzir experiências. Outros indivíduos mais sinistros também per-

ceberam-no, e Terril vem sendo alvo de vários encontros letais. Devido a circunstâncias bastante incomuns, ele conseguiu fazer uma aliança com a família criminosa Gertens, e as conseqüências disso só podem ser imaginadas.

Lysimache Marpessa (Mag8/MOs1): filha de um rico cortesão caspiano cujo maior prazer era mimá-la (tendo visto sua esposa falecer), Lysimache pôde comprar muitas vantagens não oferecidas à maioria das mulheres. Seus estudos de magia são um claro exemplo disso. Embora seja bastante inteligente e talentosa, Lysimache tem um caráter selvagem que se recusa a ser domado. Suas aventuras levaram-na a lugares longínquos, e tornaram-na a principal especialista a respeito dos moedores de ossos nos Reinos de Ferro. Já viajou com vários deles, e até mesmo começou a aprender algumas de suas habilidades. Também aprendeu sua discrição, e não conta nada do que sabe. Seus planos a respeito desse novo conhecimento só podem ser imaginados.

O Moedor de Ossos

Dado de Vida: d6.

Pré-Requisitos

Para se tornar um moedor de ossos, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Perícias: Conhecimento (arcano) 6 graduações, Conhecimento de Criaturas 5 graduações, Ofícios (alquimia) 4 graduações, Ofícios (dissecação) 4 graduações, Sobrevivência 4 graduações.

Talentos: um talento metamágico qualquer.

Conjuração: capacidade de conjurar magias arcanas de 3º nível.

Especial: deve encontrar um moedor de ossos e convencê-lo a ensinar seus segredos. Boa sorte.

TABELA 2-1: O Moedor de Ossos

Nível	Bônus Base				Especial	Conjuração
	de Ataque	Fort	Ref	Von		
1º	+0	+2	+0	+2	Moer ossos (ampliadores de magias), monstro predileto, Rastrear	+1 nível na classe arcana anterior
2º	+1	+3	+0	+3	Moedor de ossos especialista +2	+1 nível na classe arcana anterior
3º	+2	+3	+1	+3	Moer ossos (ícones), talento adicional	—
4º	+3	+4	+1	+4	Moedor de ossos especialista +4	+1 nível na classe arcana anterior
5º	+3	+4	+1	+4	Monstro predileto	+1 nível na classe arcana anterior
6º	+4	+5	+2	+5	Moedor de ossos especialista +6, moer ossos (ampliadores maiores)	—
7º	+5	+5	+2	+5	Talento adicional	+1 nível na classe arcana anterior
8º	+6	+6	+2	+6	Moedor de ossos especialista +8, moer ossos (ícones maiores)	+1 nível na classe arcana anterior
9º	+6	+6	+3	+6	Talento adicional	—
10º	+7	+7	+3	+7	Moedor de ossos especialista +10, monstro predileto	+1 nível na classe arcana anterior

Moedor de Ossos

Perícias de Classe

As perícias de classe do moedor de ossos (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Concentração (Con), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Conhecimento de Criaturas (Int), Decifrar Escrita (Int), Falar Idioma (Int), Furtividade (Des), Identificar Magia (Int), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: um moedor de ossos não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Monstro Predileto (Ext): no 1º nível, um moedor de ossos seleciona um tipo de criatura entre os seguintes: aberração, animal, besta mágica, dragão, extraplanar, fada, gigante, humanóide monstruoso, morto-vivo ou planta. Este é um tipo de criatura com a qual o moedor de ossos está mais familiarizado, tendo obtido um maior vislumbre de seus hábitos, jeito e utilidade. O moedor de ossos recebe +2 de bônus em testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência, e +2 de bônus nas jogadas de dano, contra uma criatura desse tipo. Além disso, este bônus pode ser aplicado a testes de Ofícios (alquimia) quando o personagem moer partes de um monstro favorito.

No 5º e 10º níveis, o moedor de ossos escolhe um novo tipo de monstro predileto. Além disso, nesses mesmos níveis, o bônus contra um tipo de monstro predileto aumenta em +2.

Rastrear: um moedor de ossos recebe Rastrear como um talento adicional.

Moer Ossos (Sob): a marca registrada do moedor de ossos, este é um processo no qual materiais especializados são transformados em ampliadores de magias e ícones. A criação desses itens é similar à criação de outros itens mágicos, mas envolve mais trabalho do que investimento financeiro.

Todas as tentativas de moer ossos exigem um teste de Ofícios (alquimia). Todos os itens também possuem um custo em XP, que funciona exatamente como para talentos de criação de itens. No caso de um teste falho de Ofícios (alquimia), o progresso do moedor de ossos não avança. Caso o teste falhe por cinco ou mais, o moedor de ossos estraga todas as suas matérias-primas e deve pagar metade do custo em XP que teria gasto caso tivesse completado com sucesso o ampliador ou ícone.

Moedores de ossos podem criar ampliadores de magias a partir do 1º nível. Nesse ponto, o moedor de ossos só pode criar ampliadores menores, que exigem o aumento de um ou dois níveis de magia quando utilizados. No 3º nível, o moedor de ossos aprende como criar ícones. No 6º nível, pode criar ampliadores maiores, aqueles que exigem um aumento de três ou quatro níveis de magia. Finalmente, no 8º nível, o moedor de ossos pode criar ícones maiores.

Moedor de Ossos Especialista (Ext): à medida que um moedor de ossos adquire mais níveis de classe, suas habilidades de moer ossos aumentam. No 2º nível, o moedor de ossos recebe +2 de bônus de competência em todos os testes de Ofícios (alquimia) e Ofícios (dissecação) feitos como parte do processo de moer os ossos. Este bônus aumenta para +4 no 4º nível, +6 no 6º nível, +8 no 8º nível e +10 no 10º nível. Este bônus de competência só se aplica a testes de Ofícios (alquimia) e Ofícios (dissecação) relacionados a moer ossos, e não é adicionado a outros testes de Ofícios.

Talento Adicional: no 3º, 7º e 9º níveis o moedor de ossos recebe um talento adicional. Esse talento deve ser um talento metamágico ou um talento de criação de itens.

Ampliadores de Magias

Moedores de ossos são mais conhecidos entre seus colegas arcanos por seus ampliadores de magias. Esses preparados alquímicos duplicam os efeitos de talentos metamágicos. Ampliadores de magias podem ter diversas formas, embora a maior parte tenha o formato de bolos esquisitos ou preparados secos, dependendo em grande parte do material utilizado e das preferências do moedor de ossos. Ampliadores de magias menores duplicam os efeitos de talentos metamágicos que exigem o aumento de 1 ou 2 níveis de magia (Aumentar Magia, Estender Magia, Magia sem Gestos, Magia Silenciosa e Potencializar Magia). Ampliadores maiores duplicam os talentos metamágicos mais poderosos, aqueles que exigem o aumento de 3 ou 4 níveis de magia (Acelerar Magia, Ampliar Magia, Elevar Magia* e Maximizar Magia).

* Ampliadores de magias para Elevar Magia são ligeiramente diferentes de outros ampliadores. O moedor de ossos determina o nível máximo para a magia elevada quando cria o ampliador. Em outras palavras, um ampliador de magia criado para elevar uma magia para o 6º nível poderia ser usado para conjurar uma magia de nível 5 ou menor como uma magia de 6º nível.

Usando Ampliadores

Cada ampliador de magia é criado para duplicar um talento metamágico específico para uma escola de magia específica, selecionada pelo moedor de ossos no momento da criação. O conjurador arcano deve estar com o ampliador pronto enquanto conjura sua magia, usando-o de forma semelhante a um componente material, e o ampliador é consumido pelas energias mágicas. O benefício do talento metamágico é recebido sem custo adicional em níveis de magia ou em tempo de execução para o conjurador. No entanto, caso o talento tenha quaisquer pré-requisitos, o usuário deve preencher esses pré-requisitos para utilizar o ampliador.

Restrições à Criação

Para assegurar a coleta apropriada dos componentes, o moedor de ossos deve fazer um teste de Ofícios (dissecação)

Moedor de Ossos

enquanto está coletando partes de monstros. As CD estão listadas junto com os outros requisitos de criação. Uma vez que as partes tenham sido coletadas, o processo de moer os ossos pode começar.

Os Dados de Vida do monstro de onde veio o componente devem ser no mínimo o dobro dos níveis do espaço de magia necessário para conjurar a magia ampliada. Em outras palavras, adicione o aumento de níveis de magia do talento metamágico ao nível da magia, e multiplique este valor por dois. Por exemplo, o talento metamágico Magia Silenciosa usa um espaço de magia um nível maior que o nível normal da magia. Assim, um ampliador de Magia Silenciosa (+1 nível de magia) desenvolvido para uso com magias de 2º nível necessita de um órgão ou parte do corpo importante de um monstro com 6 DV. Ampliadores de magias desenvolvidos para magias de nível maior sempre podem ser usados para melhorar magias de nível menor.

O talento que o ampliador duplica e a escola de magia são determinados durante a criação do ampliador, e o fato de o conjurador possuir ou não o talento não faz diferença alguma. Contudo, o moedor de ossos que cria o ampliador deve possuir o talento em questão. Apenas um talento pode ser imbuído em um único ampliador.

Partes de certos tipos de monstros são mais adequadas para melhorar escolas de magia específicas. Embora as combinações de tipos de criaturas e escolas de magia listadas abaixo sejam ideais, não são necessárias. Utilizar partes de outros tipos de criaturas impõe -5 de penalidade ao teste de Ofícios (alquimia).

Abjuração:	Aberração; ou subtipo Avançado
Adivinhação:	Besta mágica; ou subtipo Ar
Conjuração:	Extraplanar; ou subtipo Água, Ar, Fogo, Terra ou Planar
Encantamento:	Fada ou humanóide monstruoso
Evocação:	Dragão; ou subtipo Fogo ou Frio
Ilusão:	Fada ou humanóide
Necromancia:	Morto-vivo; ou subtipo Mal
Transmutação:	Animal ou planta; ou subtipo Caótico ou Metamorfo

A parte exata a ser utilizada é mais uma questão de estilo ou estética do que qualquer outra coisa. A única restrição é a necessidade de um órgão ou parte do corpo importante, e o moedor de ossos deve extraí-lo em pessoa. Partes de corpos típicas duram 2d4 dias antes que apodreçam demais para serem usadas. Conservantes, como fluido de embalsamar, podem estender esta "vida útil" para 2d4 semanas, mas a CD do teste de Ofícios (alquimia) aumenta em +3 para cada semana entre a coleta e o processo de moer os ossos.

Fluido de Embalsamar: meio litro de fluido de embalsamar é suficiente para preservar uma única parte de corpo. Contudo, o moedor de ossos deve ter um recipiente hermético grande o bastante para abrigar o órgão. Preço: 20 PO por meio litro.

Custo e CD para Criação de Ampliadores

O processo de criação de ampliadores de magias envolve componentes alquímicos especiais conhecidos apenas pelos moedores de ossos, e a aplicação de energias arcanas. Esses reagentes custam um quarto do preço do ampliador de magia. O processo de criação não precisa ser realizado em um laboratório, mas o moedor de ossos deve possuir todos os materiais necessários, e ser deixado em paz durante o processo.

Ofícios (dissecação):	CD 15
Ofícios (alquimia):	CD 15 + DV da criatura
Preço:	DV da criatura x 50 PO
Custo de Criação:	DV da criatura x 12,5 PO
Custo em XP:	1/25 do preço
Tempo:	4 horas (no máximo dois ampliadores de magias podem ser criados em um dia).

Ícones

A partir do 3º nível, o moedor de ossos pode criar ícones menores a partir de partes de corpos de criaturas. Ícones são itens mágicos menores, que concedem algum bônus pouco poderoso. Diferentes de ampliadores, podem ser utilizados por qualquer um, não apenas por conjuradores arcanos, e são itens mágicos permanentes. No 8º nível, o moedor de ossos pode criar ícones maiores, que concedem bônus mais poderosos e também habilidades especiais.

Os métodos de confecção dos ícones são semelhantes àquelas utilizados na criação de ampliadores de magias. A principal diferença é que os ícones são normalmente criados como algo facilmente vestido ou carregado. Apenas quatro ícones menores, ou dois maiores, podem ser usados ao mesmo tempo.

Nem todos os ícones são vestidos. Ícones que concedem bônus em testes de perícias, valores de habilidades, testes de resistência e armadura natural devem ser vestidos ou usados no corpo (em geral amarrados ao cabelo ou em braceletes ou colares). Ícones que concedem bônus em jogadas de ataque devem ser amarrados diretamente à arma, enquanto aqueles que concedem bônus de armadura são normalmente amarrados a qualquer armadura vestida.

Um teste de Ofícios (alquimia) deve ser feito, e também há custo em XP. Ícones menores podem ser confeccionados a partir de criaturas com qualquer número de DV, enquanto que ícones maiores só podem ser feitos a partir de criaturas com 11 ou mais DV. Não existem restrições quanto ao tipo de criatura, mas a forma deve se adequar à função. A cauda de um lemax é muito mais apropriada como um ícone que concede um bônus em testes de Escalar do que como um que concede bônus de armadura.

Partes de criaturas para uso na criação de ícones devem ser mantidas frescas, e seguir as mesmas diretrizes apresentadas nas Restrições à Criação para ampliadores de magias.

Moedor de Ossos

Custo e CD para Criação de Ícones

Ícones são bastante parecidos com itens maravilhosos, e seus preços devem ser determinados usando as mesmas diretrizes do *Livro de Regras Básicas II*. Contudo, o moedor de ossos reduz seu custo para criar e o preço efetivo baseado nos DV da criatura que usa para criar o ícone. Ícones menores criados a partir de criaturas com 1 a 3 DV têm seu custo de criação e seu custo de XP reduzido em 10%. Mesmo assim, os moedores de ossos quase sempre vendem seus ícones pelo preço normal, a despeito do quanto possam ter economizado. Afinal, foi seu trabalho duro que derrubou o monstro grande e mau e permitiu essa economia. Usar partes de uma criatura com 4 a 6 DV reduz o custo em 20%, enquanto que partes de criaturas com 7 a 9 DV reduzem-no em 30%. Assim, um ícone menor que concede +5 de bônus em testes de Furtividade custaria o mesmo que um *manto élfico*. Seu preço é de 2.500 PO, e o custo de criação é 1.250 PO e 100 XP. Um moedor de ossos utilizando partes de um dilacerador espinhoso, uma criatura de 6 DV bastante furtiva, pagaria apenas 1.000 PO e 80 XP, embora provavelmente cobraria os mesmos 2.500 PO pelo ícone. Veja a Tabela I-2 para os detalhes completos sobre as reduções de custo para ícones menores e maiores.

Nota: moedores de ossos não arriscam perda permanente de pontos de vida por criar ícones que custem 200 XP ou mais. Sofrem esta penalidade pela criação de itens mágicos normais, segundo as regras do *GPRF*, Capítulo Cinco.

Tabela I-2: Redução de Custos por DV da Criatura

Ícone Menor DV da Criatura	Ícone Maior DV da Criatura	Redução no Custo e na XP
1-3	11-14	10%
4-6	15-18	20%
7-9	19-22	30%
10-12	23-26	40%
13+	27+	50%

Ícones Menores

Ofícios (dissecação): CD 15

Ofícios (alquimia): CD 20

Preço:

de acordo com os itens maravilhosos, descritos no *Livro de Regras Básicas II*. Contudo, os ícones não sofrem o aumento de 150% no custo de criação de itens mágicos nos Reinos de Ferro.

Custo de Criação:

metade do preço, reduzido pelos DV da criatura (veja a Tabela I-2, acima).

Custo em XP:

1/25 do preço, reduzido pelos DV da criatura (veja a Tabela I-2, acima).

Tempo:

1 dia

Exemplos de Poderes (escolha um)

+5 de bônus em uma perícia

+2 de bônus em um tipo de teste de resistência

+1 de bônus em todos os testes de resistência

+1 de bônus em jogadas de ataque (corpo-a-corpo ou à distância)

+1 de bônus em jogadas de dano (corpo-a-corpo ou à distância)

+1 de bônus em CA

Ícones Maiores

Ofícios (dissecação): CD 20

Ofícios (alquimia): CD 30

Preço:

de acordo com os itens maravilhosos, descritos no *Livro de Regras Básicas II*. Contudo, os ícones não sofrem o aumento de 150% no custo de criação de itens mágicos nos Reinos de Ferro.

Custo de Criação:

metade do preço, reduzido pelos DV da criatura (veja a Tabela I-2, acima).

Custo em XP:

1/25 do preço, reduzido pelos DV da criatura (veja a Tabela I-2, acima).

Tempo:

1 dia

Exemplos de Poderes (escolha um)

+10 de bônus em uma perícia

+4 de bônus em um tipo de teste de resistência (Fortitude, Reflexos ou Vontade)

+2 de bônus em todos os testes de resistência

+3 de bônus em jogadas de ataque (corpo-a-corpo ou à distância)

+3 de bônus em jogadas de dano (corpo-a-corpo ou à distância)

+2 de bônus em CA

+2 de bônus em um valor de habilidade

O usuário recebe visão no escuro 18 m

O usuário recebe resistência a veneno 5

O usuário recebe a habilidade especial faro

O usuário recebe resistência a magia 5 + seus DV

Cria um ampliador permanente (para um talento metamágico específico e para um escola de magia específica; custo de criação = DV da criatura x 350)

Exemplos de Ampliadores de Magias e Ícones

Ampliadores de magias, especialmente aqueles para uma escola de magia em particular, são difíceis de serem encontrados, devido em parte à natureza geralmente reclusa dos moedores de ossos. Mesmo quando um destes é encontrado, a disponibilidade é sempre limitada pelo estoque do moedor de ossos. Alguns moedores de ossos cobram a mais por ampliadores e ícones feitos a partir de criaturas especialmente perigosas ou raras, muito acima do valor real dos ampliadores (de 500 a 3.000 PO a mais).

Moedor de Ossos

Exemplos de Ampliadores

Coração de Vektiss (Magia sem Gestos): esta substância cristalina negra foi criada a partir do coração de um vektiss anormalmente grande (8 DV), e amplia qualquer magia de Abjuração de nível 3 ou menor com o talento Magia sem Gestos.

Sem aura (não-mágico); Moer Ossos, Ofícios (alquimia) (CD 23), Magia sem Gestos; Preço 400 PO; Custo 100 PO + 16 XP.

Sangue de Verme do Gelo (Maximizar Magia): um frasco deste líquido azul espesso amplia qualquer magia de Evocação de nível 4 ou menor com o talento Maximizar Magia.

Sem aura (não-mágico); Moer Ossos, Ofícios (alquimia) (CD 29), Maximizar Magia; Preço 700 PO; Custo 175 PO + 28 XP.

Fígado de Espreitor Sepulcral (Magia Silenciosa): este órgão curtido, vindo de um espreitor sepulcral particularmente grande (16 DV) amplia qualquer magia de Necromancia de nível 7 ou menor com o talento Magia Silenciosa.

Sem aura (não-mágico); Moer Ossos, Ofícios (alquimia) (CD 31), Magia Silenciosa; Preço 800 PO; Custo 200 PO + 32 XP.

Exemplos de Ícones

Ícone de Dente de Dracodilo: este ícone é normalmente um colar ou tornozeleira com vários dentes de dracodilo. Um ícone menor de dente de dracodilo concede +5 de bônus de sorte em testes de Natação, enquanto que um ícone maior concede +10 de bônus.

Ícone menor: sem aura (não-mágico); Moer Ossos, Ofícios (alquimia) (CD 20); Preço 2.500* PO; Custo 1.250 PO + 100 XP (padrão), 750 PO + 60 XP (redução de 40% por criatura de II DV).

Ícone maior: sem aura (não-mágico); Moer Ossos, Ofícios (alquimia) (CD 30); Preço 10.000* PO; Custo 5.000 PO + 400 XP (padrão), 4.500 PO + 360 XP (redução de 10% por criatura de II DV).

*Mesmo que a criação custe apenas 750 PO (ou 4.500 PO) ao moedor de ossos, a maioria cobra o preço total por estes itens. Podem até cobrar mais, caso o dracodilo tenha sido especialmente difícil de derrubar.

Ícone de Escama de Dolomita: este grande ícone, semelhante a uma pedra achatada, é normalmente usado como um colar. Um ícone menor de escama de dolomita concede +1 de bônus em armadura natural, enquanto que um ícone maior de escama de dolomita concede +3 de bônus em armadura natural.

Ícone menor: sem aura (não-mágico); Moer Ossos, Ofícios (alquimia) (CD 20); Preço 2.000 PO; Custo 1.000 PO + 80 XP (padrão), 600 PO + 48 XP (redução de 40% por criatura de I2 DV).

Ícone maior: sem aura (não-mágico); Moer Ossos, Ofícios (alquimia) (CD 30); Preço 8.000 PO; Custo 4.000 PO + 320 XP (padrão), 3.600 PO + 288 XP (redução de 10% por criatura de I2 DV).

Ícone de Fígado de Troll: moído e condensado em uma pasta, o ícone de fígado de troll é normalmente mantido em um frasco de vidro usado em um colar. Um ícone menor de fígado de troll concede +2 de bônus em testes de resistência de Fortitude,

enquanto que um ícone maior de fígado de troll concede resistência a veneno 5. Ícones maiores podem ser feitos apenas a partir de trolls excepcionalmente resistentes, ou a partir de trolls atrozes (o exemplo utiliza um monstruoso troll atroz, de 20 DV).

Ícone menor: sem aura (não-mágico); Moer Ossos, Ofícios (alquimia) (CD 20); Preço 2.000 PO; Custo 1.000 PO + 80 XP (padrão), 800 PO + 64 XP (redução de 20% por criatura de 5 DV).

Ícone maior: sem aura (não-mágico); Moer Ossos, Ofícios (alquimia) (CD 30); Preço 8.000 PO; Custo 4.000 PO + 160 XP (padrão), 2.800 PO + 224 XP (redução de 10% por criatura de 20 DV).

Encontrei esta curiosa anotação no laboratório de um suposto moedor de ossos. Deveras interessante.
- VGP

"Lista de Doações"

- *Seis corações de gorax*
- *Dois farrapos de Dilacerador espinhoso*
- *5 litros de sangue de troll atroz*
- *18 olhos de sk'egg (sem pió!)*
- *1 barrilete de línguas de Diabrete*
- *1 crânio de dragoneite da bruma*
- *2 conjuntos completos de ossos de filho do porco*
- *3 quilos de cascos de búfalo raex-hano*
- *4 besouros de rapina*
- *12 fígados de peixe-dragão*
- *1 rusalka inteira e intacta (quanto mais bonita melhor)*

Caçador de Monstros

Minha filha foi uma das primeiras. Só quando outros quatro tinham sumido percebemos que estávamos sendo caçados. Não sabíamos muito sobre eles, exceto que ser pego por eles era morte certa, pelo menos para tipos como nós. Logo, um estranho passou e contou-nos que eles se chamavam dilaceradores espinhosos, e que era incomum que um bando deles se estabelecesse daquele jeito. Ele foi o sexto.

Só depois que eles tinham matado uma dúzia e meia de nós encontramos ajuda. Também era um estranho na cidade, mas, como viemos a saber, tinha seguido os dilaceradores até aqui. Era esquisito. Tinha um ar silencioso, o tipo de silêncio que

um homem adquire quando fica sozinho nos ermos por tempo demais. Tinha cabelos longos, negros e desgrenhados, e mais cicatrizes do que eu já vira em qualquer homem. Tenho certeza de que cada uma delas tinha uma história exótica. Sua roupa parecia khadorana, mas seu sotaque era de Cygnar. Trazia um saco repleto de partes e peças para fazer armadilhas, e um rifle pendurado no ombro, diferente de tudo que eu já havia visto. Seu preço era mil coroas mais despesas, e tivemos pouca escolha além de pagar.

O jovem Brenner foi com o estranho, para mostrar-lhe onde as criaturas tinham atacado, e onde tinham sido vistas. Mesmo na cidade podíamos ouvir seus gritos e uivos, aquelas feras urrando enquanto transformavam-se de caçadores em caça, seus berros sendo abafados apenas pelos estouros do rifle. Eram levadas por armadilhas e emboscadas. O estranho voltou antes mesmo do final da noite, Brenner a tiracolo, seu rosto pálido como o de um fantasma.

O homem jogou no chão um monte de cabeças decepadas, sete ao todo, suas línguas pendendo para fora, seus rostos bestiais paralisados em horror final.

“Mil coroas”, ele disse, seu rosto pétreo. “E o meu cavalo precisa de ferraduras novas. Vou embora de manhã”.

Preferia que ele tivesse sentado e contado a história de como matara aquelas sete feras que vinham nos atormentando por tanto tempo, mas, como dizemos em Skirov, “quando um homem salva o seu pescoço, não espere um tapinha nas costas”. Mesmo assim, com bebida suficiente acabamos arrancando tudo do pobre Brenner. Chegue mais perto, e deixe-me contar sobre esse caçador incrível. Seu nome era Adagin Bracht...

— Morgov Kelmak, Taverna das Lágrimas das Estrelas, Skirov

Descrição

A maioria das pessoas foge de monstros. Chame de medo, chame de bom senso, chame do que quiser, correr para a segurança é a primeira coisa que a maioria pensa quando é ameaçada por uma fera selvagem (ou coisa pior). Bem, os caçadores de monstros tendem à reação oposta. Ganham a vida caçando as feras dos ermos. São rastreadores especialistas e guerreiros habilidosos, e geralmente estão mais à vontade no rastro de suas presas, dormindo na lama e no frio, que em alguma estalagem aconchegante ou escritório. Desnecessário dizer, também são alguns dos mais destemidos lutadores em todas as terras.

As motivações de um caçador de monstros em particular variam muito. Alguns vivem ou cresceram em áreas onde criaturas selvagens de algum tipo eram uma ameaça constante, e pegaram em armas para enfrentar os predadores. Muitos sofreram algum tipo de trauma muito cedo nas garras de uma fera, e dedicaram-se a eliminar tais ameaças. Outros ainda são aventureiros com um caráter indomável, que gostam de ser eles mesmos predadores.



O lendário caçador Alten Ashley

Caçador de Monstros

Nos Reinos de Ferro

A maioria dos caçadores de monstros nos Reinos de Ferro é encontrada em lugares às margens da sociedade, muitos dentro de Cygnar e Khador, com maiores concentrações em regiões indomadas, como as Montanhas da Muralha da Serpente e a Floresta dos Espinhos. Muitos podem ser encontrados como caçadores-chefes de pequenos bandos mercenários. Em Cygnar, a maioria dos magistrados locais paga caçadores de monstros por seus serviços. Em Khador, os caçadores de monstros devem ser contratados pelo exército como mercenários especializados se quiserem ver algum dinheiro; os contratos tendem a ser bastante frouxos, contudo, então existe pouca diferença na maneira como os caçadores operam.

Há muito poucos casos de caçadores de monstros organizados nos Reinos de Ferro. A maior parte é composta de grupos de vida curta, que se dispersam logo depois. Os Lâminas Cinzentas de Ohk existem até hoje (tendo sido fundados originalmente para debelar a alta população local de trolls), embora funcionem mais como um grupo mercenário de elite, apenas ocasionalmente tomando trabalhos relacionados a monstros (poucos membros são verdadeiros caçadores de monstros).

Figuras Notáveis

Alten Ashley (Rgr9/CMo7): Alten Ashley é talvez o mais conhecido caçador de monstros nos Reinos de Ferro. Já caçou em virtualmente cada ambiente hostil de Caen, e tem mais histórias para contar de terras distantes do que a maioria dos homens reuniria em cinco vidas. Também já caçou quase todo tipo de criatura imaginável... E muitas inimagináveis. A única coisa que chega perto de exceder a reputação de Ashley como caçador é sua reputação como sujeito desagradável e irritante. Embora certamente não faça de propósito, é tão fanfarrão que a maioria dos que encontram-no preferem deixá-lo para seus monstros.

Arturo "Mata-Troll" Kasimir (Gue9/CMo6): Arturo é o líder dos Lâminas Cinzentas, um grupo mercenário sediado em Ohk.

O grupo foi fundado para combater a alta população de trolls na área, mas uma vez que a ameaça foi controlada, os Lâminas ficaram juntos, e venderam seus serviços como mercenários. Hoje em dia, tornaram-se famosos por suas façanhas, tanto como mercenários quanto como exterminadores. Arturo é um dos mais habilidosos caçadores entre eles, e um excelente líder e estrategista. Nasceu pobre, em uma fazenda, e viu sua família ser massacrada e devorada por trolls, exceto por sua sobrinha Eva (que ele mimou infinitamente sempre que tem a chance, mesmo ela sendo uma mulher feita hoje em dia). Isto fez com que ele se tornasse um caçador de monstros, e sua ferocidade em batalha conquistou-lhe o apelido "Mata-Troll". Em combate, usa o lendário martelo *Trollkrieg*, capaz de (entre outras coisas) sobrepujar a habilidade de regeneração dos trolls.

O Caçador de Monstros

Dado de Vida: d8.

Pré-Requisitos

Para se tornar um caçador de monstros, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios.

Bônus Base de Ataque: +4.

Perícias: Conhecimento de Criaturas 5 graduações, Sobrevivência 6 graduações.

Talento: Foco em Perícia (Conhecimento de Criaturas ou Sobrevivência), Rastrear.

Perícias de Classe

As perícias de classe do caçador de monstros (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Conhecimento de Criaturas (Int), Escalar (For), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Natação (For), Observar (Sab), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Int), Profissão (Sab), Saltar (For), Sobrevivência (Sab), Usar Cordas (Des).

Pontos de Perícia a cada nível: 4 + modificador de Inteligência.

Tabela 3-1: O Caçador de Monstros

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial
1º	+1	+2	+0	+0	Monstro predileto, rastrear aprimorado +1
2º	+2	+3	+0	+0	Habilidade com armadilhas
3º	+3	+3	+1	+1	Usar Arma Exótica, rastrear aprimorado +2/faro
4º	+4	+4	+1	+1	Golpe penetrante +1d4
5º	+5	+4	+1	+1	Monstro predileto
6º	+6	+5	+2	+2	Usar Arma Exótica, rastrear aprimorado +3/-2 deslocamento normal
7º	+7	+5	+2	+2	Destemido
8º	+8	+6	+2	+2	Golpe penetrante +2d4
9º	+9	+6	+3	+3	Usar Arma Exótica, rastrear aprimorado +4/immidade
10º	+10	+7	+3	+3	Monstro predileto

Caçador de Monstros

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: um caçador de monstros não sabe usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Monstro Predileto (Ext): no 1º nível, um caçador de monstros seleciona um tipo de criatura entre os seguintes: aberração, animal, béstia mágica, dragão, extraplanar, fada, gigante, humanoíde (o personagem deve escolher um tipo específico, como elfos ou ogrun), humanoíde monstruoso, inseto, limo, morto-vivo ou planta. Este é um tipo de criatura com a qual o caçador de monstros está mais familiarizado, tendo obtido um maior vislumbre de seus hábitos, jeito e técnicas de combate. O caçador de monstros recebe +2 de bônus em testes de Blefar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência, e +2 de bônus nas jogadas de dano, contra uma criatura desse tipo.

No 5º e 10º níveis, o caçador de monstros escolhe um novo tipo de monstro predileto. Além disso, nesses mesmos níveis, o bônus contra um tipo de monstro predileto aumenta em +2.

Rastrear Aprimorado (Ext): caçadores de monstros são rastreadores habilidosos, e recebem diversos bônus à sua habilidade de rastrear. No 1º nível, recebem +1 de bônus de competência em todos os testes de Sobrevivência feitos para identificar e seguir rastros. No 3º nível, o bônus de competência aumenta para +2, e o caçador de monstros recebe a habilidade especial faro (veja o *Livro de Regras Básicas III* para mais detalhes) quando está rastreando monstros prediletos.

No 6º nível, o bônus de competência aumenta para +3, e as penalidades por rastrear em movimento diminuem para -2 ao deslocamento normal e -10 ao dobro do deslocamento normal quando rastreando monstros prediletos.

No 9º nível, o bônus de competência aumenta para +4, e o caçador de monstros não é mais afetado por magias ou habilidades especiais que cobrem rastros, incluindo *passos sem pegadas* e rastro invisível. Esta manifestação de rastrear aprimorado é uma habilidade sobrenatural. Os benefícios que se aplicam aos tipos de monstro prediletos do caçador também se aplicam a quaisquer inimigos prediletos ou monstros prediletos obtidos por outras classes.

Habilidade com Armadilhas (Ext): a partir do 2º nível, um caçador de monstros torna-se muito hábil na construção e uso de armadilhas para caça. Um caçador de monstros pode criar armadilhas simples por um quarto do custo e tempo padrão. Pode criar armadilhas moderadamente complexas por metade do custo e tempo. Armadilhas complexas ainda necessitam do tempo e investimento totais. Além disso, o caçador de monstros recebe +4 de bônus de competência em todos os testes de Ofícios (fabricar armadilhas) envolvidos na criação de tais armadilhas e arapucas.

Usar Arma Exótica: caçadores de monstros recebem Usar Arma Exótica como um talento adicional no 3º, 6º e 9º níveis.

Golpe Penetrante (Ext): quando luta com seus tipos de monstro prediletos, o caçador de monstros pode desferir um ataque que explora uma das fraquezas da criatura, causando dano adicional. No 4º nível, o golpe penetrante causa +1d4 pontos de dano adicionais. No 8º nível, este dano aumenta para +2d4

adicionais. Esta habilidade só pode ser usada para melhorar um ataque de corpo-a-corpo por rodada, e seu uso deve ser declarado antes que a jogada de ataque seja feita. Caso o ataque erre, a habilidade não pode ser usada novamente na mesma rodada.

Destemido (Ext): no 7º nível, o caçador de monstros não mais é afetado por habilidades extraordinárias, sobrenaturais ou similares a magias que provoquem medo, de criaturas com ND igual ou menor que o dobro de seus níveis de classe (assim, um caçador de monstros de 7º nível ainda é afetado por efeitos de medo de criaturas de ND 15 ou maior). O caçador ainda é afetado por magias que causam medo, normalmente.

Equipamento e Armadilhas

Por causa da natureza especial do que fazem e dos perigos envolvidos, a maioria dos caçadores de monstros passa a confiar bastante em equipamento e armadilhas. Aqui estão listados alguns exemplos de itens que os caçadores de monstros podem utilizar em suas aventuras. Note que a disponibilidade desses itens é limitada; em muitos casos, estes podem ser itens feitos especialmente, que o caçador de monstros tenha encomendado.

Equipamento

Correia de Saque de Adaga: esta é uma correia presa ao interior do antebraço. Quando a mão faz o movimento apropriado, uma adaga colocada na correia desliza para a mão do usuário. Isto permite que o usuário saque a adaga como uma ação livre. **Peso:** desprezível. **Custo:** 15 PO.

Gás do Sono: um bastão cinzento, semelhante a giz, que parece uma vela. Quando aceso, este item libera um gás que faz criaturas adormecerem. O gás preenche uma área de 3 m por 3 m em 3 rodadas, embora se disperse dentro de 1 rodada com um vento apenas suave. Todas as criaturas que precisam respirar dentro da área são afetadas. Inalado; Fortitude (CD 18); dano inicial: 1 Con; dano secundário: inconsciência por 10d6 minutos. Criaturas acordadas prematuramente ficam tontas, e sofrem -4 de penalidade em todos os testes de perícias, jogadas de ataque, CA e testes de resistência de Reflexos; caso descansem (fiquem sentadas), devem ser bem-sucedidas em outro teste de resistência de Fortitude, ou adormecerão de novo. **Peso:** 0,1 quilo por bastão. **Custo:** 200 PO.

Gás Lacrimogêneo: gás lacrimogêneo é um líquido alquímico volátil que imediatamente se torna vapor tão logo entre em contato com o ar. Ele é mantido em pequenos frascos que são arremessados em superfícies duras para liberar a substância dentro. O gás preenche uma área de 6 m por 6 m em 5 rodadas. Todas as criaturas expostas ao gás sofrem -4 de penalidade em testes de perícia e jogadas de ataque. Conjuradores tentando conjurar magias sofrem 50% de chance de falha devido à tosse. Aqueles que forem bem-sucedidos em um teste de resistência de Fortitude (CD 18) sofrem apenas metade das penalidades. As penalidades diminuem na taxa de -1 (10% para chance de falha) por cada 30 minutos. **Peso:** 200 g por frasco. **Custo:** 500 PO por frasco.

Caçador de Monstros

Graxa Quente: uma substância alquímica oleosa e escorregadia que queima como o inferno quando entra em contato com a pele. Uma dose típica (meio litro) cobre uma área de 1,5 m por 1,5 m. Qualquer um que caminhe através da área deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Reflexos (CD 15), ou cai ao chão; há -2 de penalidade ao teste de resistência para cada 3 m acima do seu deslocamento básico a que a criatura estiver se movendo. Criaturas que caíam na substância sofrem 1d4 pontos de dano por rodada (máximo de 5 rodadas), a menos que consigam limpar-se da substância. Note que a substância não queima literalmente; não há dano de fogo. Não tem efeito em objetos. Estrepes ou outras coisas pontudas sobre o chão tornam isto ainda mais divertido; -2 de penalidade no teste de resistência de Reflexos, e os estrepes atacam com +8 em corpo-a-corpo (basicamente, como uma armadilha), causando 1d3 de dano. **Peso:** 0,5 quilo por frasco. **Custo:** 200 PO por frasco.

Kit de Armadilhas: um kit contendo ferramentas para construção de armadilhas. Inclui uma pá retrátil, uma furadeira manual, uma serra retrátil, uma faca, 5 m de arame (bitola 30), 5 m de arame (bitola 18), pederneira, óleo (200 ml), ácido corrosivo (100 ml, dano 2d4+2 ácido, 3 espirro), 5 m de pavio, massa modelável (bola de 150 ml), um bastão de carvão (para fazer marcações), 4 velas, e uma prática maleta de couro. **Peso:** 6 quilos. **Custo:** 175 PO.

Lançador de Rede: basicamente, um aparelho semelhante a uma besta, adaptado para lançar uma rede sobre um oponente. Trate como uma rede normal, mas o alcance aumenta para 7,5 m. Requer 2 rodadas completas para dobrar a rede e 1 rodada completa para recarregar. **Peso:** 5 quilos. **Custo:** 175 PO.

Sinalizadores: estes sinalizadores são projetados para serem lançados ao ar por meio de um impulsionador alquímico. São pequenos aparelhos cônicos com um bastão acoplado, que é fincado no chão. Um pavio pende do fundo, e queima em duas rodadas quando aceso. Algumas versões

acendem-se quando um cordão é puxado, tornando-os úteis como alarmes em conjunto com uma armadilha de fio estendido. Sinalizadores têm um alcance máximo de 360 m, e emitem luz suficiente para serem vistos a aproximadamente 3 km à noite, metade disso à luz do dia.

Sinalizadores podem ser usados como armas, mas são bastante desajeitados. Como só podem ser mirados em uma direção geral, o sinalizador faz sua própria jogada de ataque, com +0 de bônus e incremento de distância de 3 m (ele tende a derivar muito à distância). Uma criatura atingida por um sinalizador sofre 2d4 pontos de dano de fogo; além disso, há 10% de chance por ponto de dano causado de que o sinalizador fique preso (na armadura ou no corpo da criatura). Um sinalizador preso causa 1d4 pontos de dano adicionais por rodada, durante 3 rodadas. **Peso:** 0,5 quilo por sinalizador. **Custo:** 8 PO por sinalizador.

Suor de Caçador e Doninha: embora possa parecer o título de um romance imoral, este é um velho truque de caçador. O caçador passa algum tempo coletando alguns frascos de seu próprio suor, que derrama sobre uma doninha treinada, que é solta na trilha. Por causa do próprio cheiro forte da doninha, ela deve ser mantida bem limpa (a maioria dos caçadores passa por este trabalho porque as doninhas são

*Trollóide flagelado
(veja a página 71):
este camarada grosseiro pegou
pesado demais e teve que ser
separado de seus parceiros
dracônicos.*



Caçador de Monstros

criaturas muito confiáveis para este propósito). A idéia é enganar as criaturas que estejam perseguindo você, tirando-as de seu rastro. Uma criatura que o esteja seguindo deve ser bem-sucedida em um teste de Sabedoria (CD 20), ou seguirá a nova trilha. Note que isto pode resultar na morte de uma doninha. **Peso:** aproximadamente 0,5 quilo. **Custo:** 150 PO por uma doninha treinada, mas exige comida, amor, carinho, afeto e atenção.

Armadilhas

Armadilha de Arma de Fogo: esta é uma armadilha simples, na qual o caçador prepara uma arma de fogo para disparar em uma direção específica, normalmente quando um fio estendido é puxado. O exemplo usa uma carabina militar, mas qualquer arma de fogo pode ser usada, desde que haja algum lugar onde prepará-la. ND 1; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; ataque à distância: carabina militar +10 (2d8, dec. 19-20/x3); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 22). Preço de mercado: 650 PO.

Armadilha de Laço: um laço de corda que tipicamente se fecha ao redor de um pé, quando pisa na área com a armadilha, puxando a vítima e derrubando-a. ND 2; mecânica; gatilho de local; reativação manual; ataque corpo-a-corpo: laço +10 (1d4, veja a seguir); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 18). Com um teste resistido de Força bem-sucedido (Força 30), o laço puxa a criatura para cima e deixa-a a 3 m do chão. A criatura é considerada indefesa até que se liberte. Uma criatura que seja bem-sucedida no teste resistido de Força é considerada surpreendida até que corte a corda. Caso tente se mover, deve ser bem-sucedida em outro teste resistido de Força. Pode ser construída com materiais em um kit de armadilhas.

Armadilha de Tronco Balançante: um tronco suspenso no ar, preparado para balançar e golpear todas as criaturas dentro de certa área quando ativado. ND 2; mecânica; gatilho de local; reativação manual; ataque corpo-a-corpo: tronco +8 (3d6); múltiplos alvos (primeiro alvo em cada um de dois quadrados de 1,5 m adjacentes); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 18). Pode ser construída com materiais em um kit de armadilhas.

Armadilha de Tronco Balançante (com espinhos): uma versão da armadilha acima, mas com espinhos recobrimdo o tronco. ND 4; mecânica; gatilho de local; reativação manual; ataque corpo-a-corpo: tronco +10 (6d6); múltiplos alvos (primeiro alvo em cada um de dois quadrados de 1,5 m adjacentes); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20). Pode ser construída com materiais em um kit de armadilhas, mais espinhos de ferro ou madeira.

Armadilha Explosiva: esta é uma armadilha simples mas letal, que consiste de um barril de fuzileiro de pólvora explosiva, preparada para ser ativada por um fio estendido. ND 5; mecânica; gatilho de local; sem reativação; item alquímico (6d6 fogo, explosão com 6 m de raio; teste de resistência de Reflexos contra CD 16 para meio dano); Procurar contra CD 20; Operar Mecanismo (CD 24). Preço de mercado: 300 PO.

Mandíbulas de Aço: um clássico, usado por caçadores em todo o continente, este é um grande círculo de metal ladeado

por "dentes" de metal, que se fecham quando a placa de pressão no centro é ativada. Normalmente a armadilha é acorrentada ou presa a um objeto fixo para impedir a fuga da vítima; ND 2; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; ataque corpo-a-corpo: mandíbula +15 (3d6); Procurar (CD 18); Operar Mecanismo (CD 20). Preço de mercado: 50 PO.

Criaturas presas na armadilha podem tentar abri-la com um teste resistido de Força (Força 30). Uma falha no teste resulta em 1d4 pontos de dano adicional. Uma criatura que consiga arrancar a armadilha de suas correntes pode se mover, mas a apenas um quarto de seu deslocamento básico normal, e sofre 1 ponto de dano por hora de movimento.

Como alternativa, as criaturas podem tentar cortar seus próprios membros para escapar. A criatura deve infligir um quarto de seus pontos de vida totais em dano contra si mesma. Nenhuma jogada de ataque é necessária, mas um teste de resistência de Vontade contra CD 20 é preciso. Uma criatura com um pé amputado pode se mover a apenas um quarto de seu deslocamento normal.

Tais armadilhas vêm em diferentes tamanhos. O exemplo é feito para prender criaturas Médias. Os tamanhos e danos das armadilhas são os seguintes: Miúdo: ataque +7, dano 1d6, For 20, Preço 12 PO; Pequena: ataque +10, dano 2d6, For 25, Preço 25 PO; Grande: ataque +20, dano 6d6, For 40, Preço 120 PO.



TABELAS DE ENCONTROS

As tabelas a seguir têm o objetivo de ajudar o mestre a montar encontros apropriados em um determinado ambiente. As criaturas estão agrupadas de acordo com seu ambiente, e ordenadas por ND. As criaturas encontradas n'A Trilogia do Fogo das Bruxas aparecem em itálico. A primeira lista detalha as criaturas que podem ser encontradas em qualquer ambiente selvagem. Infernais, dragões e criaturas únicas não estão listados.

ND QUALQUER AMBIENTE SELVAGEM

I/4	Servo escravo (servos)
I/3	Servo erguido (servos)
I/2	Fedelho de troll pigmeu (trolls)
I/2	Servo guerreiro (servos)
I/2	Trollóide
I	Troll pigmeu (trolls)
I	Skigg
I	Servo comandante (servos)
I	Fedelho de troll, imaturo (trolls)
2	Besouro de rapina
2	Dregg (à noite apenas)
2	Gorax
2	Sythys, elfo aristocrata de 1º nível (ancestre)
3	Argus
3	Servo flagelo (servos)
3	Mecaniservo
3	Fedelho de troll, maduro (trolls)
4	Crosta
4	Escarlamante (servos)
5	Ogrun negro
5	Armadilheiro
6	Sentinela de galvanita
6	Serpente de engrenagens (animatômato)
6	Oco
6	Dilacerador espinhoso
6	Donzela da tumba
6	Troll comum (trolls)
7	Flagelado, trollóide guerreiro de 5º nível (dragões)

7	Desencarnado
7	Pavor
8	Troll negro (trolls)
8	Cria dracônica enorme (dragões)
8	Donzela de ferro
8	Rasgador (animatômato)
9	Fantasma-pistoleiro
10	Lobo aberrante, kossita guerreiro de 5º nível*
11	Corredor-corrente (animatômato)
11	Troll atroz (trolls)
11	Caçador totêmico
11	Vigia-do-ermo
12	Tatzylvorme pálido
13	Ancestre, elfo guerreiro de 9º nível
14	Lich de ferro, humano mago de 12º nível
25	Gorgandur
*Veja descrição para detalhes sobre ND	
ND	AQUÁTICO FRIO
I/3	Peixe-dragão
I	Grande ostra
2	Progênie, humano plebeu de 1º nível (barqueiro)
2	Lula do pântano (água doce apenas)
7	Barqueiro

ND FLORESTAS FRIAS

I/2	Bogrin (gobbers)
I/2	Elfo, iosano
I/2	Lemax
I	Fedelho de troll do inverno, imaturo (trolls)
2	Guinchador
3	Fedelho de troll do inverno, maduro (trolls)
6	Búfalo raevhano
6	Urthek

6	Troll do inverno (trolls)
6	Selvageist
9	Castigador dos espinhos

ND COLINAS FRIAS

I/2	Bogrin (gobbers)
I/2	Anão, rhúlico
11	Dolomita

ND PÂNTANOS FRIOS

I/2	Gobber do pântano (gobbers)
2	Progênie, humano plebeu de 1º nível (barqueiro)
2	Lula do pântano
3	Rusalka
7	Barqueiro

ND MONTANHAS FRIAS

I/2	Bogrin (gobbers)
I/2	Nyss
I	Ogrun
I	Troll da pedra (trolls)
5	Inumano do poço
11	Dolomita

ND PLANÍCIES FRIAS

I/2	Gobbers
I/2	Nyss
11	Dolomita

ND AQUÁTICO TEMPERADO

I/3	Peixe-dragão
I	Grande ostra
2	Progênie, humano plebeu de 1º nível (barqueiro)
2	Lula do pântano (água doce apenas)
6	Troll da ponte
7	Barqueiro
7	Dragonete da bruma
8	Quebra-casco

TABELAS DE ENCONTROS

ND DESERTOS TEMPERADOS

1/2	Bogrin (gobbers)
1	Troll dos túneis (trolls)
1	Filho do porco
2	Mosca assassina
6	Caçador das dunas
7	Limo do oásis
9	Kaelram
9	Espreitador sepulcral

ND FLORESTAS TEMPERADAS

1/2	Jibóia do pântano
1/2	Bogrin (gobbers)
1/2	Rato demoníaco
1/2	Elfo, iosano
1/2	Lemax
1/2	Morcego-lâmina †
1	Mawg-escavador
1	Filho do porco
1	Asa-da-lua
2	Guinchador
4	Tharn
5	Vektiss
6	Búfalo raevhano
6	Urthek
6	Selvageist
9	Castigador dos espinhos

† Veja GPRF, pág. 364, para estatísticas.

ND COLINAS TEMPERADAS

1/2	Bogrin (gobbers)
1/2	Anão, rhúlico
1/2	Morcego-lâmina †
1	Mawg-escavador
1	Filho do porco
1	Asa-da-lua
4	Saqu
11	Dolomita

† Veja GPRF, pág. 364, para estatísticas.

ND PÂNTANOS TEMPERADOS

1/2	Jibóia do pântano
1/2	Sanguessuga da cana
1/2	Gobber do pântano (gobbers)

1	Trog do brejo
2	Homem-crocodilo
2	Progênie, humano plebeu de 1º nível (barqueiro)
2	Andarilho do pântano †
2	Lula do pântano
3	Rusalka
7	Barqueiro
7	Dragonete da bruma
9	Dracodilo

† Veja Velho do Pântano para estatísticas.

ND MONTANHAS TEMPERADAS

1/2	Bogrin (gobbers)
1/2	Anão, rhúlico
1/2	Morcego-lâmina †
1	Filho do porco
1	Asa-da-lua
1	Ogrun
1	Troll da pedra (trolls)
4	Saqu
5	Vektiss
11	Dolomita

† Veja GPRF, pág. 364, para estatísticas.

ND PLANÍCIES TEMPERADAS

1/2	Gobbers
1	Mawg-escavador
1	Filho do porco
1	Asa-da-lua
4	Saqu
6	Búfalo raevhano
11	Dolomita

ND AQUÁTICO TEMPERADO

1/3	Peixe-dragão
1	Grande ostra
1	Satyxis
2	Progênie, humano plebeu de 1º nível (barqueiro)
2	Lula do pântano (água doce apenas)
7	Barqueiro
8	Quebra-casco

ND DESERTOS QUENTES

1/2	Bogrin (gobbers)
1	Troll escavador (trolls)
1	Skorne
2	Mosca assassina
6	Caçador das dunas
7	Limo do oásis
9	Kaelram
9	Espreitador sepulcral
9	Besta de guerra skorne

ND FLORESTAS QUENTES

1/2	Jibóia do pântano
1/2	Bogrin (gobbers)
1/2	Elfo, iosano
1/2	Lemax
1	Asa-da-lua
1	Satyxis
1	Troll das gavinhas (trolls)
2	Guinchador
5	Vektiss
6	Búfalo raevhano
6	Urthek
6	Selvageist
9	Castigador dos espinhos

ND COLINAS QUENTES

1/2	Anão, rhúlico
1	Asa-da-lua
1	Satyxis
11	Dolomita

ND PÂNTANOS QUENTES

1/2	Jibóia do pântano
1/2	Sanguessuga da cana
1/2	Gobber do pântano (gobbers)
1	Trog do brejo
2	Homem-crocodilo
2	Progênie, humano plebeu de 1º nível (barqueiro)
2	Lula do pântano
3	Rusalka
7	Barqueiro
9	Dracodilo

TABELAS DE ENCONTROS

ND	MONTANHAS QUENTES
I/2	Bogrin (gobbers)
I/2	Anão, rhúlico
I	Asa-da-lua
I	Ogrun
I	Troll da pedra (trolls)
5	Vektiss
II	Dolomita

ND	PLANÍCIES QUENTES
I/2	Gobbers
I	Asa-da-lua
I	Satyxis
II	Dolomita

ND	ÁREA CIVILIZADA/URBANA
I/4	Gremlin
I/2	Gobbers
I	Vaporino
2	Díabrete do barril
5	Armadilheiro
6	Troll da ponte
6	Mecagárgula
10	Lobo aberrante, kossita guerreiro de 5º nível*
II	Caçador totêmico

*Veja descrição para detalhes sobre ND

ND	SUBTERRÂNEO/MASMORRA
I/4	Servo escravo (servos)
I/3	Servo erguido (servos)
I/2	Erva das cavernas
I/2	Rato demônio
I/2	Servo guerreiro (servo)
I	Mawg-escavador
I	Troll pigmeu (trolls)
I	Servo comandante (servo)
I	Fedelho de troll, imaturo (trolls)
2	Dregg
2	Gorax
2	Onkar
2	Sythyss, elfo aristocrata de 1º nível (ancestre)
3	Servo flagelo (servo)

3	Aranha da cripta
3	Mecaniservo
3	Fedelho de troll, maduro (trolls)
4	Escarlamante (servo)
4	Thrullg
4	Terror dos túneis
5	Ogrun negro
5	Inumano do poço
5	Vektiss
6	Cephalyx
6	Mulo, guerreiro humano de 5º nível (cephalyx)
6	Sentinela de galvanita
6	Troll comum (trolls)
7	Flagelado, trollóide guerreiro de 5º nível (dragões)
7	Enxame de ossos
7	Pavor
7	Cria dracônica Enorme (dragões)
8	Donzela de ferro
9	Excruciador
9	Fantasma-pistoleiro
9	Espreitador sepulcral
10	Lobo aberrante, kossita guerreiro de 5º nível*
11	Troll atroz (trolls)
12	Tatzylvorpe pálido
13	Ancestre, elfo guerreiro de 9º nível
45	Gorgandur

*Veja descrição para detalhes sobre ND

ND	ASSOMBRADO/MÁGICO
I/4	Servo escravo (servos)
I/3	Servo erguido (servos)
I/2	Servo guerreiro (servo)
I/2	Trollóide
I	Servo comandante (servo)
2	Sythyss, elfo aristocrata de 1º nível (ancestre)
3	Servo flagelo (servo)
4	Escarlamante (servo)
4	Thrullg
6	Sentinela de galvanita

6	Serpente de engrenagens (animatômatos)
7	Flagelado, trollóide guerreiro de 5º nível (dragões)
7	Enxame de ossos
7	Desencarnado
7	Pavor
8	Troll negro (trolls)
8	Rasgador (animatômato)
9	Fantasma-pistoleiro
10	Lobo aberrante, kossita guerreiro de 5º nível*
11	Corredor-corrente (animatômatos)
13	Ancestre, elfo guerreiro de 9º nível

*Veja descrição para detalhes sobre ND

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 é conteúdo registrado © 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.

O Monstronomicon: Volume 1 – Criaturas dos Reinos de Ferro é conteúdo registrado © 2002-2005, Privateer Press, Inc.; Autores Matt Staroscik, Doug Seacat, J. Michael Kilmartin, Brett Huffman, Rob Baxter, Colin Chapman, Jon Thompson, Andrew Flynn, Joseph Miller, Matt Wilson.

Este produto requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons®, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria®, sob a versão 1.0a da Licença Open Game, que pode ser encontrada em www.wizards.com/d20. O conteúdo de jogo aberto pode ser usado apenas sob e nos termos da Licença de Jogo Aberto.

Todas as mecânicas de jogo deste livro são conteúdo de jogo aberto, incluindo estatísticas e habilidades especiais dos monstros, novas perícias, talentos, itens, classes de prestígio e outros materiais derivados da SRD. Textos descritivos, incluindo histórias, personagens, nomes próprios e outras representações dos Reinos de Ferro ou seus habitantes, são todos identidade do produto e não podem ser reproduzidos. Todas as ilustrações são sempre identidade do produto e não podem ser reproduzidas. Toda identidade do produto é conteúdo registrado © 2002-2005 Privateer Press.

"d20 System" e o logo "d20 System" são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas de acordo com os termos da d20 System License versão 6.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.



“Por gerações, os homens temeram as sombras de nossa terra, contaram histórias de seres que espreitam no escuro e esconderam-se atrás de portas trancadas durante as frias e solitárias horas da noite. Percorri as vastas extensões de Immoren por muitos anos, caçando esses vultos e medos, e cheguei a uma conclusão: nós vamos precisar de trancas maiores.”

— PROFESSOR VIKTOR PENDRAKE

Siga o famoso acadêmico cygnarano Viktor Pendrake em uma jornada às profundezas dos Reinos de Ferro, em busca de terrores inimagináveis. Pendrake catalogou mais de oitenta achados fascinantes — criaturas mundanas e lendárias, espectrais e mekânicas. O *Monstronomicon* é uma ótima ferramenta para aterrorizar seus jogadores, e sua abundância de detalhes irá esquentar qualquer campanha.

Vencedor de quatro prêmios ENnie, “o Oscar do RPG” (Melhor Ilustração de Capa, Melhor Arte Interna, Melhor Projeto Gráfico e Melhor Suplemento de Monstros), o popular *Monstronomicon* chega ao Brasil em versão 3.5, trazendo o lado selvagem do cenário mais aclamado da atualidade! Nestas páginas, você pode:

- Aprender sobre os habitantes monstruosos dos Reinos de Ferro, descritos em ricos e incríveis detalhes. Cada criatura recebe no mínimo duas páginas repletas de informações, incluindo ganchos de aventuras, conhecimentos gerais para os personagens e muito mais, para impulsionar suas aventuras.
- Inspirar-se nas ilustrações sombrias e aterrorizantes, de autoria da premiada equipe de artistas dos Reinos de Ferro, trazendo à vida as criaturas apresentadas.
- Explorar um apêndice extenso e meticuloso, que inclui classes de prestígio, novas regras, informações para raças incomuns como personagens jogadores e tabelas de encontros em regiões selvagens e urbanas.
- Desafiar personagens de todos os níveis com a grande variedade de monstros. O *Monstronomicon* é o bestário definitivo para qualquer campanha do Sistema d20!



www.jamboeditora.com.br



ISBN 978858913426-2



9 788589 134262