

TORMENTA RPG



Bestiário de Arton Vol. 2

Borne • Brauner • Caldela



TORMENTA
RPG

Bestiário de Arton Vol. 2

Lucas Borne • Gustavo Brauner • Leonel Caldela



TORMENTA RPG

Bestiário de Arton Vol. 2

Criação: Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan.

Desenvolvimento: Lucas Borne, Gustavo Brauner e Leonel Caldela.

Edição: Guilherme Dei Svaldi.

Capa: Lobo Borges.

Arte: André Vazzios, Giovana Basílio, Edu Francisco, Lobo Borges, Marcelo Cassaro, Roberta Pares e Wellington Dias.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Leonel Caldela.

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi.

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi.

Baseado nas regras originais do jogo Dungeons & Dragons®, criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo Dungeons & Dragons®, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License.

Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 128.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com monstros reais (ou monstros de jogos de kart) é mera coincidência. Ou não.



Rua Sarmiento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3012-2800
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Publicado em abril de 2014
ISBN: 978858365005-8

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Bibliotecária Responsável: Denise Selbach Machado CRB-10/720

B825s Brauner, Gustavo
v.2 Bestiário de Arton / Gustavo Brauner, Lucas Borne e Leonel Caldela; edição por Guilherme Dei Svaldi; ilustrações por Rodolfo Borges [et. al]. -- Porto Alegre: Jambô, 2014.
128p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Borne, Lucas. II. Caldela, Leonel. III. Svaldi, Guilherme. IV. Título.

CDU 794:681.31



Sumário

Abelha-Grifo	6	Fera-Cactus	45	Naga das Trevas	85
Aboleth	7	Fera-Mãe	46	Neladriel	86
Alfgeld	8	Fera do Caos	46	Pilly	86
Afogado	9	Ganchador	47	Shiradi	86
Ancião das Rochas	10	Gato	48	Muhir	88
Anjos	11	Gigante	48	Nayansilvel	89
Luminar	11	Gigante Mutante	48	Ogro das Montanhas Sanguinárias	90
Protetor	12	Gigante Real	49	Orquídea Carnívora	90
Orel	13	Gigante Máximo	50	Paraelemental	91
Fúria	14	Girallon	51	Paraelemental da Fumaça	91
Ankheg	16	Golem	52	Paraelemental do Gelo	93
Aracnarcano	17	Golem de Areia	52	Paraelemental da Lama	94
Basilisco Maior	17	Golem de Bronze	53	Paraelemental do Magma	95
Asa-Assassina	18	Golem de Espelhos	53	Pássaro Roca	96
Baleia	18	Golem de Lama	54	Pileus	98
Besouro Gigante	19	Golem-Árvore	55	Pileus Estágio Um	98
Besouro do Óleo	19	Galhada	55	Pileus Estágio Dois	99
Bodak	20	Espada-da-Floresta	56	Pileus Estágio Três	99
Bruxa	21	Árvore-Matilha	57	Pirâmide Gelatinosa	100
Bruxa do Crepúsculo	21	Górgona	57	Polvo Gigante	100
Bruxa da Noite	22	Gorila	58	Povo-Sapo	101
Bruxa das Trevas	23	Grick	58	Soldado-Sapo	101
Bulette	24	Guardião de Folhas	59	Campeão Batráquio	102
Camelo	25	Guardião de Folhas Médio	59	Quimera	102
Caranguejo de Guerra	25	Guardião de Folhas Grande	60	Rakshasa	104
Carcaju	26	Guruan	60	Random	104
Catoblepas	26	Harpia	61	Réu	106
Cemitério Vivo	27	Homem-Peixe	62	Rinoceronte	107
Chuul	28	Homem-Peixe Soldado	62	Sala da Morte	107
Cipó Assassino	28	Homem-Peixe Capitão	63	Salamandra	109
Cocatriz	29	Homem-Peixe Caçador	64	Salamandra Plebeia	109
Cocatriz-Imperador	30	Homem-Peixe Clérigo	64	Salamandra Guerreira	109
Cogumelo Anão	30	Homem-Rato	64	Salamandra Nobre	110
Cogumelo Anão	30	Horror Blindado	66	Sapo Gigante	111
Cogumelo Anão Sentinela	31	Horror das Trevas	66	Sarcodio	111
Cogumelo Anão Druida	31	Igddryl	67	Serpente Marinha	112
Coruja Gigante	32	Inevitável	68	Sirena	112
Crocodilo Gigante	32	Fado	68	Sereia	113
Dançarino da Água	33	Probo	69	Tritão	114
Dínamo	33	Parcus	70	Skum	114
Dinossauros	34	Javali	70	Stirge	114
Braquiossauro	35	Kitalu	71	Taalag	115
Deinonico	35	Kobold	72	Tarantuloide	116
Elasmossauro	36	Exame de Kobolds	72	Thoqua	116
Pterodáctilo	36	Kobold Herói	72	Touro	117
Tiranossauro Rex	37	Kobold Rei	73	Troll das Montanhas	117
Triceratops	38	Lagarto Elétrico	74	Troll Xamá	118
Velociraptor	38	Lagarto Perseguidor	74	Tumarkhân	118
Elefante	39	Leopardo	75	Urso da Neve	119
Elefante da Savana	39	Lobisomem	75	Varghar	119
Mamute	39	Magnetus	77	Verme da Carneça	120
Escavador	39	Mantor	78	Verme do Gelo	121
Esmaga-Ossos	40	Massa Cinzenta	79	Xorn	122
Espírito da Terra	41	Mastim das Sombras	80	Xorn Ancião	123
Esqueleto-Enxame	42	Megapeia	80	Zangão do Pesadelo	124
Fada-Dragão	43	Mico	81	Ceifadores	124
Fantasma	44	Mímico	82	Polivalentes	125
Fera-Cactus	45	Morgue	82	Listas de Criaturas	126
		Múltiplo	83	Open Game License	128
		Naga	84		



“Monstros! Monstros por toda parte!”

— Albor, plebeu,
cansado de Arton

Quando publicamos o Bestiário de Arton, dissemos que ele era “o primeiro de uma série de suplementos dedicados a apresentar as criaturas que povoam o mundo de Arton”. Em outras palavras, prometemos mais livros de monstros. Como quem quebra uma promessa pode ser perseguido por um inevitável, aqui está: o segundo título da série, o BESTIÁRIO DE ARTON VOL. 2.

Mas outro livro de criaturas era mesmo necessário? Eu acredito que sim. Alguns mestres acham que monstros servem apenas para encontros aleatórios ou como capangas do vilão, mas esta é uma visão limitada. Embora não haja nada de errado com um simples combate — afinal, quem não curte rolar dados e derrotar inimigos? —, criaturas podem ser usadas para muito mais do que isso, podendo até mesmo ser a base de toda uma aventura.

Uma estrutura comum em histórias de monstros é aquela em que os personagens encontram e enfrentam uma criatura, apenas para serem derrotados porque não conhecem seu ponto fraco. Precisam então pesquisar sobre ela. Essa estrutura é muito usada em seriados, o que gerou o termo “monstro da semana” — a cada episódio, os personagens encontram uma criatura, e lidar com ela é o tema de todo aquele episódio. Muitos monstros deste livro foram feitos com esse tipo de história em mente. São criaturas que os personagens dificilmente derrotarão com ataques e magias comuns. Exemplos de monstros assim incluem o caranguejo de guerra, o gigante máximo, o golem de lama e a massa cinzenta.

Há outros jeitos de se usar criaturas para mais do que um combate. Pense em uma megapeia. Um monstro simples, cuja única capacidade é devorar tudo em seu caminho. Só serve para uma

luta rápida, certo? Errado. A passagem de uma megapeia é capaz de destruir uma aldeia inteira. Resgatar plebeus dos escombros, escoltá-los até outra vila e, por fim, recrutar aliados para caçar e expulsar o monstro é tarefa para uma aventura inteira. E isso que se trata de uma criatura “burra”. Monstros inteligentes, como um aboleth ou um aracnarcano, rendem ainda mais tramas, podendo facilmente estar no centro de intrigas complexas.

Em suma, ao falar de novos monstros, não estamos falando de pilhas de pontos de vida esperando para serem reduzidas a zero pelos seus jogadores, mas de novas possibilidades de aventuras. É sobre isso que é o RPG, e é isso que justifica este livro.

Para aproveitar melhor o espaço do suplemento, decidimos não repetir as informações básicas sobre criaturas, como as descrições de habilidades comuns. Essas informações podem ser encontradas no Bestiário de Arton Vol. 1 ou no Manual de Criação de Monstros, um suplemento online disponível gratuitamente em www.jamboeditora.com.br. Em caso de dúvidas, não hesite em perguntar no site ou no fórum da Jambô.

Monstros estão no cerne de várias histórias. De quem você mais lembra: de Perseu ou da Medusa? De Van Helsing ou de Drácula? Isso acontece porque criaturas são, por definição, diferentes de nós. Quando você enfrenta um guerreiro humano, sabe o que esperar. Mas, quando enfrenta um monstro, está entrando em território desconhecido. E nós tememos o desconhecido.

Este livro vai colocar esse medo em seus jogadores.

— Guilherme Dei Svaldi

Abelha-Grifo

ND 4

“Não bastassem aqueles grifos devoradores de cavalos, vocês ainda me aparecem com uma... Abelha-grifo?”

— Galtan Silversong, bardo da *Gazeta do Reinado*

Abelhas-grifo têm a forma e tamanho de um grande felino, mas são na verdade insetos. Têm seis patas, antenas, olhos compostos e asas de abelha. O corpo é recoberto por uma carapaça, com pelos em alguns pontos. Sua coloração é preta e amarela, a mesma dos insetos que lhe emprestam o nome.

Abelhas-grifo podem voar. No solo, caminham com as quatro patas traseiras, deixando as duas da frente recolhidas na base do pescoço — usando-as apenas para agarrar suas presas. Assim como as abelhas, também possuem um ferrão no abdome — um ferrão que carrega um veneno poderoso. Entretanto, abelhas-grifo só usam esse terrível ataque em último recurso, pois ele provoca a perda do ferrão e a morte da criatura poucas (e agonizantes) horas depois.

Abelhas-grifo vivem em colmeias gigantescas, verdadeiras cidadelas com paredes de cera rígida, que abrigam centenas de indivíduos. No interior dessas colmeias, há vastas quantidades de mel de abelhas-grifo, um alimento altamente nutritivo, capaz de sustentar uma criatura humanoide por um dia inteiro com um mero gole. A cera usada para construir a colmeia também é valiosa — pode ser usada na fabricação de placas de armadura levíssimas, mas tão resistentes quanto o aço.

Até onde os estudiosos conseguiram descobrir, abelhas-grifo obedecem a uma hierarquia parecida com a de uma colmeia normal. Sua estrutura social é quase idêntica: há abelhas-grifo operárias, guerreiras e zangões. Quase todas as abelhas-grifo que já foram vistas tratam-se de

guerreiras — as únicas com qualquer disposição para deixar a colmeia. As abelhas-grifo operárias não têm ferrão. Os zangões são criaturas pequenas (com o tamanho de um gato doméstico) e inofensivas, que só servem como reprodutores, fecundando a rainha.

Isto é, deveria haver uma abelha-grifo rainha. Até pouco tempo atrás nenhuma rainha havia sido encontrada, mas há relatos de uma abelha-grifo muito maior e mais forte avistada nas profundezas de uma colmeia nas Montanhas Sanguinárias. Entretanto, isso ainda não foi confirmado.

Também assim como abelhas comuns, as abelhas-grifo vivem para proteger sua colmeia. Quando quaisquer intrusos se aproximam, as guerreiras atacam-no com selvageria, tentando expulsá-lo — mas não sacrificam suas vidas ou perseguem-no a menos que seja necessário.

Quando uma larva é capturada, pode ser alimentada com mel (o mel de abelhas normais é nutrição suficiente) até tornar-se uma guerreira adulta — e leal a quem a criou. Operárias e zangões são dóceis e estúpidos demais para serem úteis quando domesticados. Abelhas-grifo adultas podem ser cavalgadas por criaturas de tamanho Médio ou menor.

Animal 8, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +4, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 56.

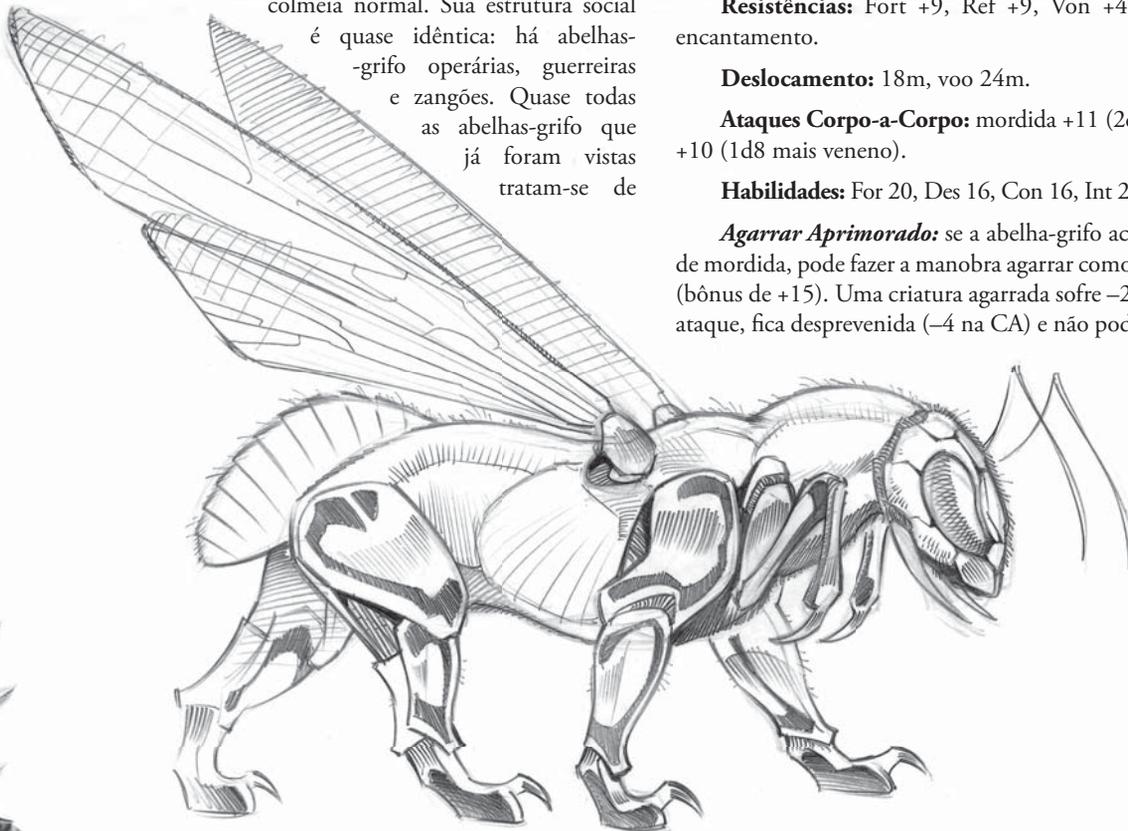
Resistências: Fort +9, Ref +9, Von +4, imunidade a encantamento.

Deslocamento: 18m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +11 (2d6+9) ou ferrão +10 (1d8 mais veneno).

Habilidades: For 20, Des 16, Con 16, Int 2, Sab 10, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se a abelha-grifo acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +15). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela



pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. A abelha-grifo pode usar esta habilidade quando estiver voando, mas apenas contra alvos de tamanho Médio ou menor.

Ferrão: se a abelha-grifo começar seu turno agarrada a um oponente e estiver com menos de 28 pontos de vida, tentará finalizá-lo com uma ferroadada. O ataque com o ferrão causa 1d8 pontos de dano e injeta um poderoso veneno que paralisa a vítima por 1 minuto, a menos que ela seja bem-sucedida em um teste de Fortitude contra CD 19. Com a vítima paralisada, na próxima rodada ela irá fazer um golpe de misericórdia. A abelha-grifo morre 1d6 horas depois de soltar seu ferrão. Caso haja uma grande ameaça à colmeia, várias abelhas-grifo podem ferroadar uma mesma vítima agarrada por uma de suas irmãs, garantindo assim que o intruso seja paralisado e morto.

Tesouro: nenhum.

Aboleth ND 11

“Não é apenas um monstro. Para os homens-peixe, é uma criatura sagrada.”

— Delanna, caçadora de monstros

O aboleth é um uma criatura aquática, parecida com um peixe monstruoso. Mede em torno de seis metros de comprimento da cabeça até a cauda, pesando mais de três toneladas. Tem três olhos em forma de fenda, cada um protegido por uma casca óssea. Há um olho de cada lado da cabeça, como em um peixe, e um terceiro acima e entre os outros dois, bem no meio da testa. A barriga do aboleth é cor de rosa, enquanto que suas escamas grossas e duras têm tons variados de cinza e verde.

O aboleth também possui dois tentáculos compridos, que usa para agarrar e manipular objetos e criaturas — inclusive para arrastar seus inimigos para dentro d’água ou para apoiar e arrastar o próprio corpo quando se projeta para a superfície. Na barriga há quatro orifícios pulsantes, de coloração que varia do azul ao preto, que secretam um muco cinza que fede como gordura apodrecida.

Aboleths habitam principalmente lagos e rios subterrâneos, mas também podem ser encontrados em cavernas subaquáticas. Vivem tão bem em água salgada quanto em água doce. Desprezam todas as criaturas não aquáticas, e tentam destruí-las assim que as avistam.

Ao contrário do que sua aparência possa sugerir, o aboleth não é uma fera bestial. Sua inteligência só é rivalizada por sua crueldade. Conhecem segredos muito antigos e terríveis, pois herdaram todo o conhecimento dos pais ainda dentro do ovo, e

assimilam as memórias de todas as presas que consomem. Alguns sábios já tentaram extrair conhecimentos do cérebro de um aboleth, mas até agora ninguém conseguiu realizar a façanha.

Munidos do conhecimento de tantas criaturas, os aboleths são estrategistas incrivelmente sagazes. São até mesmo capazes de levar suas intrigas para muito além dos subterrâneos e regiões isoladas que habitam, principalmente manipulando outras criaturas com seus poderes mentais.

Quando se depara com invasores em seu covil, um aboleth normalmente usará de ilusões para fazer com que seu lago, rio ou caverna pareça ter águas limpas, frescas e tranquilas, convidando para um momento de descanso e relaxamento. Só quando pelo menos um dos inimigos entra em suas águas o aboleth ataca, quase sempre dominando a mente da vítima para que ela invista contra os próprios companheiros. Depois de causar confusão, o próprio aboleth toma parte do combate.

Outro trunfo dos aboleths são seus lacaios, conhecidos como skum. Os skum lembram humanoides cobertos por uma gosma esbranquiçada. Na verdade, são vítimas dos aboleths que não foram consumidas, mas envoltas em um casulo e transformadas. Um skum obedece cegamente a seu mestre aboleth, lutando até a morte em seu nome sem pestanejar.

Aboleths têm órgãos reprodutivos masculinos e femininos. Geram crias sozinhos, colocando de um a três ovos em ciclos



de cinco anos. Os ovos levam mais cinco anos até chocar, quando então eclodem deles aboleths completamente crescidos. Embora fisicamente maduros, os aboleths jovens passam mais dez anos ao lado de seu genitor, obedecendo a ordens e aprendendo a usar seus conhecimentos. Depois desse período, partem para encontrar seu próprio espaço, mas não é raro que algumas crias tentem destruir seu genitor.

Aboleths são venerados pelos homens-peixe como arautos de Piscigeros, o Pai Peixe. Na verdade, Piscigeros não existe: a divindade foi criada pelos próprios aboleths para manipular os homens-peixe e usá-los como servos e soldados. Como todo aboleth nasce com os conhecimentos dos aboleth que vieram antes, essa farsa é mantida de geração para geração... Nenhuma criatura da superfície conhece esse segredo, e existem várias pesquisas teológicas infrutíferas sobre Piscigeros.

O que tem preocupado os aboleths são os relatos de que há um indivíduo à solta nas profundezas marítimas de Arton afirmando ser o tal Piscigeros — o que seria impossível, a não ser pelo fato de que qualquer coisa em Arton que tenha quantidade suficiente de seguidores pode se tornar um deus.

Aboleths falam os idiomas subterrâneo e aquan, mas muitos aprendem o valkar ao consumir vítimas da superfície.

Monstro 12, Enorme (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +18, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 180.

Resistências: Fort +16, Ref +9, Von +13, imunidade a encantamento e ilusão, resistência a dano 10, resistência a energia 10.

Deslocamento: 6m, natação 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 tentáculos +17 (1d8+14 mais gosma).

Habilidades: For 26, Des 12, Con 26, Int 19, Sab 17, Car 19.

Perícias: Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (religião) +19, Enganação +19, Intimidação +19.

Aura de Medo: a aparência horrenda e o olhar abismal do aboleth são capazes de perturbar até mesmo os mais experientes aventureiros. Qualquer criatura a até 18m do aboleth deve fazer um teste de Vontade contra CD 20. Em caso de falha, a vítima fica apavorada por 1d4 rodadas, e então abalada por um minuto. Em caso de sucesso, fica abalada por um minuto e imune esta habilidade por um dia.

Devorador de Conhecimento: os aboleths são capazes de adquirir o conhecimento das vítimas que devoram. Para fazer isso, o aboleth deve consumir completamente o corpo da vítima, um processo que demora cerca de um dia para criaturas Médias. Qualquer aboleth encontrado pelos personagens possui 1d6 perícias treinadas, talentos ou magias além das suas normais, à escolha do mestre, adquiridas através deste processo.

Gosma: o aboleth é coberto por um muco espesso que protege-o de ataques e magias (refletido pela sua RD e resistência a energia). Além disso, ao atingir uma criatura com seus tentáculos, o aboleth passa um pouco dessa gosma para a vítima. Quando a gosma entra em contato com uma criatura ela começa a se espalhar e tentar envolvê-la, criando um casulo. Para evitar ser envolvido pela gosma, a vítima deve gastar uma ação padrão e ser bem-sucedida em um teste de Reflexos contra CD 20. Se a vítima não remover a gosma em três rodadas, o casulo se fecha e ela começa a se sufocar (veja regras de sufocamento em *Tormenta RPG*, capítulo 10). Este casulo pode ser atacado por fora (CA 10, 10 PV), mas a vítima sofre a mesma quantidade de pontos causado ao casulo. Se o casulo não for quebrado e a vítima morrer sufocada, ela entra em um processo de incubação que dura uma semana e culmina na criação de mais um laçao do aboleth — os chamados skum.

Magias (M): 1º — *alarme*; 2º — *padrão hipnótico*; 4º — *assassino fantasmagórico*; 5º — *cone de frio, dominar pessoa, imagem persistente, miragem arcana*; 6º — *véu*; PM: 39. CD: 14 + nível da magia.

Magias em Combate: um aboleth não fica desprevenido quando lança uma magia.

Tesouro: dobro do padrão.

Alfgeld

ND 5

“O mapa diz que deveria haver uma aldeia aqui. Acho que estamos perdidos.”

— Colleen Caldwell, exploradora

Alfgelds são uma espécie de elementais do ar malignos. Seu corpo é formado basicamente de fumaça — escura como a maldade que trazem consigo.

Ninguém sabe onde e como os alfgelds se originam. Contudo, muitos sábios especulam que eles venham de algum outro Plano. Alfgelds surgem em Arton durante grandes tempestades de vento. Quando as nuvens são muito escuras e tornados ameaçam arrancar casas do chão, pode haver uma grande quantidade de alfgelds mesclados ao ar em movimento. Não se sabe se as tempestades de alguma forma rompem uma barreira entre Planos e trazem estas criaturas para cá ou se os alfgelds causam a fúria dos ventos.

De qualquer forma, esses seres não parecem ter qualquer propósito a não ser a destruição. Quando uma tempestade com alfgelds desce sobre uma aldeia, muitas vezes não resta nada: pessoas e animais são dilacerados e espalhados pela região, construções são reduzidas a escombros, plantações são dizimadas. Pode-se passar por uma região devastada por alfgelds e nem mesmo notar que costumava haver algo lá!

A motivação dos alfgelds para isso é desconhecida, mas alguns dizem que eles desejam que o mundo seja livre de quaisquer barreiras, para que os ventos possam correr sem impedimento. Isso parece simplista — mas a sede de destruição dos alfgelds sugere que possa ser verdadeiro.

Alguns magos malignos já foram capazes de aprisionar alfgelds, trancafiando-os em torres e masmorras para usar sua fúria contra aventureiros intrusos. Sozinhos e sem a ajuda das tempestades, os alfgelds não conseguem abalar essas estruturas, o que só aumenta sua frustração e desejo de destruir.

Alfgelds usam sua fumaça para formar garras e asas parecidas com as de demônios, embora nenhuma ligação entre essas criaturas tenha sido encontrada — além da própria maldade. Lutam com ferocidade, cortando com as garras ou sufocando as vítimas com a fumaça que forma seus corpos.

Todos alfgeld falam auran, e alguns aprendem o valkar.

Espírito 8, Grande (alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +7, Ref +11, Von +6.

Deslocamento: voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +13 (1d6+4).

Habilidades: For 10, Des 20, Con 12, Int 6, Sab 11, Car 10.

Corpo Difuso: qualquer ataque ou magia (até mesmo efeitos de área) contra o alfgeld tem 20% chance de erro, devido aos seus movimentos serpenteantes. Além disso, ele possui uma aura de fumaça com um raio de 6m. No início de seu turno, cada personagem dentro desta área deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 +1 por teste já realizado). Em caso de falha, perde a rodada engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação. Falhar em dois testes seguidos causa 1d6 pontos de dano.

Força dos Ventos: em meio a uma tempestade, a Força de um alfgeld torna-se 20. Nessas condições, eles podem realizar manobras de combate, como agarrar, derrubar e empurrar, com bônus total de +17.

Fumaça Asfíxiante: com uma ação padrão, o alfgeld tenta eliminar seus oponentes enxendo seus pulmões de fumaça. A vítima deve fazer um teste de Fortitude contra CD 19. Se falhar, cai inconsciente. Uma vez inconsciente, sofre 1 ponto de dano de Constituição por rodada até ser removida da área de fumaça (6m), ou até o alfgeld ser morto.

Tesouro: nenhum.

Afogado

ND 7

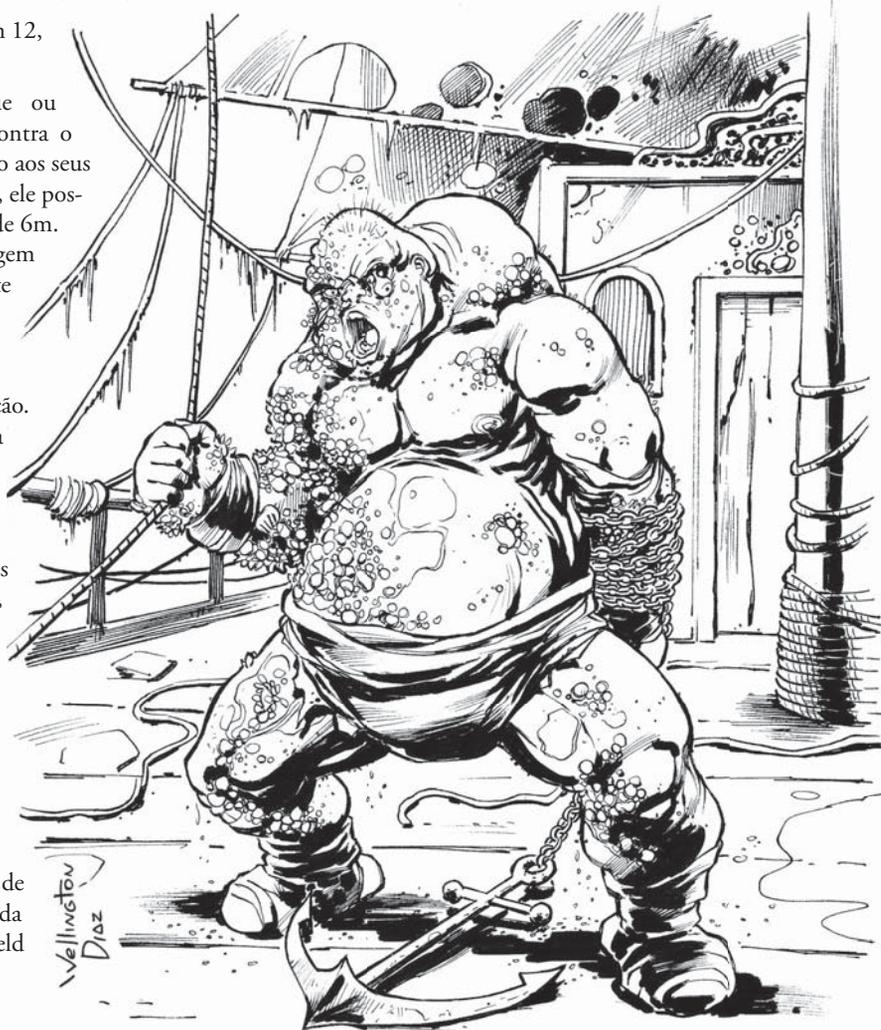
“Yo, ho, ho, e uma garrafa de sangue!”

— Cântico de uma tripulação de afogados

Afogados, como o nome sugere, parecem vítimas de afogamento. Apresentam marcas de mordidas de peixes e carregam detritos, como algas e cracas presas no corpo. Estão sempre molhados, como se tivessem acabado de sair do mar.

Os afogados são uma espécie de zumbi. Mas são animados pela energia negativa gerada no momento fatídico de sua morte por afogamento. Afogados podem surgir como consequência de um naufrágio, de um assassinato por afogamento ou até mesmo devido a um acidente bobo, como uma queda em um poço. Existem histórias sobre um afogado que morreu quando caiu de cara numa poça d'água e ficou desacordado. Diz-se que, quanto mais “sem sentido” a morte, maior é a raiva do afogado.

Afogados normalmente andam em bando, reunidos pelo ressentimento da morte. Seu único objetivo é matar outras criaturas da mesma forma como morreram. Os afogados “trazem o terror das águas consigo”, pois têm uma aura invisível que faz com que as vítimas se afoguem, mesmo em terra firme.



Muitos capitães monstruosos ou mortos-vivos incluem afogados em suas tripulações. Para vários navios-fantasma, capturar e matar por afogamento toda a tripulação de um navio normal é o método padrão para conseguir tripulantes...

Morto-vivo 12, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 144.

Resistências: Fort +6, Ref +8, Von +7, redução de dano 10/corte e mágica.

Deslocamento: 6m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: âncora +13 (2d8+18, x3) ou 2 pancadas +11 (1d8+12).

Habilidades: For 22, Des 14, Con —, Int 8, Sab 8, Car 8.

Aura de Afogamento: os afogados desejam compartilhar sua forma de morte com todas as criaturas vivas. No início de cada turno do afogado, todos os personagens a até 6m dele devem fazer um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior). Em caso de falha, o personagem se afoga e fica inconsciente, com 0 PV. Se ainda estiver dentro da aura do afogado no início do próximo turno, vai para -1 PV. No turno seguinte, morre.

Muito Durão: acostumados à existência difícil no mar, os afogados são tão durões na morte quanto foram em vida. Eles têm o dobro dos PV que teriam normalmente (já calculados na ficha).

Tesouro: nenhum.

Ancião das Rochas **ND 8**

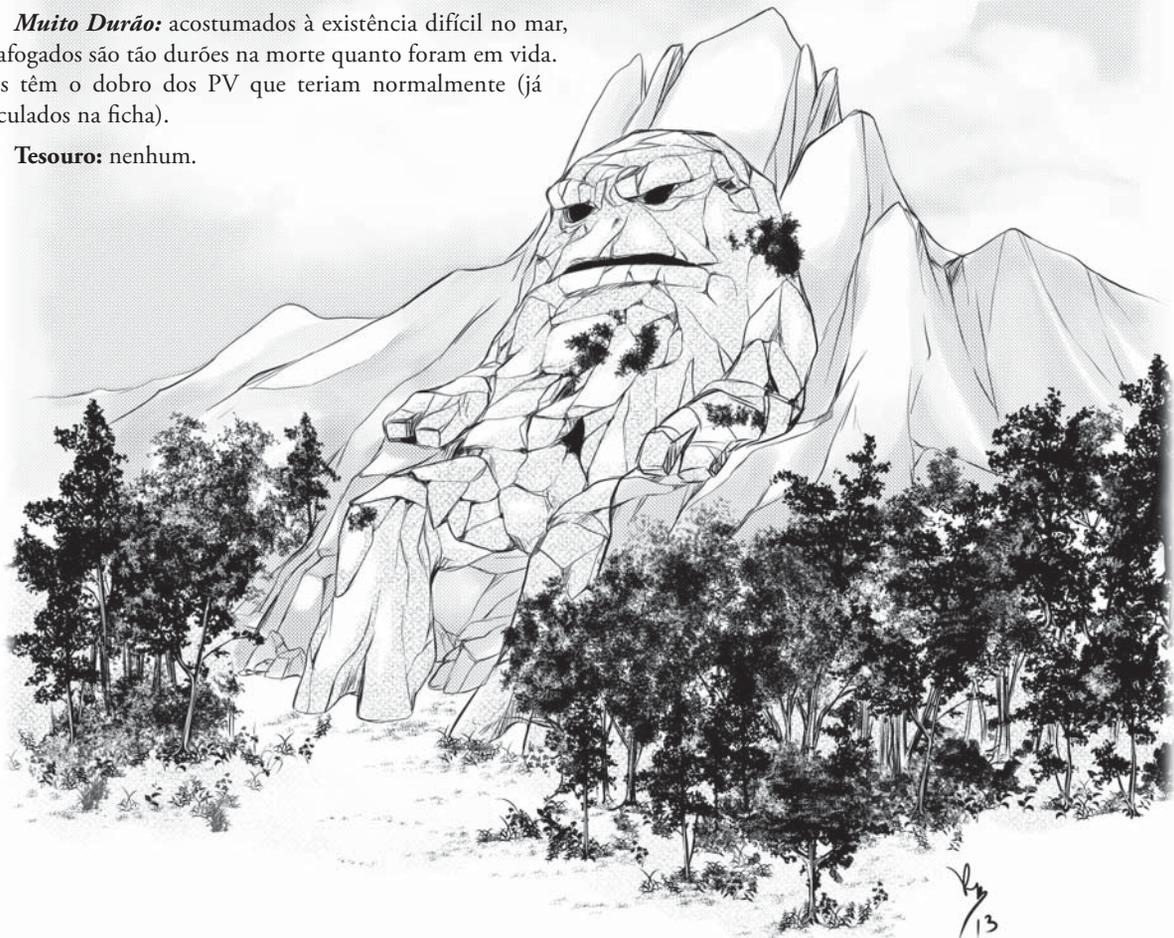
“Uma pedra que fala? Finalmente um interlocutor à minha altura!”

— Katabrok, o Eloquentes

Anciões das rochas parecem humanos feitos de pedra, mas com feições mais bem acabadas do que elementais da terra (têm olhos, orelhas, boca e nariz bem definidos). Seu tamanho e peso podem variar; há indivíduos com pouco mais de 1,20 m de altura e outros do tamanho de montanhas. Não usam roupas ou armadura de qualquer tipo, mas não é incomum que apresentem musgo recobrimdo diversas partes de seu corpo — ou, no caso dos maiores entre os anciões, até mesmo arbustos e árvores.

Anciões das rochas são criaturas pacíficas e contemplativas. Passam a maior parte de suas vidas imóveis, vendo e ouvindo o que acontece ao seu redor, mas sem parecer prestar qualquer atenção. Um ancião das rochas imóvel é facilmente confundido com uma rocha ou colina (dependendo de seu tamanho), e a maioria das pessoas nem percebe que está perto de uma dessas criaturas.

Uma das únicas formas de identificar a proximidade de um ancião das rochas é ouvindo-o cantar. O canto é o único tipo de expressão artística dos anciões, embora pareça o vento uivando pelas montanhas aos ouvidos de outros seres...



Há histórias de aldeias erigidas sobre um ancião das rochas, e pelo menos uma ou duas lendas sobre cidades que foram construídas e destruídas depois de gerações sem que o ancião abaixo jamais fizesse qualquer movimento — e sem que os habitantes acima dele soubessem onde estavam morando. Uma das lendas mais cantadas pelos bardos fala sobre um rei que pediu a um ancião das rochas que segurasse sua espada até que seu herdeiro de sangue viesse reclamá-la — e ninguém conseguia retirá-la da “pedra” onde se encontrava...

Devido ao seu modo de vida contemplativo, os anciões das rochas tendem a possuir vastos conhecimentos sobre os mais diferentes assuntos, mas normalmente ligados à região que habitam e às pessoas que a povoam. Muitos procuram os anciões em busca de lendas e histórias antigas, que eles podem ter ouvido ou até mesmo presenciado. Outros buscam essas criaturas para saber mais sobre veios de metais preciosos, joias e gemas típicas da região — e também sua localização.

Espírito 10, Médio, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +18, sentido sísmico 9m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 100.

Resistências: Fort +12, Ref +5, Von +12, imunidade a encantamento, eletricidade e frio, redução de dano 10/esmagamento e mágica.

Deslocamento: 6m, escavar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +14 (1d8+9 mais toque pedregoso) ou 2 pancadas +10 (1d8+9 mais toque pedregoso).

Habilidades: For 18, Des 6, Con 20, Int 14, Sab 20, Car 10.

Comunhão com a Natureza: o ancião das rochas está permanentemente sob o efeito da magia *comunhão com a natureza*. Este efeito não pode ser dissipado.

Conhecimento das Eras: o ancião das rochas pode fazer testes de qualquer perícia de Conhecimento como se fosse treinado nela, com um modificador de +18.

Imobilidade: um ancião das rochas pode permanecer tão imóvel quanto uma pedra. Quando ele estiver assim, um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Percepção (CD 40) para perceber que ele é uma criatura, e não uma pedra. Anões recebem um bônus de +8 neste teste.

Senhor da Pedra (M): um ancião das rochas pode lançar as magias *moldar rocha* e *muralha de pedra* à vontade.

Toque Pedregoso (M): uma criatura atingida pela pancada do ancião das rochas deve fazer um teste de Fortitude (CD 22). Em caso de sucesso, fica *lenta* por 1 minuto. Em caso de falha, é petrificada, como se afetada pela magia *carne para pedra*. O ancião das rochas pode terminar este efeito à vontade.

Tesouro: padrão (apenas gemas).

Anjo

“Ainda não existem leis para todas as situações.”

— Antigo ditado dos anjos

Os anjos são os celestiais Leais e Bondosos. Acreditam que o caminho para o Bem precisa de leis, regras e diretrizes; para eles, não basta fazer o Bem — também é necessário fazer o bem de maneira correta. Normalmente descem a Arton com uma missão específica, e são raros aqueles que decidem viver aqui.

Para mais informações sobre celestiais, veja o quadro “Os Celestiais de Arton”, nas páginas 12 e 15.

Luminar

ND —

“O que são aquelas luzes?”

— Ghaldor, cultista zumbi (desaparecido)

Luminares revelam-se como pequenas esferas flutuantes de luz branca e pura. Seu brilho é mais intenso que o de uma tocha e, embora eles possam diminuir sua vivacidade para escondê-lo, raramente o fazem. Só a destruição de um luminar pode acabar com a luz emanada por ele.

Luminares são muito amistosos e estão sempre dispostos a ajudar da maneira que puderem. Isso normalmente significa lançar bênçãos e magias de cura, ou trazer inspiração e esperança. Falam os idiomas celestial, infernal e dracônico, mas podem se comunicar com praticamente todas as criaturas devido a suas habilidades linguísticas. Sua voz é sempre leve, musical e melodiosa.

Campões do bem, os luminares agem como podem contra os demônios e outras criaturas malignas de Arton (especialmente aquelas de tendência Caótica e Maligna). Raramente entram em combate, pois sua aura de ameaça normalmente é suficiente para afastar todos os agressores. Mas, quando necessário, conjuram raios de luz contra os oponentes. Em casos extremos, são capazes de sacrificar-se para trazer a derrocada a um inimigo, ou para permitir que heróis valorosos escapem das garras de seus algozes.

Espírito 5, Diminuto, Leal e Bondoso

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: veja a habilidade um ser de luz, abaixo.

Resistências: Fort +4, Ref +9, Von +4, imunidade a dano, exceto a magia *escuridão* e dano Maligno.

Deslocamento: voo 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: nenhum.

Habilidades: For —, Des 20, Con —, Int 6, Sab 10, Car 10.

Alívio: como uma ação completa, o luminar pode emitir uma luz suave e morna na direção de um alvo a até 6m. Se o alvo for um ser vivo, recupera 1d6+2 pontos de vida. Se for um morto-vivo, sofre 1d6+2 pontos de dano.

Celestiais

“As leis ajudam a saber o que é certo quando é certo, mas não existem leis para todas as situações.”

— Antigo ditado neladriel

Arton é um mundo de problemas. Desde goblins e orcs até mortos-vivos, dragões e, é claro, a Tormenta. Mas existe ainda outro grande mal que espreita nosso mundo: os abissais — diabos e demônios. Diabos e demônios são a encarnação máxima do Mal. Do mal pérfido e sedutor (os diabos) e do mal agressivo e destruidor (os demônios).

Felizmente, as forças do Bem também se fazem presentes em Arton, na forma dos celestiais.

Diferentes de diabos e demônios, que vêm a nosso mundo para reunir devoção e poder, os celestiais descem a Arton para revelar as maquinacões de seus inimigos e devolvê-los a seus Reinos de origem — ou para destruí-los por completo. Não esperam devoção, apreço ou qualquer tipo de recompensa; fazem o que têm de fazer porque esse é seu papel na Criação.

Assim como diabos e demônios, os celestiais também se dividem em espécies diferentes: anjos e neladriel.

Os anjos são celestiais disciplinados, para quem ser bom corresponde a seguir as leis ou a algum tipo de código de conduta. Para eles, fazer o bem não é apenas uma questão de agir de qualquer jeito para alcançar seu objetivo, mas de planejar e agir da forma correta para alcançar um bem ainda maior. Valorizam a sabedoria e a estratégia. Redigem leis e códigos para promover o bem maior — e seguem-nos à risca. Os anjos são os inimigos naturais dos demônios.

Os neladriel são celestiais instintivos, para quem ser bom é fazer o que é certo — simplesmente porque é o correto, não porque está escrito em algum livro. Enquanto um anjo esperaria o julgamento de um demônio e todas as tramitações do processo, um neladriel simplesmente destruiria esse mesmo demônio tão logo surgisse a oportunidade. Enquanto um anjo cumpre suas missões seguindo leis de deuses e mortais, um neladriel é capaz de mentir e roubar para cumprir uma tarefa — desde que nenhum inocente seja prejudicado. Os neladriel são os inimigos naturais dos diabos.

Os anjos acreditam que as leis existem para guiar os cidadãos de bem. Se você não estiver burlando a lei, pode seguir seu caminho de consciência tranquila. Já os neladriel acreditam que as pessoas devem seguir seus instintos, apenas prestando atenção para nunca prejudicar os outros com suas ações. Se você não estiver fazendo mal a ninguém, pode seguir seu caminho de consciência tranquila.

(continua na página 15)

Bênção: o luminar serve como um bastião de esperança, melhorando o moral dos aliados ao seu redor. Ele concede um bônus de +1 em jogadas de ataque e testes de resistência contra medo, da mesma maneira da magia *bênção*, para todas as criaturas Bondosas a até 6m.

Martírio: como uma ação completa, o luminar passa a emitir uma luz com a mesma intensidade da magia *luz do dia* (raio de 18m). Enquanto ele estiver emitindo esta luz intensa, cura 1d6+2 pontos de vida de *todos* os aliados a até 18m. Mortos-vivos na área sofrem dano equivalente. O martírio dura 1d4+1 rodadas. No fim deste tempo, o luminar se desvanece para sempre.

Um Ser de Luz: o luminar não tem corpo físico, e sua manifestação no Plano material é apenas uma luz que varia de intensidade. Ele é destruído se sofrer qualquer dano de uma arma ou magia Maligna, ou se entrar em uma área de *escuridão* ou *escuridão profunda*. Ele emana luz igual à de uma tocha comum (raio de 6m).

Tesouro: nenhum.

Protetor

ND 7

“Alto, demônio! Esta mortal está sob minha proteção!”

— Dhauriel, anjo protetor

Anjos protetores têm aparência humanoide e podem se mostrar como humanos, anões, elfos, halflings ou até membros de outras raças, de acordo com a necessidade. Normalmente, adotam a aparência da raça daqueles que vão proteger, mas têm asas feitas de penas, como as dos pássaros. Vestem mantos brancos, usando um pedaço de corda como cinto. Portam escudo, maça e longas lanças. Apesar da aparência simples, todos exalam uma aura que transmite proteção, defesa e conforto.

Os protetores estão entre os anjos mais atuantes em Arton. Buscam defender os inocentes e fracos das forças do mal, em especial de demônios e criaturas igualmente poderosas. Normalmente agem sozinhos, mas podem trabalhar com outros campeões do bem quando surge a necessidade. Não é raro que um anjo protetor recrute heróis aventureiros para cuidar de assuntos que ele mesmo não pode resolver no momento.

Anjos protetores são combatentes inflamados, avançando para os inimigos com determinação. Quando agem em conjunto, formam paredes de escudos em pleno ar, capazes de amedrontar o mais feroz adversário.

Espírito 10, Médio, Leal e Bondoso

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 80.

Resistências: Fort +10, Ref +9, Von +10, esquiva sobrenatural, redução de dano 10/Maligna, resistência a ácido, eletricidade e frio 10.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança de falange +16 (1d8+9; arma de haste) ou maça +15 (1d8+9).

Habilidades: For 18, Des 14, Con 16, Int 12, Sab 16, Car 14.

Perícias: Conhecimento (religião) +14, Diplomacia +15, Intuição +16.

Arma de Haste: a lança de falange é uma arma de haste — permite atacar inimigos a 3m de distância, mas não inimigos adjacentes. Para essas ocasiões, o protetor possui uma maça.

Aura Protetora: todas as criaturas Bondosas a até 6m de um protetor recebem um bônus de +2 na classe de armadura e nos testes de resistência. O próprio anjo não é afetado por esta habilidade.

Rasante: quando o protetor realiza uma investida contra um oponente que está no solo, causa dano dobrado.

Voo em Formação: os protetores voam em uma formação perfeita e organizada. Quando dois ou mais protetores combatem lado a lado enquanto estiverem voando, todos recebem um bônus de +2 nas jogadas de ataque e na classe de armadura, e não podem ser flanqueados.

Equipamento: escudo pesado, lança de falange obra-prima, maça obra-prima.

Tesouro: nenhum.

Orel ND 16

“Graças aos deuses! Agora é a sua vez de orar, demônio!”

— **Nimmis, prisioneiro prestes a ser sacrificado**

Os orel são anjos que se revelam não como criaturas humanoides, mas como formas geométricas. Círculos, triângulos e quadrados são formas comuns, mas trapézios, dodecaedros e outras também já foram relatadas. Alguns orel são bidimensionais, sem nenhuma profundidade, enquanto outros se apresentam como pirâmides, esferas e cubos. Dizem que orel mais poderosos podem mesclar duas, três ou mais formas geométricas. Todo orel emana uma claridade intensa, e sua forma tem um brilho metálico.

Orel são especialistas em rastrear cabalas de demônios escondidas entre a população mortal. Suas formas matematicamente perfeitas causam náusea aos inimigos, pois personificam a rigidez, precisão e ordem absolutas.

Os orel atacam com magia. São os maiores conjuradores entre os anjos. Escolhem um oponente e o atacam sem piedade, mas podem lançar magias para retardar e atrapalhar grupos grandes antes de se focar em um só adversário.



Luminar e Protetor

Espírito 18, Grande, Leal e Bondoso

Iniciativa +21

Sentidos: Percepção +26, *visão da verdade*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 32.

Pontos de Vida: 90.

Resistências: Fort +16, Ref +15, Von +20, imunidade a eletricidade, redução de dano 15/Maligna, resistência a ácido, fogo e frio 20, resistência a magia +4.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: —.

Ataques à Distância: *mísseis mágicos maior* (3d6+15).

Habilidades: For 10, Des 10, Con 12, Int 20, Sab 20, Car 18.

Perícias: Conhecimento (todos) +26, Diplomacia +26, Identificar Magia +26, Intuição +26.

Aura Sagrada: um orel está permanentemente sob efeito da magia *aura sagrada*. Qualquer criatura Maligna que ataque o orel deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 23) ou fica cega por um minuto.

Geometria Arcana: o orel só pode interagir com o mundo físico através de magias. Ele pode lançar as seguintes magias

à vontade: *coluna de chamas* (CD 20), *corrente de relâmpagos* (CD 21), *curar ferimentos críticos*, *curar ferimentos leves em massa*, *mísseis mágicos maior* (como *mísseis mágicos*, mas dispara três esferas de energia, cada uma causando 1d6+2 pontos de dano) e *imobilizar monstro* (CD 20). Graças a seu conhecimento profundo da ordem matemática que rege o universo, um orel pode gastar uma ação completa para lançar duas magias.

Recomposição Divina: no início de seu turno, se não tiver sido reduzido a 0 PV ou menos, o orel se recompõe totalmente, voltando a ter 90 PV.

Tesouro: nenhum.

Fúria

ND 20

“Não ouviram as trombetas? Fujam! Fujam!”

— Rhyrthar, humano algoz

Fúrias são anjos humanoides feitos de fogo, com espadas no lugar de antebraços. Não têm asas, mas parecem vestir mantos como os protetores, embora feitos de chamas como seu próprio corpo.

Fúrias são a expressão máxima do Bem, mas sua função não é proteger ou guardar, nem curar aqueles precisando de ajuda — é trazer a punição para o Mal e seus asseclas. Quando uma fúria recebe uma missão, sua função quase sempre é se manifestar em Arton e destruir um demônio e seus seguidores.

As fúrias costumam agir sozinhas. Sua chegada é anunciada pelo soar alto de gongos e trombetas (que os mortais acreditam ser “alarmes dos Reinos dos Deuses”), surgindo como raios de fogo descendo do céu em direção a Arton. Não perdem tempo com diálogos e ameaças, investindo para os adversários tão logo se materializem.



Orel e Fúria

Devido ao seu enorme nível de poder, as fúrias não costumam requisitar ajuda — e só o fazem quando realmente necessário. No entanto, já houve casos em que uma fúria se manifestou no meio de um combate entre heróis aventureiros e inimigos de amplos poderes, para trazer a justiça divina aos vilões de Arton.

Fúrias apreciam o combate, desde que sirva aos propósitos divinos. Lutam com as espadas que fazem parte de seu próprio corpo, mas também contam com um olhar de fogo capaz de rivalizar com as chamas de dragões vermelhos. Uma de suas táticas preferidas é desestabilizar os oponentes com seu olhar fumegante, para então surgir em meio a eles e retalhá-los com suas espadas.

Espírito 20, Grande (alto), Leal e Bondoso

Iniciativa +37

Sentidos: Percepção +29, *visão da verdade*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 40.

Pontos de Vida: 300.

Resistências: Fort +22, Ref +22, Von +18, imunidade a eletricidade e fogo, resistência a ácido e frio 20, redução de dano 20/Maligno.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 espadas de chamas +36 ou +31/+31 (2d6+23 mais 4d6 de fogo, mais 4d6 contra criaturas Malignas, 17-20).

Habilidades: For 30, Des 30, Con 30, Int 18, Sab 22, Car 22.

Perícias: Conhecimento (arcano) +27, Conhecimento (história) +27, Conhecimento (religião) +27, Diplomacia +29, Identificar Magia +27, Intuição +29.

Celeridade Divina: a cada duas rodadas, como uma ação livre, a fúria pode se desfazer e se recompor em uma fração de segundo, em qualquer ponto a até 90m (um efeito idêntico à magia *porta dimensional*). Uma vez por dia, como uma ação livre, a fúria pode lançar em si mesma a magia *viagem planar*.

Céu em Chamas: uma vez por dia, como uma ação completa, a fúria pode lançar uma *tempestade de fogo* potencializada (16d6+10 mais 50% pontos de dano; Ref CD 26 reduz à metade) centrada em si mesma. Graças a sua habilidade fogo sagrado, todo o dano que a fúria receberia é convertido em cura.

Fogo Sagrado: todo o dano causado pelas espadas de chamas das fúrias é de fogo sagrado, que ignora qualquer resistência ou imunidade a fogo de seu alvo. Além disso, qualquer dano de fogo que a fúria recebe é convertido em cura.

Liberar a Essência Celestial: quando a fúria morre, explode em chamas sagradas. Todas as criaturas a até 36m sofrem 30d6+10 pontos de dano de fogo sagrado (Ref CD 30 reduz à metade).

Olhar Fumegante: uma vez por rodada, como uma ação livre, a fúria pode olhar para um oponente a até 30m de distância e causar um efeito igual à magia *coluna de chamas* (10d6+10 pontos de dano, Ref CD 26 reduz à metade).

Tesouro: nenhum.

(continuação da página 12)

Os celestiais promovem o bem de várias maneiras. Descem a Arton especialmente para caçar diabos e demônios. Agem sozinhos ou em grupos, e muitas vezes anjos e neladriel se associam para lutar por uma causa maior — mas também podem ser rivais amistosos, competindo para destruir um lacharel ou rhayrachay.

Os celestiais também promovem o bem através de discursos, parábolas e, principalmente, através do exemplo. Jamais impõem sua visão de mundo sobre as outras pessoas, pois acreditam firmemente que a liberdade é a maior dádiva que existe. É claro que se a liberdade de alguém o levar a fazer o mal, essa pessoa será punida de acordo. Mesmo os anjos, apegados preferem guiar pelo exemplo a tentar dobrar a vontade de quem quer que seja. Martírio e sacrifício são comuns entre os celestiais, que preferem que sua morte desperte o bem nas outras pessoas a deixar de lado aquilo que acreditam simplesmente para forçar um mortal a agir como seria correto.

Assim como diabos e demônios são nativos dos Reinos dos deuses, anjos e neladriel também vêm de outros Planos. Os celestiais surgem dos conceitos e ideais que formam cada Reino. Os anjos se originam em Reinos de tendência Leal e Bondosa. Vêm de Planos como Solaris (Reino de Azgher), Ordine (Reino de Khalmyr) e Pyra (Reino de Thyatis). Os neladriel, por sua vez, vêm de Reinos de tendência Caótica e Bondosa. Com a chegada da Tormenta, que tomou Nivenciuén (o Reino de Glórienn), o único Reino atualmente com essas inclinações é Odisseia (Reino de Valkaria).

O Reino de origem de um celestial também afeta sua aparência; anjos vindos de Ordine, por exemplo, usam armaduras como paladinos e portam espadas e escudos, enquanto aqueles oriundos de Solaris se vestem como os povos do Deserto da Perdição, brandindo cimitarras. O mesmo vale para neladriel nativos de Odisseia, que seguem uma moda mais “humana”, enquanto aqueles oriundos de Nivenciuén (por menores que sejam seus números hoje em dia) lembram o estilo élfico.

No entanto, nenhum celestial é obrigado a morar neste ou naquele Reino; seguindo a noção de liberdade e bem maior, cada um pode escolher sua morada, seja em seu Reino de origem ou não. Com a queda de Nivenciuén, muitos neladriel se estabeleceram em Arbória, Vitalia e Serena — respectivamente, os Reinos Allihanna, Lena e Marah (divindades Neutras e Bondosas). O que leva a uma última questão sobre os celestiais: e os extraplanares Neutros e Bondosos?

De acordo com a lógica, deveria existir um terceiro tipo de celestial, ligado à tendência Neutra e Bondosa. Talvez essas criaturas existam, mas passam despercebidas porque atuam de forma diferente — muito menos extrema que seus primos Leais e Caóticos.

Ankheg

ND 4

“Esta aldeia é um ótimo lugar para morar... O único problema são os malditos ankhegs.”

— Rubb, fazendeiro de Sambúrdia

O ankheg é um inseto enorme, com mais de três metros de comprimento e pesando em torno de 400 kg. Tem seis patas compridas e finas, que terminam em garras serrilhadas bastante longas e afiadas. Todo o corpo é coberto por uma casca quitinosa muito dura e resistente, normalmente marrom ou esverdeada. Os ankhegs têm olhos negros e brilhantes, que pulsam logo acima da mandíbula poderosa.

Ankhegs são escavadores naturais e passam boa parte do tempo escondidos sob o solo, esperando por vítimas. Quando escavam a terra, normalmente não deixam túneis que possam ser usados por outras criaturas, embora sejam capazes de criar passagens amplas e resistentes. Seus túneis jamais seguem em linha reta; um ankheg quase sempre escava um túnel serpenteante para enganar possíveis perseguidores. Ankhegs são predadores naturais, e usam seus túneis para se aproximar das vítimas — quase sempre escavando a terra abaixo de florestas e plantações. Os próprios túneis servem de covil para a criatura, pelo menos para comer e dormir durante um tempo.

Os ankhegs podem se alimentar de carne podre ou em decomposição, mas preferem carne fresca. Como viajam pelo subterrâneo, muitas vezes nem mesmo são notados sob uma aldeia ou cidade. Quando cachorros, cavalos, ovelhas ou mesmo bois começam a desaparecer sem explicação, é provável que seja o trabalho de um ankheg. E, se nada for feito, mais ankhegs virão, atraídos pela caça fácil — então pessoas começarão a sumir...

Animal 7, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +12

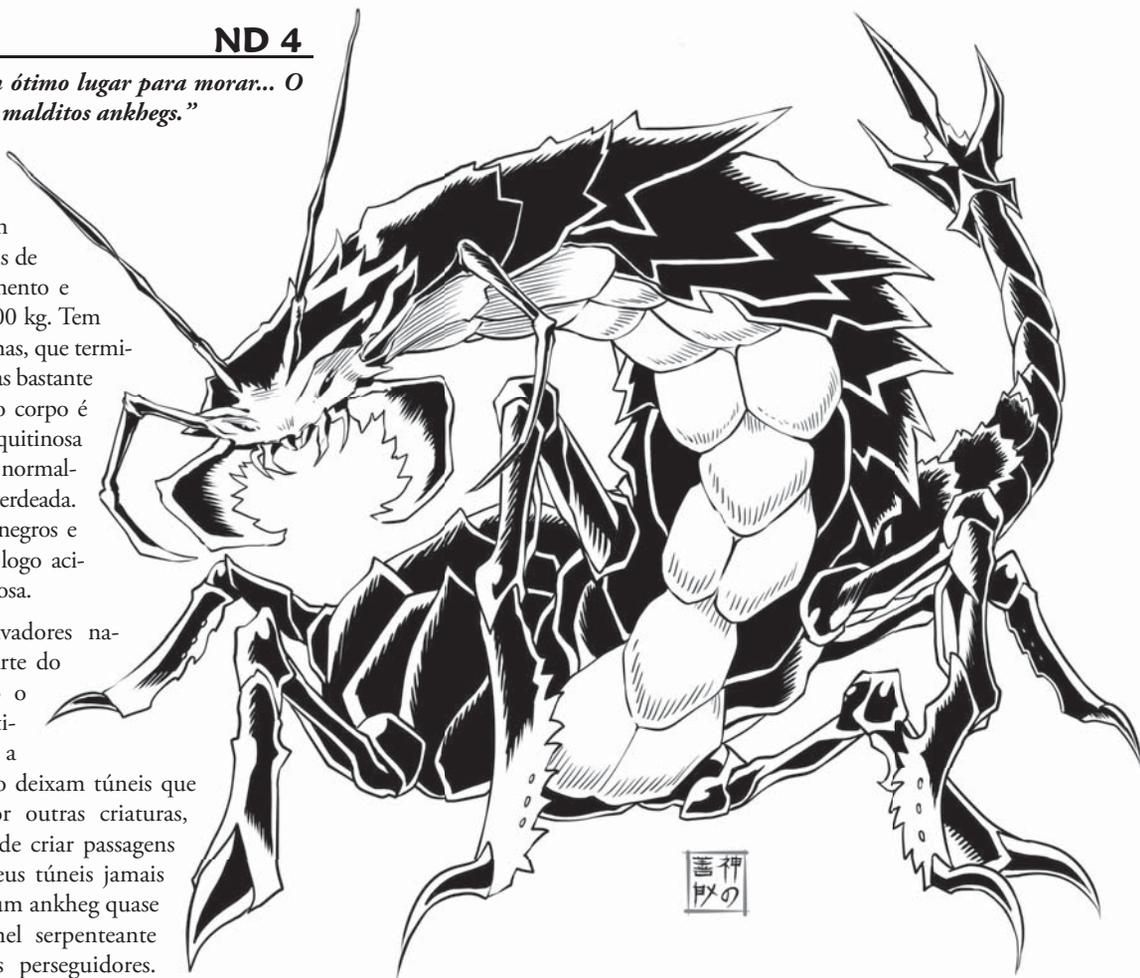
Sentidos: Percepção +3, sentido sísmico 12m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 12m, escavar 6m.



Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d8+8 mais 1d8 de ácido).

Ataques à Distância: cuspe ácido +7 toque (3d8+3 de ácido).

Habilidades: For 20, Des 14, Con 18, Int 1, Sab 10, Car 4.

Agarrar Aprimorado: se o ankheg acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +15). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Cuspe Ácido: o ankheg pode cuspir ácido em uma criatura a até 9m como um ataque de toque à distância com um modificador de +8. Em caso de acerto, o cuspe causa 3d8+3 pontos de dano de ácido. Na rodada seguinte, a vítima sofre 2d8+2 pontos de dano de ácido. Na terceira rodada, sofre 1d8+1 pontos de dano de ácido, e então o ácido para de fazer efeito. Uma vez utilizada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas. Um ankheg normalmente tenta surpreender seus oponentes com a sua cuspada para depois tentar agarrá-los e mantê-los presos enquanto derretem.

Tesouro: nenhum.

Aracnarcano

ND 9

“Planos dentro de planos... Ele está sempre um passo à frente. Acho que nunca vou capturá-lo.”

— Raldazur, anão clérigo de Khalmyr

Criaturas pérfidas que habitam o subterrâneo de Arton, aracnarcanos são humanoides com características de aranhas. A melhor teoria para sua existência é que são aranhas gigantes que evoluíram para forma humanoide e adquiriram poderes mágicos. São altos (têm em média 2m de altura) e magros, com pele negra com tons de roxo, oito olhos vermelhos e seis braços compridos e finos. Vestem-se com mantos feitos de seda cinzenta, e gostam de adornos como joias brilhantes.

Aracnarcanos são criaturas de grande intelecto. Além disso, herdaram a paciência das aranhas de quem descendem. Mas, em vez de teias, tecem planos elaborados — e invariavelmente malignos. Aracnarcanos gostam de riqueza e de possuir escravos. Talvez um resquício da época em que mantinham criaturas presas em suas teias...

Monstro 9, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +20, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +7, Ref +9, Von +12, imunidade a veneno, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m, escalar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d4+3 mais veneno) e 6 garras +6 (1d4+3).

Habilidades: For 9, Des 16, Con 12, Int 19, Sab 18, Car 16.

Perícias: Conhecimento (arcano) +16, Enganação +15, Identificar Magia +20, Intuição +16.

Magias (M): 1º — *enfeitiçar pessoa*; 3º — *sugestão, relâmpago, toque vampírico*; 4º — *pele rochosa, porta dimensional*; 5º — *cone glacial*. PM: 30. CD: 13 + nível da magia.

Magias em Combate: um aracnarcano não fica desprevenido quando lança uma magia.

Membros Múltiplos: graças aos seus seis braços, um aracnarcano pode lançar duas magias com cada ação padrão.

Veneno: ferimento; Fort CD 15, 1d8 de dano de Força.

Tesouro: dobro do padrão.

Basilisco Maior

ND 9

“Algo que aprendi ao custo de muito sangue: não importa o tamanho dos monstrenços que você já enfrentou, sempre existe um monstrenço maior.”

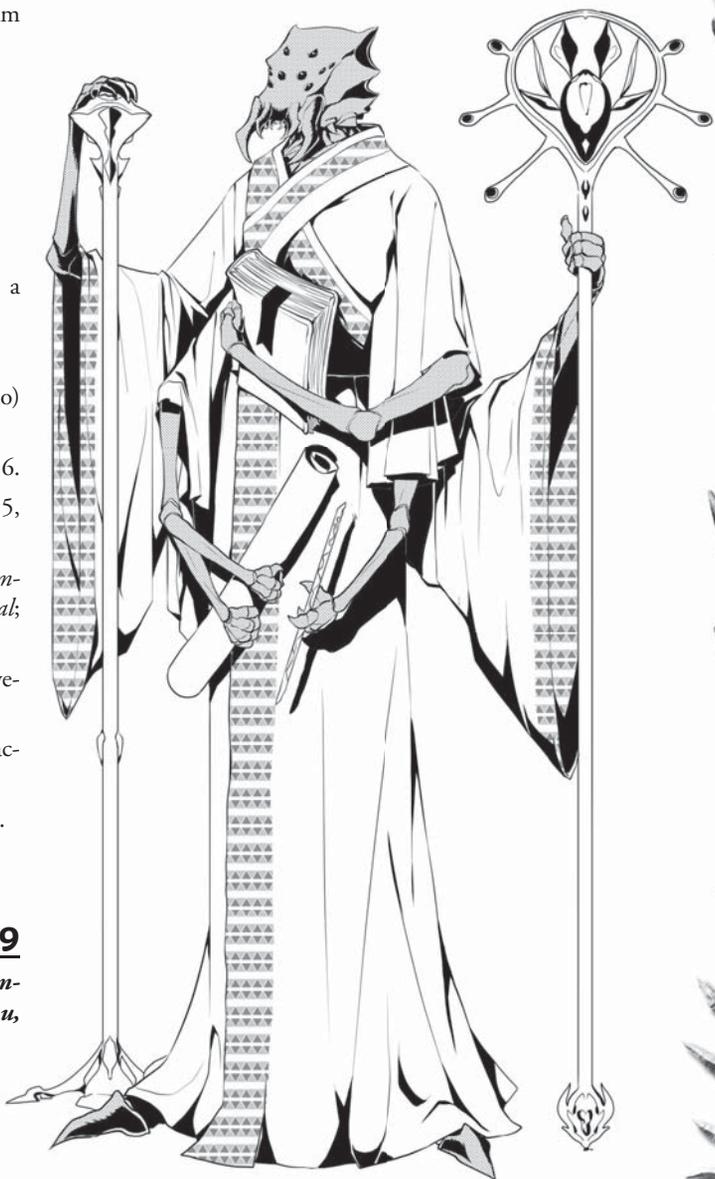
— Ghurath, aventureiro aposentado e taverneiro

O basilisco maior é exatamente isso: um basilisco maior, mais feio e, naturalmente, bem mais poderoso.

Em essência, uma versão ainda mais terrível e perigosa do basilisco comum.

Os estudiosos acreditam que o basilisco maior não é uma criatura natural de Arton, mas uma criatura evoluída de forma maligna através do contato com as regiões habitadas por diabos e demônios nos Reinos dos Deuses. Eles seriam versões corrompidas dos basiliscos, imbuídos com maldade e fúria inatas. Outros sábios dizem que os basiliscos maiores são remanescentes da Era dos Monstros, quando as criaturas de Megalokk dominavam Arton. Eles estariam para os basiliscos comuns assim como dinossauros estão para lagartos normais. De qualquer forma, poucos conseguiram estudar esta espécie: o basilisco maior é extremamente agressivo, e capturar um deles é tarefa quase impossível.

O basilisco maior luta como um basilisco normal, mas sua fúria e sede de sangue superam em muito seus primos menores.



Monstro 12, Enorme, Neutro e Maligno

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +16, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 144.

Resistências: Fort +13, Ref +7, Von +7, resistência a fogo 20.

Deslocamento: 9m, natação 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +19 (2d8+14, 19-20).

Habilidades: For 26, Des 8, Con 20, Int 4, Sab 12, Car 12.

Baforada Petrificante: como uma ação completa, o basilisco maior pode cuspir um cone com 12m de comprimento. Todos dentro da área devem ser bem-sucedidos em um teste de Fortitude contra CD 21 ou serão transformados em pedra. A magia *pedra em carne* é capaz de trazer de volta uma criatura petrificada. O basilisco maior não consegue usar a baforada embaixo d'água. Uma vez utilizada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Asa-Assassina

ND 1

“Não importa o tamanho! Mariposas não podem ferir um anão de armadura!”

— Volthar Peito-de-Aço, aventureiro anão (falecido)

Asas-assassinas parecem mariposas enormes, do tamanho de um pardal. Mas suas asas têm cor metálica e atingem meio metro de envergadura. As asas dessas mariposas são cortantes e extremamente afiadas. Mesmo o mais leve roçar pode causar talhos profundos, enquanto golpes certos são capazes de decapitar humanos. Asas-assassinas atacam voando ao redor da vítima e golpeando com suas asas cortantes. Asas-assassinas alimentam-se de frutas e insetos, mas atacam qualquer criatura que invada seu território.

Animal 1, Mínimo, Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +2, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 4.

Resistências: Fort +2, Ref +5, Von +2.

Deslocamento: 6m, voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: asa +3 (1d6, 18-20/x3).

Habilidades: For 5, Des 16, Con 10, Int 1, Sab 14, Car 4.

Asas Afiadas: as asas da mariposa são metálicas e afiadas; o dano delas não é reduzido pelo modificador de Força da criatura.

Asas Mortais: caso uma asa-assassina role um 20 natural em sua jogada de ataque enquanto fizer uma investida, pode decepar a cabeça do oponente. A vítima tem direito a um teste

de Fortitude contra CD 15. Em caso de sucesso, sofre dano normal (multiplicado pelo acerto crítico). Em caso de falha, perde a cabeça. Algumas criaturas, como certos construtos, mortos-vivos ou monstros com várias cabeças, não morrem ao perder a cabeça. A maior parte das criaturas, no entanto, morrerá instantaneamente.

Tesouro: nenhum.

Baleia

ND 7

“Combater uma baleia? Essa é a coisa mais maligna que já ouvi!”

— Ishmaeel, elfo-do-mar com bom senso

Baleias são mamíferos marinhos que figuram entre os maiores animais de Arton. A maioria dessas criaturas é pacífica, atacando apenas quando ameaçada. Normalmente, atingem cerca de 20 metros de comprimento, mas existem relatos de espécimes com até 30 metros.

As estatísticas a seguir podem ser usadas tanto para baleias sem dentes, que alimentam-se de plânctons, quanto para baleias com dentes, que alimentam-se de peixes e monstros marinhos. As batalhas titânicas entre cachalotes e lulas e polvos gigantes são contadas e recontadas por marujos em diversas cidades portuárias de Arton.

Animal 12, Descomunal (comprido), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +16.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 132.

Resistências: Fort +14, Ref +9, Von +6.

Deslocamento: natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +18 (4d6+18).

Habilidades: For 35, Des 13, Con 22, Int 3, Sab 13, Car 7.

Agarrar Aprimorado: se a baleia acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +30). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Engolir: se a baleia começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedida, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d6+6 pontos de dano de ácido no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 40 pontos de dano ao estômago da baleia (CA 15). Se alguma criatura conseguir sair, a baleia morre.

Rabada: como uma ação padrão, a baleia pode desferir uma poderosa rabada, que atinge todas as criaturas num raio de 6m. Todas as criaturas atingidas sofrem 1d12+18 pontos de dano (Reflexos CD 28 reduz à metade).

Tesouro: nenhum.

Besouro Gigante ND 5

“Graças ao deuses! É apenas um besouro gigante comum!”

— Frank Luin, tornando sua irmã Tylara a única sobrevivente da tragédia da aldeia de Ghodart

Tão compridos quanto uma mesa de taverna, estes animais são verdadeiros encouraçados. São equipados com mandíbulas grandes e afiadas, capazes de cortar o tronco de uma árvore, e protegidos por uma carapaça feita de quitina negra e reluzente.

Besouros gigantes são fortes e agressivos, alimentando-se de tudo que veem pela frente. Felizmente, são encontrados apenas nas profundezas das maiores florestas. Besouros gigantes possuem asas, mas, devido ao seu peso, não conseguem voar.

Animal 9, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +12, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 108.

Resistências: Fort +12, Ref +5, Von +4, redução de dano 5/adamante, resistência a ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +12 (2d8+10 mais 1d4 de Constituição ou 1d4 na CA).

Habilidades: For 22, Des 9, Con 22, Int 1, Sab 10, Car 2.

Mandíbulas Poderosas: as mandíbulas do besouro gigante são grandes e afiadas. Cortam carne com extrema facilidade, e quebram e amassam armaduras — até mesmo de aço — com apenas um pouco mais de esforço. Quando um personagem é atingido pela mordida do besouro gigante, se não estiver usando armadura (ou se estiver usando uma armadura destruída; veja abaixo), sofre 1d4 pontos de dano de Constituição. Se estiver usando armadura, a armadura perde 1d4 pontos de bônus na CA. Armaduras danificadas podem ser consertadas (veja a perícia Ofício, no Capítulo 4 de *Tormenta RPG*), mas uma armadura que seja reduzida a bônus de CA +0 é completamente destruída.

Tesouro: nenhum.

Besouro do Óleo ND 11

“O inferno... Achei que estava no inferno...”

— Tylara Luin, única sobrevivente da tragédia da aldeia de Ghodart

Este enorme besouro predador está entre os animais mais temidos de Arton. Habita selvas profundas, mas avança através



de florestas e planícies em busca de grandes comunidades de criaturas para atacar e devorar. A cor de sua reluzente carapaça varia em tons de verde, indo desde os mais claros até os mais escuros, sendo estes mais comuns nos adultos.

Embora o besouro do óleo seja equipado com uma mandíbula poderosa, sua arma mais terrível é uma rajada de substância cáustica que lembra óleo fervente. Absurdamente inflamável, a enzima se incendeia em contato com o ar e emite chamas leitosas e macabras, de aspecto sobrenatural, que deixam apenas cinzas e queimaduras assustadoras por onde passam.

Além da rajada flamejante, o besouro do óleo também dispõe de uma couraça natural fortemente blindada e revestida com um muco cáustico como a enzima que ele expele, com a diferença de que não é inflamável. Por causa desse muco, tocar o besouro causa terríveis queimaduras.

Besouros do óleo põem ovos, dos quais nascem larvas. Estas, depois de comer muito, tecem casulos onde sofrem sua metamorfose para a forma adulta. Os casulos são feitos de uma seda muito leve, que atinge preços altíssimos em Vectora — um “ninho” de besouros do fogo tem 2d4m² de seda, e cada m² pode ser vendido por 100 PO.

O líquido inflamável dos adultos também é valorizado como combustível para lampiões, tochas ou bombas. Um besouro tem até cinco litros desse líquido, que podem ser

vendidos por 250 PO. Extrair o líquido exige um teste de Sobrevivência contra CD 20.

Animal 22, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +27, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 286.

Resistências: Fort +20, Ref +12, Von +13, resistência a fogo 10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +26 (2d8+23 mais 4d6 de fogo).

Habilidades: For 35, Des 9, Con 24, Int 1, Sab 14, Car 4.

Couça Cáustica: uma criatura que atinja o besouro do óleo com um ataque corpo-a-corpo sofre 2d6+11 pontos de dano de fogo devido ao muco que recobre o corpo do monstro.

Rajada Flamejante: com uma ação padrão, o besouro do óleo pode gerar um cone de fogo com 18m de comprimento. Qualquer criatura dentro da área sofre 12d10+11 pontos de dano de fogo. Um teste de Reflexos bem-sucedido contra CD 28 reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Bodak ND 8

“A clériga de Lena estava concluindo o casamento, quando começou o massacre.”

— Jenny Silver, ladina, contando sobre um ataque de bodaks

Bodaks são humanoides de pele cinza, que é lisa como a de um golfinho. Não têm pelos nem cabelos em nenhuma parte do corpo. O crânio é longo, e as criaturas não têm nariz. Os olhos são completamente brancos e vazios.

Embora muitos acreditem que os bodaks sejam uma raça própria, estas criaturas são na verdade o resultado de uma estranha mutação. Quando um humanoide é destruído por uma criatura absolutamente maligna, como um dragão, demônio ou até mesmo uma divindade, seus restos são corrompidos de tal maneira que perdem qualquer semelhança com sua forma original — erguendo-se na pós-vida como um bodak.

Apesar de distorcidos pela maldade, os bodaks mantêm algumas lembranças de sua vida anterior — mas apenas o suficiente para levarem existências amarguradas e carregadas de ódio. Eles podem falar todos os idiomas que falavam em vida.

Bodaks têm ódio de tudo que é vivo, porque de alguma forma isso os lembra de tudo que perderam. Assim, preferem atacar suas vítimas quando elas estão em momentos de prazer — por exemplo, divertindo-se com a família ou comemorando uma vitória.

O olhar dos bodaks é fatal. Por isso, todo bodak sempre tenta forçar seus oponentes a encarar seus olhos. Felizmente, bodaks são vulneráveis à luz do sol e só podem ser encontrados em locais escuros, como tumbas e cavernas. Mesmo assim, relatos de famílias de agricultores destruídas em regiões ermas por bodaks não são desconhecidos.

Morto-vivo 10, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +14, *detectar o bem*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +5, Ref +10, Von +8, redução de dano 10/adamante, resistência a eletricidade e frio 10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garras +11 (1d6+10, 19-20) ou 2 garras +9 (1d6+10, 19-20).

Habilidades: For 20, Des 20, Con —, Int 12, Sab 12, Car 14.

Perícias: Acrobacia +18, Atletismo +18, Furtividade +18.

Olhar à Força: se o bodak acertar ambos os ataques de garra no mesmo oponente, pode fazer um teste de agarrar (bônus de +10) como uma ação livre, para tentar segurar sua vítima e forçá-la a olhar em seus olhos. Se o bodak for bem-sucedido, a vítima deve fazer um novo teste de Reflexos. Caso a vítima esteja de olhos fechados, em vez de tentar agarrá-la, o bodak irá causar 2d6+10 pontos de dano adicional.

Olhar Letal: no início de seu turno, cada personagem a até 9m do bodak deve fazer um teste de Reflexos contra CD 19. Em caso de falha, o personagem cai sangrando com -10 PV. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá todos os efeitos de estar cego (50% de chance de errar qualquer ataque, -8 na CA, metade do deslocamento e -4 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza).



Vulnerabilidade a Luz: um bodak fica abalado (-2 em jogadas e ataque e testes de habilidade, perícia e resistência) sob luz solar ou magia *luz do dia*. Além disso, um bodak sofre 10 pontos de dano por rodada enquanto estiver exposto à luz do sol.

Tesouro: nenhum.

Bruxa

“Existem magos e feiticeiros, e algumas pessoas chamam-nos de bruxos. Mas não se deixe enganar. Estas criaturas são diferentes... E terríveis.”

— Vladislav Tpush, necromante

Em Arton, há espíritos com as mais diversas aparências. O visual dessas criaturas normalmente reflete o que trazem no coração — seja o bem, seja o mal. É claro que as feições podem ludibriar... Mas este certamente não é o caso das bruxas.

Bruxas são espíritos que parecem mulheres humanas muito velhas e feias. Suas costas são normalmente curvadas, e não é raro que sejam mancas. Nariz muito grande e adunco, verrugas, cabelo sebo e desganhado são traços comuns, assim como unhas compridas e sujas, mau hálito e certo cheiro de falta de banho. Bruxas quase sempre vestem trapos e farrapos pretos.

Quase todas as bruxas adoram a carne de seres inteligentes, especialmente de crianças de todas as raças. Gostam de humanos, mas consideram a carne de bebês halflings uma iguaria. Qareen são especialmente bem recebidos por essas criaturas — talvez por sua natureza mágica, já que alguns estudiosos afirmam que bruxas são almas revoltadas por não terem nascido qareen...

Toda bruxa tem predileção por roubar ou deturpar algum tipo de coisa. Seu alvo específico está ligado ao tipo de bruxa (veja abaixo). Identificar uma bruxa é difícil, não apenas por seus poderes de ilusão, mas também porque todas são bem parecidas entre si.

Bruxa do Crepúsculo ND 5

“Um doce? Claro que aceito!”

— Hansel, garoto halfling (desaparecido)

A bruxa do crepúsculo normalmente se apresenta como uma senhora de idade bastante avançada cuja vida foi uma sucessão de reveses e decepções. Sua família morreu de forma trágica, seu marido se perdeu no mar ou ela passou os últimos anos esperando o filho voltar das Guerras Táuricas... Com isso, ela busca despertar a piedade, simpatia e gentileza em suas vítimas, ludibriando-as para cair em suas armadilhas.

A bruxa do crepúsculo está sempre pronta para receber visitas. Ela normalmente oferece o prato ou sobremesa preferidos de suas vítimas, que ela estava “cozinhando por acaso” quando elas chegaram, ou que ela sabe preparar porque “era o prato preferido de meu filho”. Ela normalmente habita uma casinha em um ponto bastante

isolado, que ajeita com esmero (com direito a guardanapos de crochê engomados e coisas do gênero...).

Apesar da aparência e histórias que despertam pena, a bruxa do crepúsculo é na verdade uma trapaceira sádica que se delicia com a simpatia demonstrada por suas vítimas. Ela serve pratos feitos de carne “questionável”, então ataca suas vítimas com seu cajado, que deixa escondido em algum lugar de sua cabana. Depois que seus novos alvos estão devidamente acorrentados no porão, ela os tortura revelando o que lhes serviu... Para então devorá-los e servir seus restos às próximas vítimas!

Espírito 8, Médio, Caótica e Maligna

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +13, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 80.

Resistências: Fort +11, Ref +8, Von +8, resistência a magia +2.



Deslocamento: 6m (15m em combate).

Ataques Corpo-a-Corpo: cajado maldito +13/+13 (1d6+6 mais 1d4+1 de Constituição) ou 2 garras +12 (1d4+6).

Habilidades: For 15, Des 10, Con 20, Int 15, Sab 15, Car 10.

Perícias: Conhecimento (arcano) +13, Enganação +15, Identificar Magia +13, Ofício (alquimia) +13.

Cajado Maldito: a bruxa do crepúsculo tem uma conexão especial com seu cajado. Ele é feio e retorcido, e serve como ferramenta para seus desejos — causar dor e mal estar aos outros. A cada ataque que a bruxa acerta com seu cajado, ele retorce a carne de sua vítima, causando 1d4+1 pontos de dano de Constituição (além do dano normal). Para cada ponto de dano de Constituição causado, a bruxa recebe 5 PV temporários.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando a bruxa do crepúsculo sofre dano que poderia levá-la a 0 ou menos PV, ela pode ignorar completamente esse dano.

O Sabá

Cada uma das bruxas apresentadas aqui tem predileção por uma parte específica de heróis aventureiros: a bruxa do crepúsculo é atraída por carne e por corpos, a bruxa da noite prefere a mente, e a bruxa das trevas sente desejo pela alma. É claro que pessoas comuns são alvos bem mais fáceis, mas não trazem tanto prazer quanto um herói repleto de glórias e grandes feitos.

As bruxas de cada tipo costumam agir sozinhas, às vezes até de forma antagônica. Mas, para o azar dos aventureiros de Arton, elas também podem se juntar para atormentar um grupo de heróis. Quando as bruxas se aliam para agir em conjunto, formam um sabá. Pelo menos uma bruxa de cada tipo é necessária para formar um sabá.

Reunidas em um sabá, todas as bruxas recebem redução de dano 10 (cumulativa com qualquer RD que já possuam) e resistência a energia 20. Além disso, todas passam a poder lançar as seguintes magias, uma vez por dia cada: *bola de fogo*, *controlar o clima*, *detectar pensamentos*, *miragem arcana*, *rogar maldição* e *véu* (todas têm CD 25 para resistir).

O sabá é uma associação de bruxas para usar o corpo, a mente e a alma de uma mesma pessoa — ou de indivíduos diferentes — para “criar” vida. Modelando a carne, torcendo a mente e implantando o espírito de uma vítima, o sabá é capaz de criar servos poderosos, como inumanos, golens e até mesmo demônios eternamente à sua disposição. Para fazer isso, cada bruxa deve abrir mão de consumir a “parte” das vítimas que mais lhe apetece: a bruxa do crepúsculo não pode devorar a carne, a bruxa da noite não pode enlouquecer a vítima e a bruxa das trevas não pode comer sua alma. Por isso, encontrar um sabá é duplamente perigoso: não apenas as bruxas em si estarão mais poderosas, como elas também serão protegidas por servos terríveis.

Velocidade Sobrenatural (M): a bruxa do crepúsculo parece uma velha senhora, mas a sua velocidade em combate é sobrenatural. Quando estiver em combate, ela fica permanentemente sob o efeito da magia *velocidade* (+2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos; pode atacar duas vezes por rodada). Esses bônus já estão incluídos nas estatísticas acima.

Bruxa da Noite

ND 7

“Hansel? Hansel? É você, irmãozinho?”

— Gretel, garota halfling (desaparecida)

Enquanto a bruxa do crepúsculo atrai suas vítimas com histórias trágicas, a bruxa da noite é mais sutil; sua estratégia preferida é conjurar ilusões para enganar seus alvos até que seja tarde demais. Normalmente, suas ilusões mostram uma donzela em perigo — ou ela mesma se apresenta (devidamente disfarçada por magia) como uma pessoa precisando de ajuda.

Trazendo heróis para seu covil (que ela afirma ser a masmorra onde se esconde um monstro ou vilão), a bruxa da noite conjura ilusões que façam um membro do grupo parecer um monstro (enquanto esse mesmo personagem enxerga todos os seus companheiros como monstros), esconde armadilhas (como fossos ou precipícios) e faz com que feras sob suas ordens pareçam aliados ou outras pessoas precisando de ajuda.

Embora se alimente do intelecto de seres vivos, esta bruxa sente um prazer especial quando consegue distorcer as crenças de suas vítimas. Por isso, estuda cada reação de um alvo para compreender seu caráter, e então conjura ilusões que levem-no a trair aquilo no que acredita.

A aparência real da bruxa da noite é uma anciã horrenda, muito alta e corcunda, vestida em trapos. Seus cabelos são de um púrpura profundo, e sua pele é completamente negra.

Espírito 13, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +22, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 117.

Resistências: Fort +12, Ref +7, Von +12, imunidade a encantamento e ilusão, redução de dano 10/mágica, resistência a magia +2.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +13 toque (1d6+1 de Inteligência).

Habilidades: For 10, Des 8, Con 18, Int 18, Sab 18, Car 10.

Perícias: Conhecimento (arcano) +20, Conhecimento (história) +20, Conhecimento (religião) +20, Enganação +16, Furtividade +15, Ofício (alquimia) +20.

Em Busca da Loucura: a bruxa da noite tem como objetivo drenar as mentes de suas vítimas. Ela faz isso as distraindo com poderosas ilusões, como *imagem programada* e *terreno*

ilusório. Enquanto os personagens estiverem distraídos com suas ilusões, a bruxa drena seus intelectos com seu toque (provavelmente invisível, com o uso de *invisibilidade maior*). Para cada ponto de dano de Inteligência causado, a bruxa recebe 5 PV temporários. Como o toque da bruxa não causa dano físico, suas vítimas muitas vezes não percebem que estão tendo seu intelecto drenado até ser tarde demais — um personagem que seja reduzido a 0 pontos de Inteligência por uma bruxa da noite continua viva, mas vira uma casca vazia. Ela não irá recuperar seus pontos de habilidade com descanso, apenas com magias de *restauração*. A cada rodada em que os personagens interajam com as ilusões da bruxa, têm direito a um teste de Vontade para perceber que elas não são reais. Se forem bem-sucedidas, podem se voltar contra o inimigo real.

Magias (M): 3º — *confusão*; 4º — *assassino fantasmagórico*, *invisibilidade maior*, *medo*, *terrenoilusório*; 6º — *imagem programada*. PM: 47. CD: 14 + nível da magia.

Tesouro: padrão.

Bruxa das Trevas ND 13

“Fujam, fujam! Não há nada que possamos fazer!”

— Jack, lenhador de Tollon

A bruxa das trevas é uma das criaturas mais temidas de Arton. Enquanto as demais bruxas buscam devorar o corpo ou distorcer a mente das vítimas, seu alvo é nada menos que a alma de suas presas.

Para capturar almas, a bruxa das trevas usa quaisquer artifícios necessários — mentiras, ilusões, histórias trágicas... No entanto, ela sabe que as almas mais valiosas são aquelas dos grandes heróis e, por isso, é capaz de armar tramas e intrigas dignas dos maiores vilões apenas para testar um alvo. Dizem que Haghora, uma bruxa das trevas que habitava Wynlla, criou toda uma série de desafios, masmorras, inimigos e armadilhas apenas para levar um grupo de heróis iniciantes até os níveis mais altos de poder, apenas para finalmente roubar suas almas... Verdade ou não, até hoje as mães assustam as crianças do Reino da Magia com histórias sobre essa bruxa da noite (“Coma seu jantar, ou Haghora vai levar você!”).

Bruxas das trevas raramente são encontradas por acaso; quando os feitos de um grupo de heróis começam a chamar a atenção, elas normalmente passam a observá-los até considerá-los dignos ou descartá-los por completo. Algumas bruxas das trevas às vezes “cuidam” de suas vítimas por anos. Escolhem ou são atraídas por determinadas pessoas, que ajudam com pequenos mimos (como poções de cura e itens mágicos menores), visando destruir seus protegidos mais tarde...

Bruxas das trevas rivais às vezes fazem apostas envolvendo os feitos de determinados heróis protegidos de outras, testando e desafiando os protegidos das adversárias. Ser pego em uma disputa entre duas bruxas das trevas pode ser terrível, embora a maioria das vítimas nunca saiba que foi puxada para uma intriga do tipo — nem mesmo ao perecer frente aos desafios da bruxa rival...

Fisicamente, as bruxas das trevas são as mais revoltantes destes três tipos: com mais de dois metros de altura e pele verde, são cobertas de pústulas e verrugas. Seus dentes e unhas são feitos de ferro negro.

Espírito 18, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +21

Sentidos: Percepção +26, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 198.

Resistências: Fort +17, Ref +11, Von +16, imunidade a encantamento, ilusão e necromancia, redução de dano 15/Bondosa, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +23 (1d8+13 mais 1 nível negativo).

Habilidades: For 20, Des 10, Con 22, Int 20, Sab 20, Car 14.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, a bruxa das trevas pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Devoradora de Almas: a bruxa das trevas deseja apenas uma coisa — almas. Para cada criatura destruída com seus ataques ou magias, ela prolonga sua vida em Arton e aumenta o seu poder. Sempre que a bruxa das trevas matar uma criatura inteligente, pode usar uma ação completa para sugar sua alma (fazendo um barulho revoltante, como se estivesse sorvendo e mastigando a alma). Vítimas que tenham sua alma sugada não podem ser ressuscitadas por quaisquer meios até que a bruxa seja morta. Cada alma sugada desta forma dá à bruxa das trevas um uso do talento Duro de Matar. Uma bruxa das trevas encontrada por heróis em geral terá 1d3+1 usos deste talento “guardados” de vítimas anteriores. Ela pode usar este talento quantas vezes por dia quiser.

Garras Negativas: as unhas de ferro negro da bruxa das trevas transmitem energia negativa, causando 1 nível negativo em qualquer criatura viva que atingirem. Cada nível negativo impõe uma penalidade de -1 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Cada nível negativo também faz um conjurador perder sua magia preparada de mais alto nível, ou pontos de magia equivalentes à magia de mais alto nível que pode lançar. Os níveis negativos acumulam, e duram uma hora.

Magias (M): 3º — *toque vampírico*; 4º — *drenar temporário*; 5º — *mísseis mágicos supremos**; 6º — *ataque visual*, *muralha de trevas**; 7º — *onda da exaustão*. PM: 85. CD: 15 + nível da magia.

*Magias descritas no *Manual do Arcano*.

Magias em Combate: a bruxa das trevas não fica desprevenida quando lança uma magia.

Tesouro: padrão.

Bulette

ND 7

“Os camelos estão agitados! Reze para que seja só uma tempestade que se aproxima...”

— Zufihd, guerreiro da tribo Sar-Allan

As infundáveis dunas do Deserto da Perdição escondem mistérios há muito enterrados. Desde ruínas antigas até criaturas bestiais, há muito a descobrir sob as areias escaldantes. E um de seus mistérios mais perigosos é o bulette, ou tubarão de areia.

O bulette parece um tubarão com quatro patas curtas e grossas — e por isso também é chamado de selako terrestre. Mas também há diferenças: o focinho e a cabeça do bulette são cobertos por uma placa grossa, parecida com uma armadura. A mandíbula é tão ameaçadora quanto a de um tubarão branco.

Bulletes são escavadores naturais, “nadando” sob o solo à procura de presas. Vivem apenas para comer, e devoram suas vítimas por completo. Armas, armaduras e outras peças de equipamento (incluindo itens mágicos) são digeridas e absorvidas por completo pelo ácido do estômago destas criaturas.

Devido a seu apetite voraz, bulettes são criaturas solitárias, odiadas por todas as outras raças. Só se aproximam de outros membros da própria espécie para acasalar, o que acontece apenas uma vez por ano. No resto do tempo, devoram tudo dentro de seu território e, quando não há mais nada para comer, procuram outro lugar para habitar. Bulettes conseguem detectar movimento acima da areia, e por isso buscam rotas de caravanas no Deserto da Perdição. Isto faz com que os comerciantes mais experientes do deserto mudem suas rotas constantemente, num jogo contínuo contra estas feras. Bulettes não possuem covil, passando todo o tempo acordados em busca de alimento.

A estratégia preferida do bulette é avançar o mais rápido possível para o oponente mais próximo, sob a areia. Então, quando está à distância de um bote, a criatura se revela, saltando para a superfície e mordendo. Não importa a quantidade de oponentes ou seu tamanho; para o bulette, a única coisa que varia é o tamanho do banquete... Bulettes não gostam muito do gosto da carne de elfos e detestam anões, mas adoram a carne dos qareen.

Monstro 10, Enorme, Neutro

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +6, sentido sísmico 90m.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 110.

Resistências: Fort +12, Ref +9, Von +6, redução de dano 5/adamante, resistência a fogo 10.

Deslocamento: 9m, natação 15m (apenas em areia).

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +19 (4d6+15, 15-20).

Habilidades: For 30, Des 14, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 4.

Agarrar Aprimorado: se o bulette acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +27). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Engolir: se o bulette começar uma rodada agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Uma vez



善神
の

dentro do monstro, a criatura sofre 2d6+15 pontos de dano de esmagamento no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 20 pontos de dano ao estômago do bulette (CA 18). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Espreitador das Dunas: enquanto o bulette estiver “nadando” na areia, é considerado invisível. Para que alguém consiga perceber o bulette apenas pelos movimentos da areia e leves tremores, deve ser bem-sucedido em um teste de Percepção contra CD 50.

Tesouro: nenhum.

Camelo ND 1

“Quem foi o espertalhão que colocou aquela coisa bem onde a gente senta no cavalo?”

— Katabrok, o Ninja Biólogo

Camelos são mamíferos quadrúpedes como os cavalos, mas as semelhanças acabam por aí. A cabeça é menor e as patas possuem dois “dedos”. A diferença que mais chama a atenção, no entanto, são as corcovas que eles possuem nas costas (que servem como depósitos de gordura).

Existem duas espécies conhecidas de camelos em Arton: os dromedários, que possuem apenas uma corcova, e os camelos-bactrianos (simplesmente chamados de camelos), que possuem duas. Ambas as espécies vivem em desertos de clima quente e podem ser domesticadas. Os povos do Deserto da Perdição usam-nas como bestas de carga e tração, transporte e fonte de alimento (como leite e carne), além de aproveitar seus pelos como matéria prima para itens como bolsas e sacolas. Camelos são capazes de passar longos períodos sem beber água — daí sua utilidade como animais de montaria nestas regiões.

Camelos são notórios por seu mau humor, mordendo ou cuspidando quando ficam irritados. Há um famoso caso de um bárbaro que, diante do “insulto” de um camelo, nocauteou-o com um soco na cabeça...

Animal 3, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +6, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +1

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +5 (1d6+5)

Habilidades: For 18, Des 14, Con 14, Int 2, Sab 10, Car 4.

Adaptação ao Deserto: o camelo recebe +4 em testes de resistência contra calor e em testes de Constituição para evitar dano por fome ou sede.

Tesouro: nenhum.

Caranguejo de Guerra ND 16

“Nenhuma criatura merece ser transformada em máquina.”

— Balthus, druida

O caranguejo de guerra é uma criatura gigante modificada para servir como máquina de combate. Caranguejos de guerra são “produzidos” por homens-peixe clérigos e magos para invasões a comunidades em terra firme. O caranguejo que dá origem a uma destas máquinas não é uma criatura natural, mas um espécime tratado ao longo de quase uma década com substâncias e experimentos alquímicos para atingir seu tamanho total. Então é submetido a inúmeras modificações e perde qualquer autonomia como um ser vivo natural, passando a ser controlado por equipes de homens-peixe.

O caranguejo de guerra tem mais de dez metros de diâmetro e cerca de cinco metros de altura, pesando em torno de sessenta toneladas. Tem quatro pinças e seis patas. Sua casca é azul e apresenta runas brilhantes. A criatura traz na barriga uma espécie de escotilha.

As cirurgias e modificações dos homens-peixe transformam o caranguejo em uma embarcação de combate. Seu interior é “aberto” para dar lugar a aposentos inteiros, incluindo uma sala de comando, que fica entre os olhos da criatura, junto ao corpo, de onde o capitão direciona o caranguejo. Todo caranguejo de combate tem uma *concha de comando*, uma concha especialmente preparada para passar ordens direto à mente da criatura. Cada caranguejo de guerra é magicamente preparado para obedecer a todas as ordens de seu capitão (quem quer que esteja de posse da concha de comando, mas apenas homens-peixe). O caranguejo de guerra não fala, mas compreende qualquer ordem passada a ele pela concha de comando. Outros dois a cinco homens-peixe ficam no interior da criatura, controlando seus movimentos e defendendo a sala de comando. Às vezes, o corpo de um caranguejo de guerra é quase oco, fornecendo espaço para guerreiros serem despejados atrás das linhas inimigas.

O caranguejo de guerra é normalmente usado para atacar comunidades em terra firme. Também pode ser usado como máquina de combate nas profundezas do oceano, com efeitos parecidos. Além de carregar tropas, a criatura é capaz de abrir caminho entre fileiras inimigas, prédios e fortificações com a mesma facilidade. Ataca com as pinças, derrubando torres de guarda e muros, para então despejar os guerreiros em seu interior sobre os inimigos.

Monstro 20, Colossal (comprido), Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +23, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 300.

Resistências: Fort +21, Ref +10, Von +10, imunidade a encantamento, redução de dano 20, resistência a energia 20.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 4 pinças +25 (2d12+24, 19-20).

Habilidades: For 38, Des 6, Con 28, Int —, Sab 10, Car 2.

Abordagem: embora o caranguejo de guerra seja muito forte e resistente, é possível vencê-lo de dentro para fora. O caranguejo possui uma escotilha em sua barriga. Para chegar até a escotilha, um personagem deve ser bem-sucedido em três testes de Atletismo contra CD 30, cada um como uma ação de movimento, para escalar as patas do caranguejo e manter-se agarrado à barriga da criatura. Então é necessário um teste de Força ou Ladinagem contra CD 30 para abrir a escotilha. Uma vez que a escotilha esteja aberta, é possível andar nos corredores dentro do caranguejo. Cada caranguejo de guerra possui uma equipe entre dois e cinco homens-peixe em seu interior, para impedir que intrusos cheguem à sala de comando. Na sala de comando, está o capitão. Uma vez que o capitão seja morto ou que a *concha de comando* seja tomada, o caranguejo de guerra para de lutar.

Agarrar e Pinçar: se o caranguejo de guerra acerta um ataque de pinça, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +43). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. No início de seu turno, se o caranguejo de guerra estiver agarrando uma criatura Enorme ou menor, ele tentará cortá-la ao meio com sua pinça. O caranguejo faz um teste de agarrar oposto à criatura. Se ele vencer, a criatura morre. É possível concentrar esforços e atacar apenas a garra do caranguejo para obrigá-lo a soltar uma vítima. A garra tem CA 34. Se a garra sofrer mais de 50 pontos de dano antes do início do próximo turno do caranguejo, ele solta a vítima.

Atropelar: usando uma ação completa, o caranguejo de guerra pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Descomunal ou menor. Uma criatura atropelada sofre 4d6+24 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 34) para reduzir o dano à metade.

Frenesi: quando o caranguejo de guerra chegar a menos da metade dos seus PV (150 PV ou menos), as modificações cirúrgicas em seu corpo fazem com que ele se torne ainda mais rápido e destrutivo. O caranguejo recebe um bônus de +4 nas jogadas de ataque e dano com pinças, e seu ataque de atropelar causa dano dobrado.

Tesouro: nenhum.

Carcaju

ND 1

“Olha que fofinho, Lisandra! Yikes!”

— Sandro Galtran, logo antes de ser mordido por um carcaju

O carcaju parece um urso pequeno com cauda. É um mamífero de 70 a 110 cm de comprimento que pesa até 30 kg. Sua pelagem castanha é muito grossa, impermeável e resistente ao frio. Seu focinho e pescoço são curtos, e suas orelhas são pequenas e arredondadas.

O que mais chama a atenção no carcaju é seu temperamento: tímido com relação a humanoides, mas extremamente corajoso e agressivo quando encurralado. Carcajus são temidos por sua ferocidade e especialmente odiados por caçadores, uma vez que costumam roubar criaturas presas em armadilhas — e furtam até de alcateias de lobos ou de ursos polares.

Animais de clima frio, os carcajus habitam principalmente as Montanhas Uivantes e os picos nevados das Montanhas Sanguinárias, mas podem ser encontrados em quase qualquer outro ponto gelado de Arton.

Animal 3, Pequeno, Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +2, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 27.

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +1

Deslocamento: 12m, escala 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +3 (1d3+3) e mordida +3 (1d4+3).

Habilidades: For 14, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 10.

Fúria: quando um carcaju sofre dano, entra em fúria imediatamente, rasgando com as garras e mordendo loucamente até que ele ou o oponente esteja morto. As estatísticas de um carcaju em fúria são CA 15; 2 garras +5 (1d3+5) e mordida +5 (1d4+5). A fúria dura até o fim do combate.

Catoblepas

ND 8

“Curvem-se todos ao avatar do pântano!”

— Glop, xamá do povo-sapo

O catoblepas é uma criatura estranha. Seu corpo parece o de um búfalo gordo e inchado, com pernas curtas e muito grossas, como as de um hipopótamo. Possui cauda parecida com a de um búfalo, mas com uma protuberância quitinosa na ponta. Seu pescoço é comprido, mas muito fraco — por isso, a criatura mantém a pesada cabeça sempre muito próxima do solo. A cabeça do catoblepas parece a de um javali, mas muito mais feia, aparentando deformidade.

Catoblepas habitam regiões pantanosas. Os catoblepas são onívoros, e podem passar a vida inteira comendo apenas plantas. Contudo, quando provam carne fresca, dificilmente se contentam com qualquer outro alimento — passam a caçar animais e criaturas inteligentes, com apetite cada vez mais voraz, inclusive colocando-se em risco para satisfazer este desejo. Apesar de não possuir tesouros, o catoblepas tem um covil: normalmente uma área seca acima da água do pântano, escondida por juncos e vegetação alta. No caso de um catoblepas com desejo por carne, o covil pode estar repleto de equipamentos de vítimas anteriores.

Um catoblepas tem pouco a temer dos outros habitantes do pântano. E a maioria de seus vizinhos também não se incomoda com a presença dessas criaturas, já que, no geral,

não são violentas. No entanto, o catoblepas possui um ataque terrível: seu olhar mortal. Ninguém sabe se este poder é uma capacidade natural dos catoblepas ou uma mutação causada por experimentos mágicos, mas o fato é que estas criaturas pacatas podem matar qualquer um que cruze o olhar com elas mesmas! O catoblepas ainda é capaz de emitir um mugido quase hipnótico, semelhante ao canto das sereias, que obriga suas vítimas a olhar em seus olhos — morrendo instantaneamente.

Segundo boatos de certos aventureiros, existe um catoblepas em Arton com um poder diferente dos demais: trata-se do guardião do templo de Inghlhlphollstgt, no Pântano dos Junco. Os homens-sapo do pântano acreditam que o catoblepas é um enviado do próprio deus Inghlhlphollstgt, e adoram-no como um ser divino. Se os boatos forem verdadeiros, o catoblepas de Inghlhlphollstgt não é capaz de matar com um olhar — mas pode transformar suas vítimas em homens-sapo!

Monstro 9, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +13, fardo, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 117.

Resistências: Fort +12, Ref +5, Von +5, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 12m, natação 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cabeçada +16 (3d6+12).

Habilidades: For 26, Des 9, Con 22, Int 2, Sab 13, Car 8.

Olhar Letal: no início de seu turno, cada personagem a até 9m do catoblepas deve fazer um teste de Reflexos (CD 15). Se falhar, olha nos olhos do catoblepas e é morto. Se for bem-sucedido, desvia o olhar. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá todos os efeitos de estar cego (50% de chance de errar qualquer ataque, -8 na CA, metade do deslocamento e penalidade de -4 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza)

Mugido Enganador: se mais de uma criatura estiver tentando evitar o olhar do catoblepas, ele emite um mugido para chamar a atenção dos oponentes e cruzar seu olhar letal com o deles. Como uma ação padrão, uma vez a cada três rodadas, o catoblepas pode emitir seu mugido. Então todas as criaturas a até 18m devem fazer um teste de Vontade contra CD 15 ou olharão para o catoblepas. Mesmo aquelas que falharem no teste de Vontade ainda têm direito ao teste de Reflexos para evitar cruzar os olhares.

Tesouro: nenhum.

Cemitério Vivo **ND 17**

“Vamos para trás daquela lápide. Vai ser divertido! Ei, você ouviu algum barulho estranho?”

— Jod, jovem aldeão, levando a namorada para um “passeio noturno” num cemitério

O cemitério vivo tem forma mais ou menos humanoide, e seu corpo imenso parece, pelo menos à distância, com um elemental da terra ou um gigante feito de areia. Mas ele é na verdade feito de terra, cadáveres, lajes, lápides, sepulturas, estátuas e outros objetos tipicamente encontrados em cemitérios. Em alguns pontos, é possível distinguir cabeças, braços, pernas e outras partes de corpos em decomposição projetando-se aqui e ali da criatura.

O cemitério vivo é um cemitério ou local de descanso conspurcado e animado por um espírito extremamente maligno. De acordo com estudiosos da Academia Arcana, esse espírito tem inveja dos vivos e não consegue se libertar do mundo material. Por isso, existe apenas para aumentar o tamanho do próprio corpo, espreitando cemitérios em busca de cadáveres e outros objetos para aumentar sua massa. A maldade desse espírito é tamanha que macula a terra do cemitério conspurcado, reunindo e prendendo tudo em sua área na forma humanoide da criatura.

Cemitérios vivos se alimentam de carne, especialmente de carne morta. Por isso, estão sempre em busca de locais com abundância de cadáveres. Mas, se não houver carne morta por perto, um cemitério vivo não hesita em matar um bom número de vítimas — e há lendas de aldeias inteiras no interior de Arton destruídas por uma dessas criaturas.

A aura de profanação de um cemitério vivo prende a alma de uma vítima assim como seu corpo; por isso, é impossível trazer alguém morto por uma dessas criaturas com magias. É necessário primeiro destruir o cemitério vivo para libertar as almas e trazê-las de volta à vida.

Cemitérios vivos atacam golpeando os oponentes com os punhos. Também podem agarrar e aprisionar suas vítimas no próprio corpo, onde elas são presas pelos membros dos cadáveres que compõem a criatura, ou dentro de tumbas e criptas ao longo de seu corpo.

Morto-vivo 30, Descomunal (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +29

Sentidos: Percepção +33, sentido sísmico 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 37.

Pontos de Vida: 240.

Resistências: Fort +17, Ref +16, Von +19, redução de dano 10/Bondosa, resistência a magia +8.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +25 (4d8+24 mais 2d8 de energia negativa).

Habilidades: For 36, Des 8, Con —, Int 10, Sab 11, Car 14.

Adquirir Cadáver: se o cemitério vivo tiver um humanoide inconsciente ou morto ao seu alcance, usará um ataque para segurá-lo. Se o cemitério vivo começar seu turno segurando um humanoide inconsciente ou morto, usará um ataque para abrir um sarcófago em seu peito e enfiar a criatura em seu interior, anexando-a a si mesmo. Ao fazer isso, ele ganha 5 PV

temporários por nível da criatura. A criatura que foi anexada ao cemitério vivo é considerada afetada pela magia *prender a alma* enquanto estiver dentro do cemitério.

Aura de Profanação: em um raio de 30m ao redor do cemitério vivo, todos os mortos-vivos recebem um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano e nos testes de resistência (esses bônus já estão inclusos nas estatísticas acima), a habilidade canalizar energia positiva cura ou causa apenas 50% do dano normal e habilidade canalizar energia negativa cura ou causa 50% a mais de dano. Além disso, a aura gera o efeito de *silêncio*, impedindo que conjuradores lancem magias (a não ser que possuam o talento metamágico Magia Silenciosa).

Quando o cemitério vivo é destruído, o local onde ele foi destruído fica permanentemente sob efeito desta aura.

Livres, Finalmente: quando o cemitério vivo é destruído, ele se desmancha em um amontoado de terra, tumbas e corpos. Estes corpos agora estão livres, mas muito zangados pelo que sofreram. Uma pequena turba de mortos vivos se ergue destes escombros — 2d10 inumanos, 1d4 inumanos gerais, 2d10 aparições e 1d4 mortalhas. Todos se erguem dentro da área de profanação, recebendo +2 nas jogadas de ataque e dano e nos testes de resistência.

Tesouro: nenhum.

Chuul

ND 7

“Faça o que fizer, nunca tente negociar com um chuul.”

— Delanna, caçadora de monstros

O chuul, ou homem-lagosta, parece um crustáceo de proporções monstruosas. Tem em média 2,40 metros de altura, pesando em torno de 325 kg. Todo o corpo da criatura é coberto por uma carapaça quitinosa. Ele possui quatro patas compridas, que usa para se deslocar, e duas garras enormes, em formato de pinça (como as de uma lagosta), que usa para atacar e agarrar. Seus olhos são pequenos e completamente negros.

Homens-lagosta são inteligentes, mas também selvagens e brutais. São anfíbios e vivem sempre nas proximidades da água, mas preferem ficar em regiões rasas, de onde podem se erguer rapidamente e investir com velocidade contra suas presas.

Apesar de serem conhecidos como homens-lagosta, os chuul não são humanoides, e não têm quase nada em comum com os humanos. Possuem uma sociedade primitiva, organizando-se em bandos de caça. No entanto, esses bandos são extremamente voláteis, e quase nunca duram mais de alguns meses. Os chuul são violentos ao extremo, tanto com suas presas quanto uns com os outros. Apenas a perspectiva de uma luta contra outras raças é capaz de reprimir seus instintos de atacarem-se mutuamente, e mesmo assim por pouco tempo. Não é raro que, durante um combate, os chuul acabem voltando-se uns contra os outros por razão alguma, simplesmente porque não conseguem se controlar. Quando os chuul acasalam, muitas vezes um parceiro mata o outro. Devido a esses instintos violentos, os chuul são muitas vezes usados por outras criaturas, como aboleths. Os chuul falam aquan.

Monstro 11, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 110.

Resistências: Fort +11, Ref +9, Von +6, redução de dano 10/perfuração e mágico.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pinças +15 (2d8+10) e mordida +15 (1d6+10 mais 2d6 de ácido).

Habilidades: For 20, Des 15, Con 18, Int 8, Sab 12, Car 4.

Agarrar Aprimorado: se o chuul acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +16). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Anfíbio: embora o chuul seja uma criatura marinha, ele pode permanecer na superfície indefinidamente.

Construção: no início de cada rodada, o chuul causa o dano de um ataque de mordida (1d6+10 mais 2d6 de ácido) em qualquer criatura que estiver agarrando.

Dilacerar: se o chuul acertar os dois ataques de pinça em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 4d8+10 pontos de dano.

Tesouro: padrão.

Cipó Assassino

ND 4

“Na floresta mais escura, até as plantas tentam nos matar.”

— Ditado da União Púrpura

O cipó assassino é uma planta de inteligência limitada, capaz de mover não apenas seus galhos, mas também seu caule e raízes. O caule é fibroso, coberto por uma casca marrom, e tem a mesma grossura de um braço humano. As folhas têm largura e formato de mãos humanas. Usando essas “armas”, estrangulam vítimas distraídas, devorando-as em seguida.

O caule de um cipó assassino completamente crescido tem mais ou menos seis metros de comprimento, com cipós menores — seus “tentáculos” — de aproximadamente 1,5 metro de comprimento. Esses tentáculos crescem a 15 centímetros de distância um do outro e desenvolvem folhas próprias. No verão, produzem pequenas frutinhas que lembram amoras, de gosto doce e agradável, que atraem boa quantidade de vítimas — de mamíferos pequenos a humanoides.

Cipós assassinos podem se mover, ainda que bem devagar, mas só o fazem quando a caça está escassa. Alimentam-se das carcaças apodrecidas das vítimas que, uma vez atraídas pelas amoras, são esmagadas pelos galhos da criatura. A pouca in-

teligência dos cipós assassinos permite que tentem esconder as ossadas de suas presas anteriores, para não alertar vítimas futuras. Eles fazem isso cobrindo de folhagem os esqueletos ou deslocando-se para longe de seus antigos territórios de caça.

Cipós assassinos podem ser encontrados tanto em florestas quanto em subterrâneos, principalmente em fortalezas abandonadas. Alguns crescem no chão, outros no teto, mas sempre revelam uma característica bastante curiosa dessas criaturas: na escuridão total, sua seiva pulsa com um leve brilho metálico, parecido com o de metais preciosos.

Monstro 5, Médio, Neutro

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +8, percepção às cegas 12m.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 45.

Resistências: Fort +7, Ref +2, Von +2, imunidade a atordoamento, sônico e metamorfose, redução de dano 10/cortante, resistência a eletricidade e frio 10, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 3m, escalar 3m, nadar 3m (apenas boia, não mergulha).

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 tentáculos +8 (2d6+6).

Habilidades: For 18, Des 6, Con 16, Int 1, Sab 11, Car 4.

Agarrar Aprimorado: se o cipó assassino acerta um ataque com seus tentáculos, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +10).

Estrangular: a cada rodada que o cipó assassino começar agarrando uma criatura, tentará estrangulá-la em vez de causar dano. Ele faz um ataque de agarrar (bônus de +10) oposto a um teste de Fortitude da vítima. Caso o cipó vença, a vítima cai inconsciente. Caso a vítima vença, sofre apenas o dano de um ataque (2d6+6). Na próxima rodada, o cipó irá repetir o ataque e tentar matar a vítima.

Parte da Paisagem: um cipó assassino parece uma trepadeira, um arbusto ou qualquer outra planta inócua, típica do ambiente onde se encontra. Mas o olhar de um mateiro experiente não é tão facilmente enganado. Toda criatura que chegar a 6m da vinha assassina pode fazer um teste de Sobrevivência contra CD 30 para perceber a criatura a tempo de reagir. Uma falha no teste significa que a criatura não notou nada de perigoso no cipó (e será surpreendida).

Tesouro: metade do padrão.

Cocatriz

ND 4

“Não me diga para ter cuidado com uma galinha! Eu sei o que estou fazendo!”

— Narwell Ur, aventureiro (últimas palavras)

Nem sempre as criaturas mais perigosas têm aparência igualmente ameaçadora — e muitos aventureiros morrem por subestimar um monstro “engraçado”. É o caso do cocatriz.

O cocatriz é muito semelhante a um galo, embora distorcido e bastante feio. Sua cabeça é igual à de um galo, mas ele tem cauda de lagarto ou serpente (às vezes duas ou três caudas) e asas de morcego. Sua única característica tradicionalmente ameaçadora são os olhos, que têm um sinistro brilho vermelho. Um cocatriz é pouco maior que um galo comum, e pesa cerca de 10 kg.

Ninguém sabe ao certo se o cocatriz é um experimento arcano falho, uma criatura natural ou uma brincadeira dos deuses. Qualquer que seja o caso, o cocatriz é muito temido por sua principal habilidade: pode transformar outras criaturas em pedra com uma bicada. Ao contrário de criaturas inteligentes como as medusas, os cocatrizes não criam grandes “jardins de estátuas” — na verdade, evitam usar sua habilidade de petrificação, pois assim não podem devorar suas vítimas. Um cocatriz petrifica os inimigos quando se sente muito ameaçado, não quando está caçando. Um dos sinais de um covil de cocatrizes são as “estátuas” muito sujas e semidestruídas. Às vezes, estas criaturas continuam atacando os inimigos mesmo depois de petrificados.

Cocatrizes vivem em cavernas e florestas. Há cocatrizes machos e fêmeas, e as diferenças são as mesmas de um galo para uma galinha. Essas criaturas se organizam em haréns formados por um macho e diversas fêmeas, cada uma responsável por um ninho contendo um ou dois ovos. Ovos de cocatriz são ingredientes mágicos, e podem ser vendidos em Vectora por altos preços. O macho ataca ferozmente qualquer criatura que invada seu território.

Além de sua bicada, cocatrizes usam suas garras afiadas para dilacerar os oponentes. Não voam, mas são capazes de saltar e planar um pouco com a ajuda das asas de morcego. Assim, caem com as garras no rosto ou peito de inimigos humanoides, rasgando e bicando.

Monstro 7, Pequeno, Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +4, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +5, Ref +9, Von +4, evasão.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: bicada +13 (1d4+1 mais petrificação).

Habilidades: For 6, Des 18, Con 11, Int 2, Sab 12, Car 10.

Bicada Petrificante: toda criatura que sofrer dano do ataque de bico do cocatriz deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude contra CD 15 ou será transformada em pedra. A magia *pedra em carne* é capaz de trazer de volta uma criatura petrificada. Cocatrizes são imunes a esta habilidade.

Tesouro: nenhum, mas ovos de cocatriz são ingredientes mágicos de grande valor. Um ninho típico contém 1d3–1 ovos (de 0 a 2). Cada ovo vale 1.000 TO.

Cocatriz-Imperador

ND 7

“Todo o gado semidevorado... Todas as pessoas petrificadas... O que pode ter acontecido aqui?”

— Quintus, centurião de Tapista, averiguando uma aldeia destruída

Alguns aventureiros relatam ter encontrado uma versão gigante do cocatriz, medindo mais de um metro de comprimento. Aparentemente, a criatura comanda e protege várias famílias de cocatrizes normais — e pode surgir acompanhada por diversos machos de tamanho normal. O cocatriz-imperador tem a mesma bicada petrificante do cocatriz normal, mas mais poderosa. Além disso, sua força é proporcional ao seu tamanho.

Monstro 13, Médio, Neutro

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 104.

Resistências: Fort +8, Ref +12, Von +8, evasão, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: bicada +18 (1d6+8 mais petrificação).

Habilidades: For 14, Des 18, Con 15, Int 2, Sab 14, Car 12.

Bicada Petrificante: toda criatura que sofrer dano do ataque de bico do cocatriz deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude contra CD 18 ou será transformada em pedra. A magia *pedra em carne* é capaz de trazer de volta uma criatura petrificada. Cocatrizes são imunes a esta habilidade.

Tesouro: nenhum, mas ovos de cocatriz são ingredientes mágicos de grande valor. Um ninho típico contém 1d3–1 ovos (de 0 a 2). Cada ovo vale 2.000 TO.

Cogumelo Anão

“Alguém mais viu um cogumelo ambulante? Está decidido, vou parar de beber.”

— Mad Mulligan, bardo

Arton é um mundo vasto. Talvez a maior prova de sua imensidão e variedade seja o que alguns chamam de mundo subterrâneo. Existem inúmeras “camadas” abaixo da superfície artoniana. Através de túneis e redes de cavernas, pode-se chegar até esses verdadeiros continentes que nunca veem o sol, onde vivem raças inteiras. Com certeza a parte mais conhecida é Doherimm. Mas, embora seja enorme, é apenas uma pequena parte do mundo subterrâneo. Também existe o império Trollkyrka, dominado pelos finntroll. E mesmo essa terra misteriosa é uma mera fração da riqueza abaixo do solo.

Uma camada ainda mais profunda esconde as terras pacatas dos cogumelos anões. Esta raça simples e pacífica é

composta de fungos humanoides, completamente desprovidos de qualquer instinto violento. Os cogumelos anões não têm linguagem falada, mas também não precisam disso. Suas capacidades telepáticas permitem que se comuniquem uns com os outros de maneira extremamente eficiente. Eles também podem “falar” telepaticamente com outras criaturas, embora de forma mais limitada. Todos que já entraram em contato com os pensamentos de um cogumelo anão afirmam que tudo que passa na mente dessas criaturas é paz, harmonia e tranquilidade. Eles têm tão pouca tendência para a violência que muitos nem conhecem o conceito de medo — é preciso que sofram dano para que percebam que alguém não é pacífico.

Dizem os boatos que os cogumelos anões foram um presente de Tenebra a Marah — um povo dedicado à paz, oculto em um local aparentemente inexpugnável. Se isto for verdade, talvez o presente tenha sido uma brincadeira cruel, pois os cogumelos anões são escravizados pelos odiosos finntroll.

Infelizmente, os finntroll descobriram como escravizar e controlar mentalmente essas criaturas. Assim, usam os cogumelos anões como uma infundável fonte de soldados rasos, para serem enviados contra as linhas de frente de seus inimigos. Cogumelos anões não são muito fortes ou rápidos. Em compensação, não têm nenhuma capacidade de resistir ao domínio finntroll. São “programados” e mandados em grandes levadas para lutar até a morte. Não conseguem nem mesmo tentar preservar suas vidas, sempre atacando cegamente, sacrificando defesa para tentar ferir os inimigos de seus algozes. Pior ainda, embora não tenham controle de seu corpo, continuam conscientes, e sabem o que estão sendo obrigados a fazer.

A única habilidade notável dos cogumelos anões são seus esporos. Eles podem exalar uma nuvem de esporos muito tóxica para seres que precisam respirar. Os finntroll desenvolveram máscaras que protegem-nos contra isso, mas seus inimigos são vulneráveis.

Camprini, o “reino” dos cogumelos anões, é uma aglomeração de aldeias sonolentas e grandes fazendas de fungos normais, onde a tecnologia é extremamente primitiva. Não há governo, pois as capacidades telepáticas dos cogumelos anões tornam todos os indivíduos muito sensíveis às necessidades de seus semelhantes, possibilitando cooperação quase ilimitada. Não há riquezas em Camprini, mas fungos mágicos criados pelos cogumelos anões — e a própria capacidade telepática deste povo — atraí os poucos sábios e exploradores que sabem da existência do lugar.

Cogumelo Anão

ND 2

Humanoide 4, Médio, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 12.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +2, imunidade a atordoamento e metamorfose.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +3 (1d6+3).

Habilidades: For 12, Des 8, Con 16, Int 9, Sab 10, Car 11.

Esporos: como uma ação padrão, um cogumelo anão pode disparar uma nuvem de esporos em um alvo a até 9m. A vítima sofre 1d6 pontos de dano de Destreza; um teste de Fortitude contra CD 15 reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Telepatia: um cogumelo anão pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva a até 30m.

Tesouro: metade do padrão.

Cogumelo Anão Sentinela ND 4

Humanoide 8, Médio, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 56.

Resistências: Fort +8, Ref +3, Von +4.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +8 (1d6+7).

Habilidades: For 16, Des 8, Con 18, Int 9, Sab 10, Car 11.

Esporos: como uma ação padrão, um cogumelo anão sentinela pode disparar uma nuvem de esporos em um alvo a até 9m. A vítima sofre 1d6 pontos de dano de Destreza; um teste de Fortitude contra CD 18 reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Telepatia: um cogumelo anão pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva a até 30m.

Tesouro: metade do padrão.

Cogumelo Anão Druida ND 5

Humanoide 8, Médio, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +9.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +7 (1d6+5).

Ataques à Distância: *pedra encantada* +6 (1d6+6).

Habilidades: For 12, Des 8, Con 16, Int 10, Sab 16, Car 12.

Esporos: como uma ação padrão, um cogumelo anão druida pode disparar uma nuvem de esporos em um alvo a até 9m. A vítima sofre 1d6 pontos de dano de Destreza; um teste de Fortitude contra CD 17 reduz o dano à metade. Depois de usada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Magias (M): 1º — *bom fruto, constrição, pedra encantada*; 2º — *força do touro, pele de árvore*; 3º — *ampliar plantas, curar ferimentos críticos, envenenamento, luz do dia*; 4º — *pedras afiadas*. PM: 25. CD: 13 + nível da magia

Telepatia: um cogumelo anão pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva a até 30m.

Tesouro: metade do padrão.



Coruja Gigante

ND 2

“Uma coruja? Finalmente fui aceito na escola de magia!”

— Harr’Old, hobgoblin aprendiz de mago (falecido)

Corujas gigantes são versões maiores e mais veneráveis de seus parentes de tamanho normal. Um espécime típico tem mais de 2 m de altura e mais de 6 metros de envergadura. Contudo, o tamanho não é sua única diferença em relação às corujas comuns: elas são inteligentes, e muitas vezes deixam transparecer sabedoria além do que seria possível para “meros animais”.

Corujas gigantes são aves de rapina notívagas, especialmente temidas por sua furtividade enquanto caçam. Aproximam-se de suas presas pairando em silêncio e atacam mergulhando. São normalmente encontradas caçando nos arredores de seus ninhos. Normalmente ignoram qualquer um que não ofereça uma refeição suficiente, mas às vezes se reúnem em bandos para alcançar objetivos comuns, como afastar grupos de guerra malignos ou realizar alguma missão para as forças do bem.

Corujas gigantes muitas vezes se associam a criaturas Bondosas e amigas da natureza. No apogeu da civilização élfica de Lenórienn, muitos elfos podiam ser vistos viajando pelos céus montados em corujas gigantes. Hoje em dia, filhotes de corujas gigantes alcançam preços altíssimos em mercados Arton afora, especialmente em Vectora e Tiberus. Corujas gigantes jovens podem ser treinadas, e são muito valorizadas como montarias aladas.

Animal 4, Grande (comprido), Neutro e Bondoso

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Treinando uma Coruja Gigante

Corujas gigantes são animais inteligentes, mas precisam de treinamento para servirem de montaria. O primeiro passo é conquistar uma atitude Amistosa por parte da coruja gigante (o que pode ser feito com testes de empatia selvagem). Em seguida, o treinador precisa ser bem-sucedido num teste estendido de Adestrar Animais (CD 25, nove sucessos exigidos). Cada teste representa uma semana de trabalho. Cavalgar uma coruja gigante exige sela e arreios especiais, no valor de 50 TO. A coruja gigante pode lutar enquanto estiver carregando alguém, mas seu cavaleiro não pode lutar a menos que seja bem-sucedido em um teste de Cavalgar por rodada (CD 20). Fazer este teste é uma ação de movimento.

Um ovo de coruja gigante vale 1.000 TO, e um filhote vale 2.000 TO. Treinadores profissionais cobram em torno de 500 TO para treinar uma coruja gigante.

Pontos de Vida: 20.

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +6.

Deslocamento: 12m, voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garras +6 (1d8+5).

Habilidades: For 16, Des 16, Con 12, Int 6, Sab 18, Car 10.

Perícias: Furtividade +5 (+13 voando).

Investida Aérea: quando a coruja ataca com suas garras durante o voo, causa dano dobrado.

Tesouro: nenhum.

Crocodilo Gigante

ND 5

“Algum parente seu?”

— Sandro Galtran, para o troglodita Tork

O crocodilo gigante, também chamado de fossobuco, é um réptil imenso originário da Era dos Monstros, quando as crias de Megalokk vagavam livres por Arton. É o maior e mais agressivo de todos os crocodilos, atingindo até 15 metros de comprimento. Hoje em dia, ainda pode ser encontrado em Galrasia, onde todos os dinossauros vivem.

Um parente próximo do fossobuco é o crocodilo marinho. Embora seja um pouco menor, iguala-se ao seu primo pré-histórico por sua ferocidade e perigo. Felizmente, só é encontrado nas regiões costeiras de Lamnor.

Animal 8, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +11.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +10, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: 12m, natação 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +11 (2d6+11) e cauda +11 (1d12+11).

Habilidades: For 24, Des 12, Con 18, Int 1, Sab 10, Car 4.

Agarrar Aprimorado: se o crocodilo gigante acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +21). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Cauda Esperta: uma vez por rodada, sempre que alguém se mover para tentar flanquear o crocodilo gigante, ele pode atacar este oponente com sua cauda, como uma ação livre. Se o crocodilo acertar o ataque, o alvo termina sua ação de movimento 1,5m para longe do crocodilo, sem conseguir ficar adjacente a ele (e assim, sem conseguir flanqueá-lo).

Tesouro: nenhum.

Dançarino da Água ND 8

“Calmo como águas paradas.”

— Inscrição encontrada no interior de um dançarino da água

Dançarinos da água são mais do que meros construtos; são espíritos elementais da água usados para animar o corpo de um golem. Vindos de Pelágia, o Reino do Grande Oceano, esses espíritos são aprisionados em um corpo artificial e forçados a obedecer às ordens de seu criador.

O corpo de um dançarino da água lembra um humano feito de placas, peças e engrenagens metálicas. Mas quase sempre é vestido por seu criador com um disfarce que esconde sua verdadeira natureza. Às vezes são empregados como guarda-costas. Contudo, devido a sua inteligência, personalidade e iniciativa, é mais comum que recebem missões de espionagem e assassinato.

Dançarinos da água são extremamente ágeis; em combate, costumam desarmar seus oponentes antes de acabar com eles. Lutam com um florete que na verdade faz parte de seu corpo, guardado dentro do braço quando não está em uso.

Construto 10, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +25

Sentidos: Percepção +13, visão no escuro.

Classe de Armadura: 32.

Pontos de Vida: 70.

Resistências: Fort +5, Ref +15, Von +5, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão aprimorada, imunidade a eletricidade e frio, redução de dano 10, resistência a fogo 20.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: braço-florete +18 (1d6+9, 14-20).

Habilidades: For 18, Des 26, Con —, Int 13, Sab 10, Car 10.

Perícias: Acrobacia +21.

Braço-Florete: o florete faz parte do braço do dançarino da água, concedendo-lhe um bônus de +2 nos ataques (já contabilizado nas estatísticas acima) e impossibilitando o desarme.

Programado para a Finta: ágil e construído com engrenagens delicadas, o dançarino da água é um mestre da finta. Ele faz fintas com uma ação de movimento e um bônus de +13 no teste de Enganação. Caso seja bem-sucedido, além de deixar o alvo desprevenido, o dançarino da água recebe um bônus de +4 no dano (que aumenta para 1d6+13) e de +2 na margem de ameaça (que aumenta para 12-20) contra a vítima até o fim da rodada.

Tesouro: nenhum.

Dínamo ND 12

“Essas manchas no chão? Eram nossos inimigos...”

— Gohrk, hobgoblin engenheiro da Aliança Negra

Dínamos são poderosas máquinas de guerra. Lembram prédios achatados feitos de rocha, que avançam sobre eixos de

pedra. A parte frontal normalmente é esculpida na forma de alguma criatura horrível e ameaçadora, com chifres, bocarra, presas e olhos intimidantes. Em seu topo, uma torre com um canhão metálico completa a visão aterradora.

Dínamos são pintados com símbolos de morte e guerra. Usados especialmente pela Aliança Negra, todos dispõem de força, tamanho e poderes mágicos, o que torna detê-los uma tarefa quase impossível. Alguns dínamos são construídos com espaços internos, que podem acomodar até quatro criaturas de tamanho Médio — além do piloto, normalmente batedores, espíões ou sabotadores.

Dínamos atacam investindo sobre os inimigos, esmagando todos no caminho com seu rolo compressor. Quem consegue evitar este ataque é alvo do canhão. O dínamo aproveita a aura de lentidão ao seu redor para mudar de direção e rolar sobre criaturas que tentam inutilmente fugir. Ele só para sua trilha de destruição quando muda de direção ou quando se depara com algum obstáculo que não possa superar.

Construto 20, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +23, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 140.

Resistências: Fort +10, Ref +8, Von +10, redução de dano 20/esmagamento e mágica, resistência a ácido, eletricidade, fogo e frio 30, resistência a magia +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: —.

Habilidades: For 40, Des 6, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Aura de Lentidão: o dínamo é lento. E ele quer que todas as suas vítimas sejam igualmente lentas. Todo personagem num raio de 27m do dínamo deve fazer um teste de Vontade contra CD 18. Em caso de falha, sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos e tem seu deslocamento reduzido à metade. Esses efeitos duram 1 minuto. Em caso de sucesso, o personagem fica imune a esta habilidade por um dia.

Canhão: o dínamo possui um impressionante canhão de metal fundido montado em uma torre giratória sobre seu “corpo”. Uma vez por rodada, como uma ação livre, ele pode apontar o canhão para qualquer ponto entre 3m e 60m de distância. O canhão causa 6d6+6 pontos de dano de fogo em uma área de 6m de raio a partir do ponto escolhido. Um teste de Reflexos contra CD 16 reduz o dano à metade.

Piloto: o dínamo possui uma cabine em seu interior, que permite a alguém o controle do construto — contudo, também pode operar sozinho, sem um piloto. Se o dínamo tiver um piloto treinado em Conhecimento (engenharia), a CD para resistir às habilidades rolo compressor e canhão aumenta em +4. Para acessar a cabine é preciso ser bem-sucedido em um teste de Ladinagem ou Força contra CD 30. Um dínamo



sem um piloto luta com qualquer criatura em seu alcance, até ser destruído ou até um piloto entrar em sua cabine. A cabine também pode comportar até três outras criaturas de tamanho Médio além do piloto, mas apenas como passageiros.

Rolo Compressor: a principal arma do dínamo é seu rolo compressor de pedra. Usando uma ação completa, um dínamo pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Todas as criaturas no caminho sofrem 6d10+21 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 31) para reduzir o dano à metade. Enquanto o dínamo está usando o rolo compressor, ignora todos os obstáculos no terreno que estiver percorrendo.

O sangue espalhado pelas criaturas esmagadas é absorvido pelo dínamo, abastecendo-o de energia — para cada criatura viva esmagada (ou seja, que tenha sofrido dano), o dínamo recupera 10 pontos de vida.

Tesouro: nenhum.

Dinossauro

“Atentem para os resquícios da Era de Megalokk!”

— Balthus, druida

Dinossauros, ou “lagartos terríveis”, são feras da Era dos Monstros, quando as criaturas de Megalokk dominavam Arton. Hoje existem em número reduzido e vivem principalmente na ilha de Galrasia — embora alguns afirmem que também podem ser encontrados em outras regiões ermas e distantes.

Muitos acreditam que os dinossauros são aparentados com os dragões. Contudo, apesar das semelhanças (também são répteis, têm dentes afiados, são grandes predadores e muito territorialistas...), isso não é verdade. Muitos dragões sentem-se extremamente ofendidos quando alguém faz tal sugestão!

Dinossauros têm vários tamanhos e formas. Os maiores têm coloração opaca, enquanto os pequenos têm coloração viva e brilhante. Todos aproveitam ao máximo seu tamanho e

velocidade. Os carnívoros são mais rápidos e espreitam seus alvos, mantendo-se escondidos até que possam investir correndo contra os adversários. Os herbívoros normalmente atropelam os oponentes. Herbívoros normalmente não são tão agressivos quanto seus primos carnívoros, mas atacam caso se assustem ou sintam-se encurralados. Alguns herbívoros também são *muito* territorialistas, entrando em fúria cega caso alguma criatura “ameaçadora” se aproxime.

Braquiossauro

ND 11

“Ótimo! Mais um adversário gigantesco!”

— **Mercurius, caçador minotauro**

Embora os tiranossauros sejam os dinossauros mais perigosos de Arton, não são os maiores. Esse posto é ocupado pelos braquiossauros.

Felizmente, braquiossauros são herbívoros. Quadrúpedes, suas patas dianteiras são mais robustas que as traseiras, de forma que o corpo parece inclinado. O pescoço longo e flexível leva a cabeça até as folhagens mais altas. Braquiossauros podem atingir facilmente os 30 metros de comprimento e mais de 7 metros de altura (na cernelha). Braquiossauros possuem no alto da cabeça um tipo de câmara de ar, que serve para amplificar sons (eles emitem “mugidos” bastante altos) e ajuda no olfato.

Em combate, a principal estratégia dessas criaturas é pisotear os inimigos, o que normalmente resulta em morte instantânea. Contra adversários mais ágeis, usam a cauda fina como chicote. Mas ainda assim são dinossauros pacíficos. Nunca atacam com mordidas.

Manadas de braquiossauros estão entre as visões mais impressionantes de Arton. Embora pouca coisa possa assustá-los, o ataque de um carnívoro pode fazê-los reagir. E quando isso acontece, pouca coisa sobrevive ao estrago...

Animal 30, Colossal (comprido), Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +35, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 600.

Resistências: Fort +27, Ref +16, Von +17.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: rabada +29 (4d12+30).

Habilidades: For 40, Des 9, Con 30, Int 1, Sab 14, Car 8.

Pisão: como uma ação padrão, o braquiossauro pode pisotear um quadrado de 3m de lado, a até 6m de distância. Todas as criaturas de tamanho Grande ou menor na área devem fazer um teste de Reflexos contra CD 25. Em caso de falha, morrem.

Tesouro: nenhum.

Deinonico

ND 3

“Parece impossível, mas acho que essas criaturas é que estão nos caçando!”

— **Leon Parrah, explorador (desaparecido)**

Às vezes erroneamente chamado de velociraptor (uma criatura muito menor), o deinonico é um dinossauro bípede de pernas compridas com garras de aparência ameaçadora nos pés. É tão alto quanto um humano e, com a cauda esticada, seu comprimento é o dobro de sua altura. Possui patas dianteiras curtas.

Seu couro tem coloração viva, lembrando um pássaro de clima tropical: verde nas costas e nos flancos, com diferentes tons da mesma cor na barriga, no peito e ao longo da parte de baixo da cauda e do corpo. Há manchas escuras ou listras por todo o corpo. A cauda se estende reta às costas da criatura, e é mantida ereta por uma estrutura óssea intrincada, o que faz com que todo o seu peso seja carregado apenas pelas patas de trás. O deinonico pesa mais ou menos 300 kg.

Deinonicos usam uma combinação de velocidade, ferocidade e inteligência para atacar. Caçam investindo para a vítima, saltando e cortando com as garras nos pés ao mesmo tempo em que rasgam com as patas dianteiras e a mordida. Costumam caçar em grupo, usando estratégias surpreendentemente intrincadas.



Animal 4, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +9, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 32.

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +4.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +4 (1d4+6) e mordida +4 (2d4+6).

Habilidades: For 19, Des 17, Con 19, Int 2, Sab 14, Car 10.

Garras Traseiras: quando faz uma investida, o deinonico salta sobre a presa, usando suas patas traseiras — que terminam em longas garras curvadas como foices — para atacar. Bônus de ataque +8 (já contando o bônus de +2 da investida), dano 2d6+10, crítico 19-20.

Tesouro: nenhum.

Elasmossauro

ND 8

“Esses bichos estão por toda parte!”

— Tyto Mellandrin, *halfing* explorador

Elasmossauros têm um longo pescoço que termina em uma cabeçorra repleta de dentes pontiagudos. O corpo é atarracado como o de uma tartaruga e eles têm quatro nadadeiras no lugar de patas. Apesar de viverem na água, elasmossauros respiram ar.

O elasmossauro atinge mais ou menos nove metros de comprimento, com o pescoço serpentina sendo responsável por pelo menos metade desse tamanho. A cauda tem metade do tamanho inteiro do corpo, e a fera pesa mais de 2.500 kg.

Em Arton, os elasmossauros podem ser encontrados especialmente nas águas próximas a Galrasia. Costumam apanhar

peixes e aves marinhas, mas podem atacar embarcações de todos os tamanhos para apanhar criaturas que estejam no convés.

Elasmossauros são rápidos, fortes e muito ágeis, sendo capazes de virar rapidamente para mergulhar sobre um alvo. Quando caçam, viajam com a cabeça para fora da água, deixando rapidamente para baixo para agarrar suas vítimas (e por isso às vezes são confundidos com serpentes marinhas). Quando lutam contra criaturas em terra firme (ou no convés de um navio), sua tática favorita é abocanhá-las e largá-las na água, onde serão presas mais fáceis.

Animal 14, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +18, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 168.

Resistências: Fort +15, Ref +14, Von +8.

Deslocamento: 6m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +18 (2d8+16).

Habilidades: For 28, Des 16, Con 22, Int 2, Sab 13, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o elasmossauro acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +26).

Tesouro: nenhum.

Pterodáctilo

ND 3

“Filho, você viu o passarinho voando lá longe? Filho...?”

— Laura Prismon (ainda procurando seu filho)

Os dinossauros têm muitos tamanhos e formas. Alguns deles são terrestres, outros são marinhos, e há também aqueles capazes de voar. Os pterodáctilos são os mais conhecidos



dinossauros voadores de Arton. Têm cabeça comprida, bico e atingem até dois metros de altura. A envergadura de suas asas chega a 10 metros. Seus ossos são ocos, como o das aves, o que os torna pouco resistentes. Mesmo assim, a combinação de asas com presas pontudas os torna bem perigosos.

Pterodáctilos podem ser encontrados principalmente em Galrasia, o Mundo Perdido, mas algumas dessas criaturas às vezes voam até o continente, fixando residência nas mais altas montanhas.

Animal 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +11, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +5.

Deslocamento: 6m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (2d6+5).

Habilidades: For 15, Des 18, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 8.

Tesouro: nenhum.

Tiranossauro Rex ND 9

“Tem certeza que esse também não é parente seu? O temperamento é o mesmo!”

— Sandro Galtran, para um Tork cada vez mais irritado

O tiranossauro rex é um predador gigantesco, com cabeça enorme e boca cheia de presas maiores que adagas. Embora as patas dianteiras (seus “braços”) sejam curtas e parecerem quase inúteis, as patas traseiras são longas e poderosas, impulsionando a criatura com muita velocidade.

O “t-rex”, como também é chamado, é o mais temido de todos os dinossauros carnívoros. Talvez a criatura mais perigosa da ilha de Galrasia, ele mede até 13 metros de comprimento, podendo atingir até 6 metros de altura. Só a cabeça tem entre 1,30 e 1,80 m (com dentes de 7 a 15 centímetros). Vive principalmente em selvas e planícies, normalmente em regiões remotas.

Os t-rex são solitários por natureza e só se reúnem com outros da espécie na época do acasalamento. Podem comer quase qualquer coisa, mas passam a maior parte do tempo procurando por carniça e espancando carnívoros menores de suas presas.

Tiranossauros rex são rápidos, e perseguem e devoram tudo que veem. Suas táticas são simples: investir correndo e morder — rasgando mais de 200 kg de carne com uma única mordida da mandíbula extremamente musculosa.

Animal 18, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +22, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 270.

Resistências: Fort +16, Ref +12, Von +10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +21 (3d6+18).

Habilidades: For 28, Des 12, Con 21, Int 2, Sab 12, Car 8.



Agarrar Aprimorado: se o tiranossauro acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +29). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Engolir: se o tiranossauro começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do tiranossauro, a criatura sofre 2d8+9 pontos de dano de esmagamento mais 9 pontos de dano de ácido no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 25 pontos de dano à barriga do tiranossauro (CA 12). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Tesouro: nenhum.

Triceratops

ND 8

“É como um unicórnio, mas com três chifres. E réptil. E não mágico. E mais feroz. E...”

— Rozgellirr, goblin estudioso

Triceratops são feras gigantescas com uma placa enorme de ossos protegendo a frente da cabeçorra igualmente grande. Todos têm dois chifres enormes que se projetam da cabeça e outro mais curto erguendo-se do focinho. Alcançam mais de 7,5 metros de comprimento e pesam 10 toneladas.

Os triceratops — felizmente — são dinossauros herbívoros. Entretanto, são temperamentais e não hesitam em atacar quando sentem-se ameaçados ou encurralados. Também são bastante territorialistas e não toleram intrusos, perseguindo-os até que se afastem. Sua tática preferida é perseguir os oponentes e atropelá-los. Essa estratégia funciona especialmente bem contra adversários menores do que eles. Contra inimigos maiores, usam os chifres, como touros.

Animal 14, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +18, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 168.

Resistências: Fort +16, Ref +8, Von +6, redução de dano 5.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chifres +18 (3d6+18).

Habilidades: For 32, Des 8, Con 24, Int 1, Sab 12, Car 6.

Investida Vagabunda Mas Poderosa: quando um triceratops faz uma investida, recebe +8 de bônus em jogadas de ataque e dano. Contudo, o alvo tem direito a um teste de Reflexos contra CD 28. Se for bem-sucedido, o triceratops não recebe nenhum bônus pela investida. Um alvo com evasão ou esquiva sobrenatural é automaticamente bem-sucedido neste teste.

Tesouro: nenhum.

Velociraptor

ND 3

“Tirem esses bichos de cima de mim...”

— Luke Byrne, aventureiro (falecido)

Velociraptores são pequenos dinossauros bípedes — mas ainda assim carnívoros e perigosos. Parentes de pequeno porte do deinonico, também exibem uma garra curva em cada pé e a longa cauda (atingindo mais de 2 metros de comprimento).

Além do tamanho (pouco mais de 50 centímetros de altura), a diferença mais chamativa entre os velociraptores e seus primos maiores é o crânio achatado e longo, com narinas para cima. Velociraptores também têm mãos grandes, com três garras compridas e fortes, que carregam voltadas para dentro do corpo.

Velociraptores podem ser encontrados em Galrasia, mas há relatos dessas criaturas em áreas remotas e selvagens, como as Montanhas Sanguinárias.

Devido ao seu tamanho, velociraptores caçam em bando. Inteligentes, são capazes até mesmo de preparar ciladas para suas vítimas, normalmente usando um dos membros do bando como “isca”. Enquanto os inimigos estão preocupados com esse velociraptor, os outros aproveitam para atacar de surpresa. A estratégia mais comum é saltar sobre o alvo mordendo e rasgando como um enxame; os velociraptores atacam a vítima até que ela não consiga mais lutar.

A ficha a seguir representa um enxame de velociraptores — um grande bando atacando como uma só criatura.

Animal 7, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +4, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +5, Ref +9, Von +4.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: enxame (3d10+3).

Habilidades: For 5, Des 18, Con 10, Int 2, Sab 13, Car 6.

Distração: um enxame de velociraptores é extremamente feroz, e suas dezenas de ataques simultâneos podem afetar a mente de qualquer um. Qualquer ser vivo que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 20) ou ficará enjoado durante uma rodada.

Enxame: um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, funciona como uma criatura Grande, com a diferença de que pode entrar no espaço ocupado por um personagem (pulando e cercandoo). No início de seu turno, o enxame causa o dano de seu ataque corpo-a-corpo a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas.

Tesouro: nenhum.

Elefante

“Ai, que ducha deliciosa! Vem experimentar, Lili!”

— Niele, arquimaga élfica

Os elefantes estão entre os maiores animais de Arton. São herbívoros enormes, mas apesar do tamanho são domesticáveis — servindo como montarias, bestas de carga e “veículos” de guerra. Em combate, sua principal estratégia é investir correndo e atropelar os oponentes, antes de atacar com as presas e as patas dianteiras.

Dizem que elefantes têm memória excelente, aprendendo coisas rapidamente e jamais se esquecendo de nada; são capazes de reconhecer um caçador que tenha tentado matá-los anos depois de seu último encontro. Também têm um medo terrível de ratos; alguns criadores dizem que os ratos-de-Tenebra costumam entrar pelos ouvidos do elefante e matar o animal, devorando seu cérebro.

Elefante da Savana

ND 7

“Incrível, nunca tinha pensado em construir uma casa em cima de um bicho antes!”

— Katabrok, o Engenheiro

Esta é a espécie mais comum de elefante de Arton, encontrada na Grande Savana. Elefantes da Savana são bastante inteligentes e relativamente dóceis, usados como animais de carga e montaria por vários povos. A tromba é muito forte e habilidosa, capaz de realizar quase as mesmas façanhas de uma mão humana. Em estado selvagem o elefante da savana vive em manadas, lideradas pelo macho mais forte.

Animal 12, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +21, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +13, Ref +8, Von +10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: presas +15 (2d8+16) e 2 pancadas +15 (2d6+16).

Habilidades: For 30, Des 10, Con 20, Int 3, Sab 14, Car 10.

Atropelar: usando uma ação completa, um elefante pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d6+15 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 26) para reduzir o dano à metade.

Tromba: como uma ação de movimento, o elefante pode usar sua tromba para fazer as manobras agarrar ou derrubar contra qualquer oponente a até 4,5m (respectivamente, se enroscando ou soprando um jato de água no alvo; bônus +23).

Tesouro: nenhum.

Mamute

ND 8

“Já vi um bicho parecido com esse lá em Galrasia.”

— Justin Case, halfling explorador

O mamute é maior e mais forte que o elefante da savana. Tem pelagem espessa e uma camada de gordura que protege contra o frio. Habita as Montanhas Uivantes, onde é usado como animal de carga e montaria pelos esquimós. De fato, os mamutes são parte importante da cultura deste povo — seu leite é uma bebida tradicional, sua carne é uma iguaria e seu esterco é usado ritualisticamente para endurecer os cabelos dos druidas.

Animal 15, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +23, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 165.

Resistências: Fort +15, Ref +9, Von +10, resistência a frio 10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: presas +18 (2d8+18, 19-20) e 2 pancadas +18 (2d6+18).

Habilidades: For 33, Des 10, Con 22, Int 2, Sab 12, Car 8.

Atropelar: usando uma ação completa, um mamute pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d6+18 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 28) para reduzir o dano à metade.

Tesouro: nenhum.

Escavador

ND 9

“Tragam os baús! Um escavador passou por aqui!”

— Fannarfin, mestre minerador do clã Cerveja Áspera

Os subterrâneos de Arton servem de lar para muitas criaturas, e as pessoas da superfície sequer ouviram falar da maioria delas. O escavador é uma das mais curiosas espécies que vivem debaixo da terra.

O escavador parece um verme enorme, com corpo cilíndrico como o de um anelídeo. Lembra muito uma lampreia, mas tem coloração marrom e é completamente terrestre. Seu couro é duro como rocha, e capaz de refletir golpes de espadas e outras armas cortantes ou perfurantes. Sua bocarra possui muitos dentes, que usa principalmente para mastigar terra, pedras e rocha (seu principal alimento). Ninguém sabe o comprimento e largura máximos que um escavador pode alcançar, mas existem lendas entre os anões sobre criaturas com quilômetros de comprimento nas regiões mais profundas de Arton.

Escavadores passam o tempo todo viajando pelas profundezas do continente. Abrem túneis na mais dura rocha, que trituram com os dentes poderosos (cuja composição lembra a dos diamantes). São criaturas pacíficas, que não atacam a menos

que sejam atacadas primeiro. Por muito tempo, foram usadas pelos anões de Doherimm para escavar túneis e abrir novas vias, mas hoje poucos sabem controlá-los. São especialmente valorizados porque não são capazes de metabolizar joias e pedras preciosas, que expõem junto com as fezes (compostas de areia fina, porém grudenta e malcheirosa). Dizem que o atrito dos espécimes maiores que habitam as profundezas às vezes é grande o suficiente para criar pequenos diamantes — fato que já levou vários grupos de heróis gananciosos a se perder nas cavernas mais fundas do continente...

O couro rochoso de um escavador não serve para fazer armaduras, pois apodrece por completo quando a criatura morre. Já seus dentes são muito valorizados entre os finntroll, que os usam para fazer lâminas de facas e adagas, pontas de flechas e virotes, brincos e outros objetos.

Monstro 16, Descomunal (comprido), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +19, sentido sísmico 18m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 288.

Resistências: Fort +20, Ref +8, Von +8, imunidade a ácido, redução de dano 15/esmagamento e mágico.

Deslocamento: 12m, escavar 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +22 (4d6+18).

Habilidades: For 30, Des 6, Con 30, Int 2, Sab 10, Car 10.

Gigante Gentil: o escavador nunca ataca outras criaturas, nem mesmo quando provocado; nesses casos, simplesmente cava um túnel e foge. Entretanto, por ser muito grande e um tanto estúpido, o escavador pode machucar outras criaturas *sem querer*, esmagando-as enquanto cava atrás de comida. No início de cada rodada, role 1d4. Com um resultado 1, o escavador avança na direção dos personagens, percorrendo até o dobro de seu deslocamento e passando por cima de qualquer criatura Enorme ou menor. Uma criatura atropelada sofre 4d8+18 pontos de dano e fica atordoada por 1 rodada, com direito a um teste de Reflexos (CD 28) para reduzir o dano à metade e evitar o atordoamento.

Como pode se ver, é perigoso ficar perto de um escavador. Entretanto, o rastro de um escavador muitas vezes revela minérios e gemas preciosas, atraindo todo tipo de criaturas — principalmente humanoides gananciosos como anões e finntroll. Caso haja mais de um grupo perto do escavador, lutando para ver qual poderá pegar os restos do monstro), role 1d4 para cada grupo, um de cada vez. O escavador avança na direção do primeiro grupo para o qual você rolar um resultado 1 (ou continua seu caminho caso nenhum resultado 1 seja rolado).

Rastro do Tesouro: ficar perto de um escavador por pelo menos um minuto permite um teste de Percepção (CD 20). Em caso de sucesso, o personagem pode rolar uma vez na tabela de gemas (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 10).

Tesouro: nenhum, mas veja a habilidade rastro do tesouro, acima.

Esmaga-Ossos

ND 7

“Após perder alguns companheiros, você aprende os truques para vencer cada criatura.”

— Delanna, caçadora de monstros

O esmaga-ossos é um réptil humanoide grande e poderoso, com cerca de dois metros e meio de altura e pesando em torno de 700 kg. Seu corpo é massivo e musculoso, com peito largo, ombros salientes e dois braços longos terminando em garras compridas. A criatura tem uma cauda igualmente longa e grossa, que usa para equilibrar seu peso. A cabeça é pequena em relação ao corpo, e seus olhos são minúsculos, em forma de fenda, protegidos por uma casca óssea. A bocarra traz dentes projetando-se da mandíbula inferior, capazes de rasgar carne e metal com a mesma facilidade. A única coisa frágil no esmaga-ossos são suas pernas. Apesar de grossas, são bastante curtas e, pouca gente sabe, fracas, mal capazes de sustentar o corpo. As pernas terminam em pés com garras compridas, mas a criatura nunca usa os pés para golpear.

O esmaga-ossos é um predador temível. Sua força monumental, aliada a sua capacidade de regeneração, seria suficiente para torná-lo uma praga em Arton. Contudo, vivendo em selvas e subterrâneos, o esmaga-ossos é uma visão relativamente rara. Isto ocorre porque este monstro é bastante lento. Assim, não é capaz de escapar de outros predadores que usem velocidade e esperteza. Muitas vezes, um esmaga-ossos nem mesmo consegue encontrar outros de sua espécie para acasalar, e morre sem deixar descendentes. Os povos de Arton devem agradecer aos deuses por isso — caso também fossem rápidos e numerosos, os esmaga-ossos seriam extremamente perigosos.

Em combate, o esmaga-ossos raramente dá mais de um ou dois passos antes de atacar, e jamais persegue seus inimigos. No entanto, sua falta de mobilidade é compensada por um couro duro e muito resistente, e um abraço mortal, capaz de eliminar a maioria dos oponentes.

A melhor maneira de vencer um esmaga-ossos é derrubando-o. Suas pernas são seu ponto fraco, e alvo da maioria dos aventureiros experientes que o encontram.

Os esmaga-ossos falam o idioma terran, mas raras vezes têm paciência ou mesmo oportunidade para se comunicar.

Monstro 10, Grande, Neutro

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 130.

Resistências: Fort +13, Ref +5, Von +6.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +18 (2d6+20).

Habilidades: For 31, Des 7, Con 22, Int 5, Sab 12, Car 8.

Pancada Quebra-Ossos: se o esmaga-ossos acerta ambos os ataques de pancada contra um mesmo oponente, pode ten-

tar quebrar um de seus membros. O oponente deve fazer um teste de Fortitude contra CD 25. Se falhar, role 1d10 na tabela abaixo para determinar a região do corpo afetada.

1) *Perna direita*: o personagem tem seu deslocamento reduzido à metade e sofre -4 de penalidade em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Iniciativa.

2) *Perna esquerda*: mesmo acima.

3 a 7) *Tronco*: golpe brutal, quebrando o esterno e várias costelas. 4 pontos de dano em Constituição. Alvo fica enjoado por 1 minuto.

8) *Braço direito*: o personagem não pode mais usar armas de duas mãos, arma e escudo ou duas armas. Sofre -2 de penalidade em testes de Acrobacia, Atletismo, Ladinagem e Ofício. Se este é o braço hábil, o personagem sofre -4 de penalidade em jogadas de ataque.

9) *Braço esquerdo*: mesmo acima.

10) *Cabeça*: crânio rachado. O personagem morre.

Curar um membro inutilizado por um esmaga-ossos exige um mês de descanso, ou a magia *regeneração*.

Pernas Fracas: o esmaga-ossos tem braços inacreditavelmente fortes, mas suas pernas são patéticas. Ele sofre uma penalidade de -10 para resistir à manobra derrubar (bônus total de +12), e precisa de uma ação completa para se levantar.

Uma criatura caída sofre -4 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo e move-se com metade do seu deslocamento. Seus oponentes recebem +4 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo, mas sofrem -4 nas jogadas de ataque à distância.

Tesouro: metade do padrão.



Espírito da Terra

ND 18

“Ele esteve aqui muito antes que nossos antepassados chegassem, e estará muito depois que nossos descendentes forem embora.”

— Zubraz, xamã da União Púrpura

Espíritos da terra são poderosas forças da natureza que representam regiões específicas de Arton em sua forma mais primordial. Cada um habita um local específico, sem nunca se mudar. Um espírito da terra é literalmente a materialização de tudo que um local é ou representa para seus habitantes.

Só existe um espírito da terra para cada local. Os locais que podem ter espíritos da terra variam: lagos, cavernas, aldeias, bairros, até mesmo grandes florestas e cordilheiras. A aparência de um espírito da terra também varia: o espírito de uma região montanhosa parece um gigante feito de pedra, terra e rocha, enquanto o espírito da terra de um vulcão é feito de rocha negra com veios de magma brilhando enquanto descem por seu corpo. Lendas falam do espírito de Malpetrim, que seria um enorme humanoide trajando pedaços desconstruídos de armaduras e portando todo tipo de equipamento aventureiro.

Suas armas e trajes lembrariam a arquitetura da Capital dos Aventureiros.

Espíritos da terra guardam e protegem a região que habitam. Sua personalidade é parecida com a dos habitantes do local onde moram. O espírito da terra de Palthar, capital de Namalkah, é um alazão de olhar orgulhoso e porte elevado, cujo corpo é feito de terra. Seu lombo lembra as planícies ao redor, enquanto suas crinas são feitas de folhas, árvores e cipós, com armadura de madeira como as casas do Reino dos Cavalos.

Um espírito da terra pode morrer e ser substituído por outro. O ciclo de vida dessas criaturas começa com a comunhão dos elementos que compõem o lugar. Alguns druidas dizem que cada pedra, árvore e poça tem um espírito próprio que, com o passar dos séculos, se “afeiçoa” e se mescla aos demais espíritos locais. Assim, os espíritos das árvores, pedras e do córrego de um vale um dia irão se mesclar e formar o espírito da terra desse vale.

O espírito da terra jaz dormente a maior parte do tempo. Só desperta para proteger o local que representa. No entanto, apenas ameaças muito sérias, que possam destruir a região inteira e tudo que ela representa, são capazes de despertar um espírito. Espíritos da terra nem sempre colaboram com heróis: caso um grupo de aventureiros desafie seriamente o modo de vida do local (por exemplo, uma antiga aldeia de goblinoides, ou uma cidade escravagista), o espírito da terra pode se erguer, mesmo depois que os inimigos “normais” já tiverem sido derrotados. A criatura normalmente se manifesta como as forças locais, com deslizamentos de terra, inundações, galhos que se movem e ações semelhantes, antes de se erguer em uma forma humanoide apropriada à região.

Entretanto, algumas situações podem afetar essas criaturas. A presença de um grande número de estrangeiros, por exemplo, pode trazer consigo um pouco do espírito da terra da terra natal dos recém-chegados, que entra em conflito com o espírito da terra do lugar onde agora se encontram. A reunião dessas criaturas não precisa ser inamistosa, e pode até mesmo se tornar uma grande amizade. Quando os refugiados de Tamura chegaram a Valkaria, trouxeram consigo seu enfraquecido espírito. O encontro entre o novo espírito de Nitamura e os espíritos de outros bairros da capital foi amistoso. Especula-se que exista um poderoso espírito de toda Valkaria, talvez capaz de englobar os espíritos dos bairros, em caso de necessidade.

A personalidade de um espírito da terra pode mudar, mesmo que sua forma permaneça a mesma. O espírito de Arvhoy, onde o gorad foi inventado, era uma criatura feita de árvores de gorad entrelaçadas, de postura orgulhosa e ativa. Mas com a conquista do Protetorado de Roddenphord pelo Império de Tauron, dizem que ele se tornou menos luminoso, curvado sob o peso de mastros de flâmulas táuricas sob suas costas...

Alguns sábios especulam que existam enormes espíritos da terra que representam reinos inteiros, mas essas criaturas nunca foram vistas. Outros pensam que seria possível existir espíritos de continentes ou até mesmo planetas inteiros. A questão é complexa e leva muitos a se perguntar se também existem espíritos da terra nos Reinos dos Deuses — ou se os próprios deuses não são mais do que o espírito da terra de seus Reinos...

Espírito 22, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +33

Sentidos: Percepção +33, *ver o invisível*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 35.

Pontos de Vida: 352.

Resistências: Fort +23, Ref +21, Von +21, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos, resistência a energia 20, redução de dano 20.

Deslocamento: 18m, escalar 18m, escavar 18m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +30 (2d10+22, mais 3d6 de energia, x3).

Habilidades: For 28, Des 28, Con 30, Int 18, Sab 26, Car 18.

Perícias: Conhecimento (geografia) +29, Conhecimento (história) +29, Conhecimento (natureza) +33, Intuição +30, Sobrevivência +30.

Conhecedor dos Caminhos: o espírito da terra tem as habilidades de terreno predileto (o seu terreno) com modificador de +8 na CA e nas perícias, caminho da floresta e rastro invisível, mas apenas dentro de seu domínio.

Magias (M): 6° — *corrente de relâmpagos, mover terra*; 7° — *controlar o clima*; 8° — *tempestade de fogo, terremoto*. **PM:** 87. **CD:** 18 + nível da magia.

Pancadas Mágicas: os ataques de pancada de um espírito da terra estão permanentemente sob efeito da magia *presa mágica maior*. Os bônus já estão incluídos nas estatísticas. Além disso, causam +3d6 pontos de dano de um tipo de energia de acordo com o domínio do espírito da terra (por exemplo, fogo para o espírito da terra de um vulcão, ácido para o espírito da terra de uma cidade poluída, etc.).

Telepatia: um espírito da terra pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura viva dentro de seu domínio.

Vínculo Nutritivo: enquanto o espírito da terra estiver dentro de seu domínio, terá cura acelerada 30.

Tesouro: nenhum.

Esqueleto-Enxame ND 4

“Vamos lá, são apenas mais uns esqueletos!”

— Galtorix, explorador de tumbas (últimas palavras)

Esta criatura parece um esqueleto morto-vivo comum — e essa semelhança já foi o fim de diversos aventureiros incautos. Mas, diferente de um esqueleto normal, o esqueleto-enxame sempre anda e ataca em horda.

Esqueletos são os restos animados de criaturas mortas. O processo típico de criação normalmente envolve preparar um corpo de cada vez. No entanto, o processo de criação do esqueleto-enxame prepara um grupo inteiro de esqueletos de uma vez só. Esse processo não apenas transforma todos os esqueletos em mortos-vivos, mas também os une de maneira sobrenatural, tornando-os um bando que age e luta como uma criatura só, atacando como uma horda ou enxame.

Além de agir em grupo, o esqueleto-enxame também tem outra peculiaridade: após ser vencida, a criatura cai em um amontoado de ossos como um esqueleto comum... Mas se ergue novamente depois de algum tempo! Isso acontece porque o esqueleto-enxame é capaz de roubar a energia presente no ambiente, reabastecendo a magia que o mantém de pé e lutando.

A única forma de garantir que um esqueleto-enxame permaneça destruído é levar embora ou destruir a caixa torácica de cada membro da horda — se uma única caixa torácica ficar para trás, todo o enxame se reconstitui rapidamente.

Morto-vivo 6, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +3, cura acelerada 5, imunidade a frio, redução de dano 5/esmagamento.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: enxame (3d6+7).

Habilidades: For 18, Des 14, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Enxame: um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, funciona como uma criatura Grande, com a diferença de que pode entrar no espaço ocupado por um personagem. No início de seu turno, o enxame causa o dano de seu ataque corpo-a-corpo a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas.

Necrorregeneração: no início de cada rodada em que o esqueleto-enxame estiver destruído (0 PVs ou menos), ele irá se erguer, mas não poderá agir ainda. Na rodada seguinte, o esqueleto-enxame pode agir normalmente. A única maneira de impedir que isso aconteça é “finalizando” o esqueleto-enxame através da destruição de suas caixas torácicas. Para finalizar o esqueleto-enxame, é preciso acertar um ataque contra CA 8 e causar 15 ponto de dano (as caixas torácicas também tem imunidade a frio e RD 5/esmagamento).

Vulnerável a Ataques de Área: o esqueleto-enxame sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um personagem com o talento Trespasar que acerte uma unidade tem direito a fazer um ataque adicional (ou dois, com Trespasar Aprimorado). Um personagem com Ataque Giratório pode usá-lo para fazer um ataque que causa dano dobrado.

Tesouro: nenhum.

Fada-Dragão ND 4

“O quê? Há um dragão nesta floresta? Fugam todos! Vamos morrer!”

— Nardax, ladino goblin alarmista

Fadas-dragão parecem dragões em miniatura, mas têm asas de borboleta no lugar das asas típicas dos dragões. Suas escamas são coloridas, alternando entre todas as cores do arco-íris. Sua longa cauda está sempre serpenteando de maneira zombeteira, especialmente quando a criatura está alegre ou animada.

As fadas-dragão são bastante amistosas e gostam de companhia. Normalmente vivem junto a sprites e outras fadas típicas da floresta. Mas se afeiçoam com facilidade a qualquer um que mostre respeito ou algum grau de conexão com a natureza. Fadas-dragão normalmente se mantêm longe de

intrusos, preferindo evitar qualquer confronto. Fadas-dragão falam dracônico e silvestre. Algumas também falam valkar e élfico.

Espírito 7, Pequeno, Caótico e Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +12, *detectar magia*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +7, imunidade a paralisia e sono, redução de dano 10/adamante, resistência a magia +4.

Deslocamento: voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +10 (1d4+3) e mordida +10 (1d6+3).

Habilidades: For 10, Des 19, Con 12, Int 8, Sab 14, Car 17.

Baforada Iridescente: como uma ação padrão, a fada-dragão pode soprar pó iridescente num cone de 6m. Todas as criaturas na área sofrem os efeitos das magias *leque cromático* (Von CD 18 anula) e *fogo das fadas*. Uma vez utilizada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.



Detectar Magia: a fada-dragão está permanentemente sob o efeito da magia *detectar magia*. Este efeito não pode ser dissipado.

Invisibilidade Aprimorada (M): uma vez por dia, a fada-dragão pode lançar *invisibilidade aprimorada*, mas apenas sobre si mesma.

Roubar Magias: uma vez por rodada, como uma reação, a fada-dragão pode “roubar” uma magia lançada sobre uma criatura a até 6m, ou que esteja afetando uma criatura a até 6m. Por exemplo, um clérigo lança *curar ferimentos leves* sobre um guerreiro que está a até 6m da fada-dragão. A fada-dragão “rouba” a magia, sendo curada no lugar do guerreiro. No caso de uma magia não instantânea, a duração da magia continua do ponto que parou. Por exemplo, se a fada-dragão roubar uma magia *piscar* (duração de um minuto, ou 10 rodadas) 3 rodadas depois de ser lançada, a magia durará mais 7 rodadas.

Tesouro: padrão.

Fantasma

ND 7

“*Eu vejo gente morta.*”

— Yehal Mosont, jovem aldeão

Fantasmas são alguns dos mortos-vivos mais comuns. Têm a mesma aparência que tinham em vida, mas sua imagem se mostra translúcida e embaçada. São incorpóreos e têm uma aura luminosa ao seu redor. Alguns tornam-se distorcidos — por exemplo, carregando sinais da morte que tiveram (uma garganta cortada, uma forca ao redor do pescoço) ou de eventos traumáticos em sua vida (por exemplo, apresentando-se com um eterno vestido de noiva).

Fantasmas são os restos espectrais de criaturas inteligentes que por alguma razão não conseguiram encontrar o descanso eterno depois da morte — e, por isso, continuam assombrando o mundo dos vivos. Eles se formam quando uma criatura inteligente morre com “assuntos inacabados” em Arton. Alguns fantasmas desejam concluir obras que começaram em vida; outros querem vingar a própria morte; outros ainda ficam presos a amores do passado. Quase qualquer sentimento forte o bastante pode gerar um fantasma.

Fantasmas costumam assombrar o lugar onde morreram, seu antigo lar ou outros lugares que foram importantes durante sua vida. Existem relatos de fantasmas que acompanham gerações inteiras de uma mesma família. Fantasmas parecem ter todas as lembranças que tinham em vida, mas concentram-se em seus assuntos inacabados e nas circunstâncias de sua morte. Por isso, são amargurados e em geral odeiam os vivos. Muitas vezes ficam num mesmo local, fazendo tarefas repetitivas ou simplesmente assustando vítimas. Para um fantasma, é perfeitamente lógico ficar esperando durante cinco anos dentro de um aposento apenas para assustar um eventual visitante.

Um fantasma normalmente se mantém escondido, esperando suas vítimas. Quando elas se aproximam ele se revela, com um susto capaz de branquear os cabelos da vítima e tirar anos de vida. Depois disso ataca com seu toque que drena energia vital.

Uma das melhores maneiras de se livrar de um fantasma é concluir a tarefa que o mantém preso a Arton. Contudo, isso às vezes tem o efeito contrário — o fantasma fica irado por outra pessoa ter interferido em seus assuntos, e redobra seus esforços para se vingar dos vivos.

Morto-vivo 10, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +5, Ref +8, Von +8, incorpóreo.

Deslocamento: voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque spectral +9 (1d6+5 de energia negativa mais drenar energia).

Habilidades: For —, Des 16, Con —, Int 12, Sab 13, Car 17.

Perícias: Conhecimento (varia) +14, Furtividade +16 (+28 dentro de um objeto; veja susto, abaixo), Ofício (varia) +14.

Aura Antinatural: crianças e animais podem perceber a presença antinatural do fantasma num raio de 9m. Animais não se aproximam voluntariamente e ficam apavorados caso sejam forçados; permanecem apavorados enquanto ficarem na área. Crianças não são capazes de explicar por que não querem chegar perto do local, mas descrevem inquietação e medo instintivo.

Drenar Energia: uma criatura viva que receba dano da pancada de um fantasma sofre dois níveis negativos. O fantasma recebe 5 PV temporários para cada nível negativo. Um dia depois, a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 18) para cada nível negativo. Um sucesso elimina o nível negativo. Uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente.

Incorpóreo: um fantasma não tem corpo físico. Assim, só pode ser afetado por armas mágicas, magias ou outras criaturas incorpóreas. Mesmo quando atingido por uma arma mágica ou magia, tem 50% de chance de ignorar o ataque (exceto se for um ataque de essência, como *misseis mágicos*). Fantasmas podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los. Seus ataques são sempre de toque. São imunes a manobras de combate, como agarrar e empurrar.

Susto: o fantasma fica oculto dentro de um objeto (geralmente uma parede, teto, piso ou armário) e se mostra de maneira repentina para suas vítimas. Todos os personagens devem fazer um teste de Percepção oposto pelo teste de Furtividade do fantasma (bônus +28). Um personagem que falhe no teste de Percepção, além de ser surpreendido, deve fazer um teste de Vontade contra CD 20. Se for bem-sucedido no teste de Vontade, fica abalado por 1 minuto. Se falhar, fica apavorado por 1 minuto e sofre 2d4 pontos de dano de Destreza e Carisma. Se falhar por 5 ou mais (um resultado de 15 ou menos no teste de Vontade), também envelhece 2d4 anos.

Tesouro: nenhum.

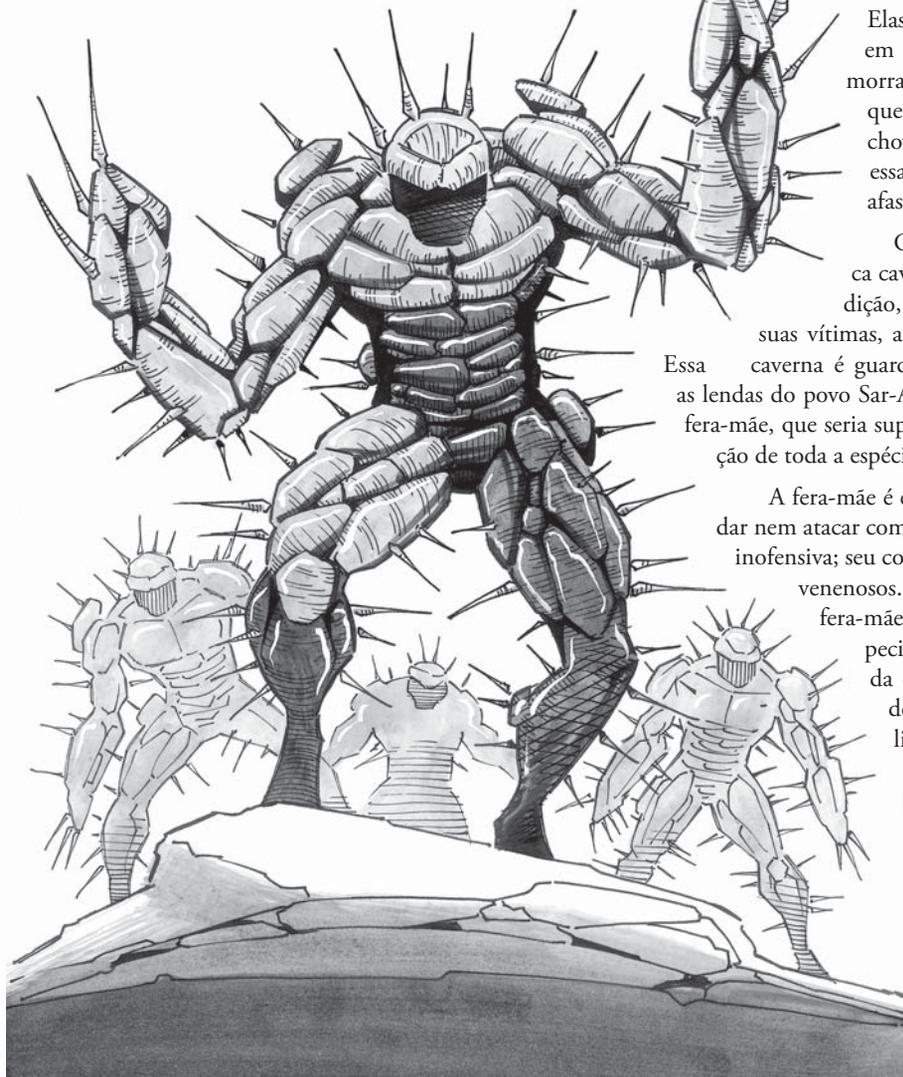
Fera-Cactus

“Como um monstro vegetal poderia se alimentar de sangue? Eu me recuso a acreditar nisso! Tais feras não podem existir!”

— Chong Wong Kai, ninja (morto pelas feras-cactus)

No Deserto da Perdição, não faltam perigos: o calor, a sede, os escorpiões, as tempestades de areia... E as feras-cactus, criaturas de aparência vagamente humanoide, mas tão horripilantes que poucos conseguem colocar os olhos em uma delas e se ver livres de pesadelos.

As feras medem perto de dois metros de altura. São verdes, cobertas de calosidades, e com a pele revestida de espinhos afiados, medindo entre 30 e 50 centímetros de comprimento. Andam sempre em bandos de cerca de dez indivíduos, vagando pelas dunas em busca de novas presas. Podem estar ativas a qualquer hora do dia, mas caçam principalmente à noite. Apesar da ausência de olhos, não têm qualquer dificuldade para enxergar no escuro.



Feras-cactus são vegetais. Durante os primeiros anos de vida, crescem como cactos comuns, enraizados no deserto e protegidos pelas feras adultas. Então, quando atingem certa idade, destacam-se do solo e começam a caçar.

O bando de feras tem uma organização social bem definida, onde todos seguem um líder maior e mais forte. Os indivíduos não têm linguagem falada, mas se comunicam por gestos, sinais e movimentos dos espinhos. São criaturas excepcionalmente silenciosas; não emitem qualquer som, e seus pés são almofadados como os de um gato — tornando seus passos muito difíceis de ouvir.

Uma das coisas que tornam as feras temidas é sua capacidade de lançar espinhos longos e afiados a grandes distâncias, mas elas se mostram ainda mais perigosas em luta corporal, usando espinhos em forma de garras. Essas garras são especiais, ocas; a fera é capaz de enterrar os espinhos fundo o bastante em suas vítimas para sugar-lhes o sangue.

Feras-cactus podem ser feridas normalmente com qualquer tipo de arma. Elas têm uma grande fraqueza: água em excesso faz com que apodreçam e morram. Embora seja pouco provável que os aventureiros consigam fazer chover sobre as feras em pleno deserto, essa é uma forma bastante garantida de afastar as criaturas.

Correm boatos sobre uma gigantesca caverna escondida no Deserto da Perdição, onde as feras deixam os objetos de suas vítimas, acumulando um tesouro fantástico. Essa caverna é guardada pelas feras e, de acordo com as lendas do povo Sar-Allan, lá também vive uma enorme fera-mãe, que seria supostamente responsável pela produção de toda a espécie.

A fera-mãe é enorme e imóvel, não podendo andar nem atacar com as garras. Mas ela está longe de ser inofensiva; seu corpo enorme pode disparar espinhos venenosos. Não é possível se comunicar com a fera-mãe, nem mesmo utilizando magias especiais para falar com plantas; a mente da criatura é simplesmente alienígena demais para o contato das raças inteligentes de Arton.

Fera-Cactus ND 3

Monstro 4, Médio, Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +2

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +7, Ref +4, Von +2, imunidade a atordoamento e metamorfose.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +9 (1d8+6, 19-20) ou 2 garras +7 (1d8+6, 19-20).

Ataques à Distância: saraivada de espinhos +5 (3d4+2, 19-20).

Habilidades: For 18, Des 10, Con 16, Int 6, Sab 10, Car 4.

Agarrar Aprimorado: se a fera-cactus acerta um ataque de garra, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +9). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Arremessar Espinhos: como uma ação padrão, a fera-cactus pode arremessar espinhos a até 9m de distância. Os espinhos causam 3d4+2 pontos de dano de perfuração.

Corpo Espinhoso: qualquer criatura que faça um ataque corpo-a-corpo contra a fera-cactus deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos contra CD 15 ou será atingida por um espinho, sofrendo 1d6+2 pontos de dano.

Drenar Sangue: se a fera-cactus iniciar seu turno agarrando uma criatura, pode gastar uma ação completa para drenar o sangue da criatura. A fera-cactus causa 1d8+2 pontos de dano na vítima, e recupera a mesma quantidade de pontos de vida.

Vulnerabilidade a Água: uma fera-cactus atingida por água sofre 1d12 pontos de dano e fica abalada por 1 minuto.

Tesouro: nenhum.

Fera-Mãe

ND 13

Monstro 20, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +27.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 300.

Resistências: Fort +20, Ref +9, Von +16, imunidade a atordoamento e metamorfose, redução de dano 15/cortante e mágica.

Deslocamento: 0m.

Ataques Corpo-a-Corpo: —.

Habilidades: For 26, Des 4, Con 26, Int 14, Sab 18, Car 14.

Broto: uma vez por dia, a fera-mãe pode criar um broto de uma pequena fera-cactus. Este broto se torna uma fera-cactus em uma semana.

Corpo Espinhoso: qualquer criatura que faça um ataque corpo-a-corpo contra a fera-mãe deve ser bem-sucedida em um teste de Reflexos contra CD 20 ou será atingida por um espinho, sofrendo 2d6+10 pontos de dano de perfuração. Uma criatura que sofra dano dos espinhos é envenenada, sofrendo 1d8 pontos de dano de Constituição (Fort CD 20 reduz à metade).

Saraivada de Espinhos: como uma ação padrão, a fera-mãe pode disparar espinhos envenenados num cone de 9m. Todas as criaturas na área sofrem 6d8+10 pontos de dano de perfuração (Ref CD 20 reduz à metade). Uma criatura que sofra dano dos espinhos é envenenada, sofrendo 1d8 pontos de dano de Constituição (Fort CD 20 reduz à metade).

Tesouro: padrão.

Fera do Caos

ND 14

“Existe uma coisa nos esgotos de Valkaria! Ouçam-me! O fim está próximo!”

— Fig, mendigo de Valkaria

Quando o Nada e o Vazio se casaram, sua união gerou toda a Criação. Dela nasceram o espaço, os planetas, os deuses e todo o resto do universo. Mas nem toda a protomateria que deu origem a Arton se desenvolveu em algo novo e melhor; ainda hoje há bolsões da matéria original que formou o universo.

Esta é a explicação encontrada pelos estudiosos para a fera do caos: trata-se de parte da matéria original que deu origem aos deuses e à Criação, em seu estado mais puro e disforme.

A fera do caos não tem forma definida. Parece uma bolha de matéria em constante mutação, com 3 metros de diâmetro, embora seja difícil medir seu tamanho real. Pulsa numa sucessão indefinida de cores, às vezes emitindo mais de uma cor por partes diferentes do corpo. Seu corpo reflete o caos que parece ser sua origem: em um momento, apresenta braços humanoides; no outro, tentáculos, e então parece com uma concha sem braço algum! Olhos e bocas surgem e desaparecem constantemente, abrindo e fechando enquanto o corpo muda. A criatura se arrasta como um caracol.

Alguns sábios teorizam que a fera do caos é na verdade uma forma de a Criação manter algum controle sobre a quantidade de matéria no universo, já que a criatura parece viver apenas para se alimentar, consumindo por completo tudo que engole — e ela é capaz de dissolver até mesmo itens mágicos sem deixar qualquer tipo de dejetos.

Dizem que Nimb uma vez apareceu em uma reunião do Panteão com um furo no chapéu. Quando foi perguntado sobre o que havia acontecido, respondeu que viu um buraco de mordida no tecido da realidade de seu Reino e, por ele, caiu uma fera do caos. Mordendo e mastigando, a criatura começou a devorar o chapéu do Deus do Caos, mas ele conseguiu aprisionar a criatura. Isto pode ou não ser um relato verídico, ou uma distorção do que teria acontecido... Nesse caso, talvez as feras do caos tenham alguma ligação com Nimb.

Ou não.

Monstro 14, Grande, Caótico e Neutro

Iniciativa +25

Sentidos: Percepção +19, percepção às cegas 18m.

Classe de Armadura: 29.

Pontos de Vida: 210.

Resistências: Fort +17, Ref +17, Von +9, imunidade a acertos críticos, ataques furtivos, atordoamento, doenças, metamorfose, paralisia, sono e venenos e magias que alterem sua forma; não pode ser flanqueado.

Deslocamento: 18m, escalar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 3 pancadas +20 (4d12).

Habilidades: For 26, Des 26, Con 26, Int 10, Sab 14, Car 10.

Algaravia: a fera do caos cria uma confusão de vozes e sons que atrapalha e confunde seus adversários. Enquanto uma criatura estiver ouvindo a fera do caos (normalmente a até 18m de distância) ela deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade contra CD 17 no início de cada rodada, ou perderá seu turno. Criaturas surdas são imunes a este efeito.

Amorfismo Contagioso: toda criatura que for atingida por um ataque da fera do caos deve fazer um teste de Fortitude contra CD 25. Em caso de falha, é acometida por uma terrível transformação. A criatura afetada começa a se transformar em uma massa amorfa e esponjosa de carne, passando por um processo doloroso que resulta em ossos retorcidos e carne escorrendo. No início de cada rodada, a criatura afetada deve fazer um teste de Carisma contra CD 15 (druídas que possuam a habilidade forma selvagem e outros metamorfos recebem um bônus de +4 neste teste). Se falhar, sofrerá 1d4 pontos de dano em *todas* as habilidades (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma). Caso um de seus valores de habilidade seja reduzido a 0, a criatura se torna uma fera do caos. Para piorar, enquanto estiver sob o efeito do amorfismo, a criatura fica enjoada enquanto estiver sob o efeito do amorfismo. O amorfismo pode ser curado pelas magias *cura completa*, *remover doença*, *remover maldição*, *remover encantamento* ou *restauração*.

Aura de Distorção: a fera do caos possui uma poderosa aura de distorção em torno de si mesma. Esta aura afeta o terreno, a luz e o som. Dentro de um raio de 18m em torno da fera, todo terreno é considerado difícil (criaturas não podem correr ou realizar investidas, deslocamento é dividido pela metade). Além disso, todo ataque contra a criatura tem 50% de chance de erro, e toda magia lançada em um raio de 18m tem 50% chance de falhar. A fera do caos é imune a todos estes efeitos.

Tesouro: nenhum.

Ganchador

ND 6

“Por Lena e Marab... Estes corpos todos... Eu conheço estas pessoas. Isto é... Um açougue.”

— Terek Isswal, sargento da milícia de Valkaria, investigando desaparecimentos

O ganchador parece um besouro humanoide com quase três metros de altura, pesando em torno de 200 kg. A cabeça lembra a de um urubu com um bico gigantesco, e é a única parte da criatura que não é coberta por um áspero exoesqueleto duro como rocha, repleto de saliências e pontas afiadas. Mas são os braços e pernas que dão nome à criatura, pois terminam em ganchos pontudos de aparência cruel.

Ganchadores vivem nos subterrâneos de Arton. Já foram encontrados até mesmo nas camadas mais profundas do continente, bem abaixo de Doherrimm. Territorialistas, espreitam túneis e corredores em busca de invasores e alimento — que, para eles, são a mesma coisa.

Os ganchadores vivem em comunidade. Formam clãs, normalmente liderados pela fêmea mais velha. O macho mais velho comanda os guerreiros e caçadores. Ganchadores põem ovos, que são guardados todos em um mesmo local e protegidos pelas fêmeas. As crias pertencem ao clã como um todo, sem laços fortes de paternidade. O covil dos ganchadores fica sempre no centro de um sistema de túneis, naturais ou escavados pelas criaturas.

Há guerreiros patrulhando toda a extensão o dia todo. Os caçadores espreitam bem longe do covil, para despistar possíveis perseguidores.



Ganchadores são carnívoros extremamente vorazes, e apreciam acima de tudo a carne de humanoides. A carne de elfos, em especial, é considerada especialmente deliciosa, mas seu paladar é afeto a todos os seres inteligentes. Quando há um covil de ganchadores perto de uma comunidade, não é incomum encontrar corpos e partes de corpos pendurados por toda a extensão dos túneis, como uma espécie de macabra despensa.

Os ganchadores atacam em grupo. Batem nas paredes e no chão com os ganchos para confundir e atrair seus alvos. Então, penduram-se nas paredes e no teto, saltando sobre as vítimas. Enxameiam sobre o oponente maior e mais forte, ou o mais bem armado. Usam os ganchos para dilacerar a carne de seus oponentes — a luta contra um ganchador é sempre sangrenta e dolorosa. Se estiverem em desvantagem ou se a luta estiver indo mal, não se importam de escalar as paredes para fugir. No entanto, em geral voltam com reforços, especialmente se houver elfos a serem devorados entre os inimigos.

Ganchadores falam o idioma subterrâneo.

Monstro 10, Grande (alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +6, percepção às cegas 12m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 90.

Resistências: Fort +10, Ref +10, Von +6.

Deslocamento: 9m, escalar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +13 (1d8+10, 19-20) e bicada +13 (1d8+10, x3).

Habilidades: For 20, Des 16, Con 16, Int 6, Sab 12, Car 8.

Dilacerar: se o ganchador acertar os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 2d8+10 pontos de dano.

Separar Aprimorado: o ganchador recebe um bônus de +4 em jogadas de ataque para separar (para um bônus total de +17). Além disso, ele causa dano dobrado contra objetos.

Sensibilidade à Luz: ganchadores ficam abalados (-2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência) sob luz solar ou magia *luz do dia*.

Tesouro: padrão.

Gato

ND —

“Mitzi, Mitzi... Cadê você?”

— Marion Longblade, procurando seu novo bichinho de estimação

Gatos são mamíferos predadores que podem ser encontrados nos ermos e regiões selvagens de Arton. Também são animais domésticos muito valorizados como companhia. Gostam de caçar, espreitando suas presas antes de dar o bote, normalmente fatal.

Muitas das pessoas mais inteligentes (e dos maiores heróis) de Arton consideram que fazer qualquer mal a um gato é um crime inominável. Diz-se também que as entidades que deram origem à Criação de alguma forma têm predileção especial por esses animaizinhos, sendo capazes de castigar duramente alguém que cometa crueldades contra eles.

Animal 1, Mínimo, Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +0, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 4.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +4 (1) e mordida +4 (1).

Habilidades: For 2, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 7.

Sete Vidas: favorecidos pelos deuses e dotados de grande inteligência e agilidade, os gatos sobrevivem a eventos aparentemente fatais. Um gato pode usar o talento Duro de Matar seis vezes durante sua vida, sem limite de usos diários.

Tesouro: nenhum.

Gigante

“Veja o tamanho deste esqueleto! É mais uma prova da Era dos Monstros!”

— Preena Waris, exploradora da Academia Arcana

Criaturas gigantes não são estranhas para a população de Arton. De insetos a humanoides gigantes, especula-se que tenha havido uma era em que havia versões muito maiores de quase todos os seres que existem hoje em dia. Algumas destas espécies vivem até hoje.

Humanoides gigantes, em especial, habitam as regiões mais remotas de Arton. Vivem em comunidades, onde se organizam em famílias, aldeias e tribos, com costumes e organização não muito diferentes daquelas de outros humanoides inteligentes. São comumente chamados de “gigantes” por aventureiros e pessoas comuns.

Orgulhosos de sua força e tamanho, gigantes debocham do mundo dos “homenzinhos” e da fragilidade de suas construções. Felizmente, preferem se manter longe da “civilização”, embora uns poucos às vezes espreitem rotas isoladas de caravanas, agindo como salteadores.

O *Bestiário de Arton Vol. 1* trouxe o gigante das colinas, da pedra, do gelo, do fogo e bicéfalo. Agora, é a vez do gigante mutante, do gigante real e do impressionante gigante máximo.

Gigante Mutante

ND 9

“Acho que preferia enfrentar dois gigantes normais!”

— Tulsehros, guerreiro meio-elfo

O gigante mutante tem deformidades que o separam dos demais. Pode apresentar duas, três ou mais cabeças, grande número de braços, pernas, dedos, olhos... Em geral, essas criaturas surgem como crias degeneradas de dois gigantes bicéfalos (veja o *Bestiário de Arton Vol. 1*).

A deformidade do gigante mutante não se restringe apenas à sua condição física; esta criatura também apresenta sérios distúrbios mentais. É mais selvagem que qualquer outro tipo de gigante, deixando-se levar por acessos de fúria com frequência. Também pode apresentar alucinações (conversando com pessoas que não existem, ou mesmo atacando-as) e múltiplas personalidades, entre outras perturbações. Isso torna os gigantes mutantes párias na sociedade dos gigantes, que os bane das tribos e aldeias.

A condição de um gigante mutante tem grandes implicações na maneira como a criatura combate e em como ela pode ser derrotada. Nem todos os membros da criatura estão interligados pelo mesmo sistema nervoso; enquanto um braço obedece a uma cabeça, as pernas podem obedecer a outra. Sabe-se de casos bastante bizarros, como o de um gigante mutante que alguns anos atrás causou pânico nas planícies de Namalkah: a criatura tinha uma cabeça pequena e aparentemente atrofiada nas costas, e outras duas acima do pescoço — mas era a cabeça atrofiada que comandava quase todo o corpo! Mesmo escalando a criatura e matando as duas cabeças de cima, os guerreiros de Namalkah não conseguiram fazer a criatura parar; o monstro morreu apenas depois que uma flecha perdida acertou a cabeça “atrofiada”...

Humanoide 14, Enorme (alto), Caótico e Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +16 (+20 com duas cabeças, +24 com três cabeças), faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 140.

Resistências: Fort +15, Ref +5, Von +6 (+10 com duas cabeças, +14 com três cabeças).

Deslocamento: 9m (12m com três pernas, 15m com quatro pernas).

Ataques Corpo-a-Corpo: de 1 a 4 ataques (igual ao número de braços) com uma arma de uma mão Enorme +19 (2d6+17).

Ataques à Distância: de 1 a 4 rochas (igual ao número de braços) +9 (3d6+17).

Habilidades: For 30, Des 6, Con 22, Int 6, Sab 8, Car 6.

Braços Adicionais: um gigante mutante “básico” tem apenas um braço. Contudo, ele pode ter até quatro braços (decida ou role 1d4). Cada braço além do primeiro concede-lhe um ataque adicional.

Cabeças Adicionais: um gigante mutante “básico” tem uma cabeça. Contudo, ele pode ter até três cabeças (decida ou role 1d3). Cada cabeça além da primeira concede-lhe um bônus de +4 em testes de Percepção e Vontade.

Pernas Adicionais: um gigante mutante “básico” tem duas pernas. Contudo, ele pode ter até quatro pernas (decida ou role 1d4). Cada perna além da segunda concede-lhe +3m de deslocamento e um bônus de +4 em testes de Atletismo e manobras de empurrar ou derrubar.

Tesouro: metade do padrão.

Gigante Real

ND 19

“Bastou ele erguer um pé... Em uma pisada, meus amigos estavam mortos.”

— **Lars Hammet, único sobrevivente de uma expedição às Montanhas Sanguinárias**

O gigante real é um dos maiores espécimes de gigantes conhecidos. Atinge facilmente mais de 50 metros de altura, sendo capaz de enfrentar as maiores máquinas de guerra. Boatos do conflito contra Mestre Arsenal afirmam que o vilão testou seu kishin em lutas contra gigantes reais antes de partir para enfrentar o Reinado.

Gigantes reais vivem isolados. Não formam comunidades e não costumam ser vistos nem mesmo em casais. Não se sabe como eles se reproduzem — alguns estudiosos especulam que não nascem novos gigantes reais há séculos, e que todos os exemplares vivos hoje em dia são remanescentes de eras passadas.

Assim, gigantes reais são extremamente irritadiços, e ao mesmo tempo curiosos. Não toleram que outras criaturas tomem seu espaço, mas por vezes querem aprender sobre as pequenas formas de vida ao seu redor. Uma das notas mais curiosas sobre essas criaturas conta a história de um gigante real que, proibido de entrar em Vectora, escondeu-se em uma montanha próxima da rota do Mercado nas Nuvens, esperando a cidade voadora passar. Quando Vectora se aproximou, o gigante tomou distância e saltou para o Mercado nas Nuvens, pendurando-se na lateral da cidade!

Também existe a história de um gigante real que encontrou um grande tesouro, e empregou centenas de artesãos humanos, anões e halflings para fabricar-lhe armas e equipamentos para seu tamanho impressionante. Então tornou-se um especialista no uso de espada e escudo — literalmente um dos maiores guerreiros que já pisaram em Arton.

Humanoide 30, Colossal (alto), Caótico e Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +33, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 36.

Pontos de Vida: 600.

Resistências: Fort +32, Ref +14, Von +15, imunidade a atordoamento e metamorfose, redução de dano 10.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +33 (4d8+35, x3).

Habilidades: For 50, Des 8, Con 40, Int 10, Sab 11, Car 10.

Arremesso de Pequenino: o gigante real pode usar um ataque para agarrar um alvo (de tamanho até Enorme) dentro do seu alcance (9m), usando um modificador de +53. Se ele vencer a manobra, causa seu dano desarmado contra o alvo. Depois de agarrar uma criatura, o gigante pode usar o outro ataque para arremessar a criatura agarrada em direção ao horizonte. A criatura sai “voando” por uma distância de 3d6x9m. Ao aterrissar no fim da rodada do gigante, sofre o dano máximo de queda (40d6).

Arremesso Descomunal: como uma ação completa, o gigante real pode usar suas duas mãos para apanhar um objeto Descomunal (um torrão de terra, um punhado de rochas, uma casa...) e arremessá-lo contra uma área a até 90m. Todas as criaturas dentro de uma explosão de 9m de raio a partir do alvo sofrem 10d12+35 pontos de dano (Reflexos CD 45 reduz à metade). Aqueles que forem bem-sucedidos no teste de resistência não sofrem dano algum, mas perdem sua próxima ação de movimento e devem começar a sua próxima rodada na margem da área atingida (pois foram obrigados a fugir correndo da zona de impacto).

Golpe Racha-Montanhas: como uma ação completa, o gigante real pode usar suas duas mãos em um golpe especial. Ele faz um ataque de pancada, mas com um bônus de +8 na jogada de ataque, de +5 na margem de ameaça e de +1 no multiplicador de crítico. As estatísticas de seu ataque ficam: pancada +41 (4d8+35, 15-20/x4). Este ataque é muito cansativo, e só poder ser utilizado uma vez por dia.

Pisotear o Solo: uma vez a cada três rodadas, como uma ação completa, o gigante real pode pisotear o solo com uma força tão intensa que consegue gerar um terremoto em miniatura ao seu redor. Os efeitos são os mesmos da magia *terremoto*, mas o epicentro passa a ser o gigante real, e o próprio gigante é imune ao terremoto causado por ele.

Tesouro: metade do padrão.

Gigante Máximo

ND 30

“E então ele acordou, e eles notaram que não estavam escalando uma montanha. A cidade logo à frente foi destruída quando a criatura se espreguiçou.”

— Trecho de *A lenda de Par Hakamar*, famosa história infantil de Arton

O gigante máximo é o maior tipo de gigante conhecido em Arton. É tão imenso que sua cabeça quase alcança as nuvens e seus passos provocam tremores. A altura média dessas criaturas gira em torno de setecentos a oitocentos metros, mas os maiores exemplares atingem cerca de um quilômetro de altura.

Gigantes máximos têm a aparência de um humanoide colossal, mas em geral possuem vegetação crescendo em seus corpos, ou até mesmo construções erigidas sobre sua pele. Assim como seu tamanho, tudo em um gigante máximo tem escala dilatada. Estas criaturas vivem por milênios. Dormem por décadas ou séculos — tempo suficiente para que sejam cobertos por terra e arbustos, e para que humanos desavisados

formem aldeias em suas costas. Quando acordam, têm fome igualmente gigantesca — podem facilmente acabar com todos os rebanhos de uma região, ou mesmo devorar comunidades inteiras de criaturas inteligentes.

Sendo extremamente raros, gigantes máximos não têm contato com outros de sua espécie. Quando estão acordados, gostam de ser deixados em paz, até que tenham fome. Às vezes, lembram-se de algo que existia quando foram dormir muito tempo atrás, e procuram o que quer que seja com afimco. Quando descobrem que algo despertou seu interesse foi destruído ou morreu, podem ter terríveis acessos de fúria, pois sua inteligência rudimentar não compreende direito a passagem do tempo.

Gigantes máximos têm pouca noção do que acontece na escala minúscula em que vivem humanos e outros seres do mesmo tamanho. Para eles, nós somos como formigas ou pulgas. E, quando essas “pestes” começam a incomodar, um gigante máximo não hesita em se livrar delas...

Enfrentar um gigante máximo é bem diferente de combater outros tipos de gigantes. De fato, apenas os maiores heróis de Arton já venceram um destes. Como seus centros nervosos demoram a processar qualquer dano a uma parte específica, um grupo de aventureiros precisa cuidar de um desafio por vez: para chegar ao tronco é necessário subir pela perna, por exemplo, o que exige dividir a atenção entre escalar e manter um olho aberto para o que acontece ao redor — pois quando esta criatura se põe em movimento, caem destroços abaixo, ou ela bate as mãos contra o corpo, para se livrar “dos insetos” que o deixam “com coceira”.

Os estudiosos têm teorias de que uma vez na cabeça da criatura, é possível matá-la de forma bastante simples, como entrar pelo ouvido e atacar diretamente seu cérebro. É claro que uma criatura desse tamanho possui suas próprias pragas, como pulgas, vermes e outras criaturas compatíveis com seu tamanho — que não passam de um incômodo para o gigante, mas podem ser uma ameaça bastante real para aventureiros... Há tribos inteiras de harpias que habitam dobras das roupas de um gigante máximo, ou criaturas voadoras como grifos que fazem seu covil nos ombros ou outras partes de seu corpo.

Humanoide 100, muito, muito grande, Caótico e Neutro Iniciativa +47

Sentidos: Percepção +100, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 50.

Pontos de Vida: ∞ (veja a habilidade grande demais).

Resistências: Fort +95, Ref +47, Von +50, imunidade a atordoamento, encantamento, metamorfose e paralisia, redução de dano 20.

Deslocamento: 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: veja a habilidade ataques colossais.

Habilidades: For 100, Des 5, Con 100, Int 6, Sab 11, Car 6.

Ataques Colossais: no seu turno, com uma ação padrão, o gigante real pode fazer dois ataques à sua escolha da lista a seguir.

Agarrar e Segurar: o gigante agarra um personagem que o esteja escalando ou no solo. O personagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 50). Se falhar, é agarrado pelo gigante e sofre 4d8+50 pontos de dano. Enquanto o gigante desejar, pode continuar segurando o oponente e causando o mesmo dano no início de cada rodada. Porém, ele não pode usar a mão ocupada para nenhum outro ataque. Um personagem agarrado não pode fazer nenhuma ação além de tentar escapar (ação completa, exige um teste de Acrobacia contra CD 40).

Chute: o gigante chuta um alvo que esteja no chão. O gigante e seu oponente fazem uma manobra empurrar oposta. O gigante tem bônus de +128. Para cada ponto pelo qual o gigante vencer o teste oposto, a criatura é empurrada 1,5m para trás, caindo no chão, e sofre 1 ponto de dano.

Esmagar: usando um pé, o gigante tenta esmagar um personagem que esteja no chão. O personagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 50). Se falhar, deve fazer um teste de Fortitude (CD 50). Se falhar no teste de Fortitude é esmagado e morre instantaneamente. Se for bem-sucedido, sofre 8d8+95 pontos de dano.

Palmas: o gigante faz um ataque “batendo palmas” contra um oponente que esteja voando. O personagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 50). Se for bem-sucedido, deve fazer um teste de Fortitude (CD 50). Se falhar no teste de Fortitude é esmagado e morre instantaneamente. Se for bem-sucedido, sofre 4d8+50 pontos de dano e fica atordoado por 1d4+1 rodadas.

Pisoteio: o gigante máximo pisoteia o chão com seus dois pés, causando um pequeno terremoto na área. Os efeitos são os mesmos da magia *terremoto* mas com uma área de 54m de raio. O epicentro é o próprio gigante máximo, e ele é imune aos efeitos da magia.

Safanão: o gigante faz um ataque contra um alvo que o esteja escalando. O personagem deve fazer um teste de Reflexos (CD 50). Se falhar, é arremessado ao chão, ficando caído e sofrendo dano de queda de acordo com a etapa do gigante na qual estava (veja a habilidade grande demais).

Tapa: o gigante faz um ataque contra um alvo que o esteja escalando ou no solo. O ataque tem bônus de +112 e causa 8d8+95 pontos de dano de esmagamento.

Grande Demais: o gigante máximo é simplesmente muito grande para ser derrotado de uma vez só. Qualquer ataque ou magia mirado contra seu corpo como um todo simplesmente não faz efeito. Para derrotá-lo, é preciso escalar seu corpo.

O ato de escalar um gigante máximo é dividido em etapas. Cada etapa conta como uma criatura individual — tem seus próprios pontos de vida, e precisa ser vencida antes que o personagem possa prosseguir à próxima etapa.

Chegar à primeira etapa, e a cada etapa subsequente, exige uma ação completa e um teste de Atletismo. Em caso de falha, o personagem não consegue avançar e sofre 4d6 pontos de dano. Em caso de falha por 5 ou mais, cai à etapa anterior e

sofre 8d6 pontos de dano. Em caso de falha por 10 ou mais, o personagem cai no chão e sofre dano de queda de acordo com a etapa na qual estava. Personagens voadores podem substituir o teste de Atletismo por um teste de Reflexos (necessário para evitar os escombros que caem do corpo do gigante; CD igual à CD do teste de Atletismo -10).

Além disso, para se manter na posição em que está, o personagem deve ser bem-sucedido num teste de Atletismo no início de cada rodada, como uma ação livre. Novamente, um personagem voador pode substituir o teste de Atletismo por um teste de Reflexos com CD igual à CD do teste de Atletismo -10. As consequências pela falha são as mesmas que no teste para avançar.

Pés (CD 20, dano de queda 8d6): a parte mais baixa e acessível do gigante. Cada pé tem 250 PV. Para cada pé vencido, o gigante máximo perde 3m de deslocamento. Além disso, com um pé vencido ele não pode usar a habilidade pisoteio, e com os dois pés vencidos ele não pode usar as habilidades chute e esmagar.

Joelhos (CD 25, dano queda 16d6): o ponto fraco das pernas. Cada joelho tem 125 PV. Para cada joelho vencido, o gigante máximo perde mais 3m de deslocamento.

Quadril (CD 30, dano queda 24d6): o quadril tem 500 PV.

Tronco (CD 35, dano queda 32d6): a parte mais resistente do gigante, o tronco tem 1.500 PV.

Braços (CD 40, dano queda 40d6): cada braço 500 PV. Com um braço vencido, o gigante máximo não pode usar a habilidade palmas, e com os dois braços vencidos ele não pode usar as habilidades agarrar e segurar e safanão.

Ombros (CD 45, dano queda 40d6): cada ombro tem 125 PV.

Cabeça (CD 50, dano queda 40d6): a cabeça tem 1.000 PV. Se a cabeça for vencida, o gigante cai inconsciente.

Tesouro: nenhum.

Girallon

ND 4

“Mas o que diabos foi aquilo!?”

— Rhaldir Gullorm, anão guerreiro, tentando assimilar o sumiço do companheiro Justin Case

Girallons parecem gorilas de pelagem avermelhada, mas com quatro braços e dentes afiados. Girallons alcançam mais de 2,40 metros de altura e 400 kg. Têm peito largo e musculoso.

Os girallons são feras selvagens, parentes mágicos dos gorilas. São agressivos, extremamente territorialistas e muito fortes. Em terra, os girallons caminham sobre as pernas e o par de braços mais baixo, deixando os braços de cima prontos para qualquer emergência — fuga ou, quase sempre, combate.

Girallons atacam qualquer um que invada seus domínios, mesmo outros girallons. Felizmente, isso faz com que existam apenas poucas dessas temíveis criaturas. No entanto, os girallons não são combatentes impulsivos, mantendo-se escondidos até surgir o momento ideal para atacar. Quando

avistam ou farejam um alvo, os girallons investem rapidamente. Normalmente escolhem o menor inimigo primeiro, que tentam agarrar e levar embora, sumindo entre as árvores antes que os companheiros da vítima possam reagir. Contra alvos de mesmo tamanho ou maiores, os girallons tentam acabar com um oponente de cada vez, golpeando continuamente com murros de seus punhos poderosos.

Animal 9, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +3, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +9, Ref +9, Von +5.

Deslocamento: 12m, escalar 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 4 pancadas +12 (1d6+11, mas veja chuva de punhos, abaixo).

Habilidades: For 24, Des 16, Con 16, Int 4, Sab 10, Car 6.

Chuva de Punhos: o girallon golpeia sempre o mesmo oponente com seus quatro punhos em uma sequência rápida, abrindo cada vez mais as defesas do inimigo e causando estrago maior e maior. A cada ataque que o girallon acertar além do primeiro na mesma rodada contra o mesmo oponente, ele aumenta a categoria do dado utilizado para calcular o dano de cada ataque (de d6 para d8, d10 e d12). Assim, se o girallon acertar dois ataques, causa 2d8+22 pontos de dano (em vez de 2d6+22). Se acertar três ataques, causa 3d10+33 pontos de dano. Se acertar os quatro ataques na mesma rodada contra o mesmo oponente, causa 4d12+44 pontos de dano. Obviamente, você deve rolar todas as jogadas de ataque antes de rolar a primeira jogada de dano.

Tesouro: nenhum.

Golem

Golens são criaturas artificiais, semelhantes a estátuas vivas de grande poder. São criados por conjuradores poderosos através de uma combinação de magia e forças elementais, a partir de materiais diversos. O *Bestiário de Arton Vol. 1* traz os golens de carne, pedra e ferro. Este volume traz mais quatro variedades: os golens de areia, bronze, espelho e lama.

Golem de Areia

ND 6

“Atentem para a força do deserto!”

— Ditado típico da tribo Sar-Allan

Golens de areia normalmente parecem dunas com uma bocarra enorme e dois braços humanoides. Movimentam-se deslizando, o que normalmente deixa uma nuvem de pó para trás. São capazes de mudar de forma à vontade, assumindo traços diferentes, mas sempre sem pernas. Mesmo assim, o conjunto formado por tronco, braços e cabeça é mais alto que um humano.

Os golens de areia são criados por clérigos de Azgher, especialmente aqueles que vivem no Deserto da Perdição. São usados para proteger caravanas e afastar inimigos das tribos nômades que vagam pela região. Alguns são tão antigos que até hoje guardam pirâmides e outros locais secretos, obedecendo a ordens ancestrais.

Golens de areia são oponentes furtivos, capazes de flutuar como nuvens de pó ou rastejar como areia levada pelo vento. Podem atravessar as frestas mais apertadas, ou espalhar seus grãos de maneira a surpreender os inimigos — que, sem saber, podem até mesmo pisar sobre o golem sem se dar conta do perigo!

Um dos ataques preferidos deste golem é seu jato de areia, capaz de cegar e asfixiar os inimigos. Há relatos de golens de areia maiores, capazes de assumindo a forma de tornados e erguer oponentes no ar, mas estes relatos nunca foram confirmados.



Construto 7, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +3.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 65.

Resistências: Fort +3, Ref +3, Von +3, imunidade a magia, redução de dano 10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +7 (2d6+5, 19-20).

Habilidades: For 14, Des 18, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Areia Dançante: com uma ação de movimento, o golem de areia é capaz de desfazer seu corpo, deslizar pelo chão ou formar uma “ponte” e depois se recompor, ignorando obstáculos e terreno difícil. Em termos práticos, ele pode se *teletransportar* a até 12m, sem limite de usos diários.

Imunidade a Magia: um golem de areia é imune a magia, com as seguintes exceções. *Amolecer terra e pedra* causa 4d10 pontos de dano no golem (sem direito a teste de resistência) e *mover terra* deixa o golem lento (como a magia *lentidão*) por 1d6 rodadas.

Jato de Areia: como uma ação padrão, o golem pode disparar um jato de areia num cone de 6m. Todos os personagens na área devem fazer um teste de Fortitude e um teste de Reflexos. Uma falha no teste de Fortitude deixa o personagem engasgado e tossindo (em termos de regras, atordoado). Uma falha no teste de Reflexos deixa o personagem cego. Ambos os efeitos têm CD 15 e duram 1d4 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Golem de Bronze

ND 7

“Este não pode ser subornado. Mordomo, demita todos os guardas humanos.”

— Norla Zinfraud, madame de Ahlen

O golem de bronze é essencialmente uma versão mais fraca e barata do golem de ferro, mas ainda assim é um autômato poderoso. É o guardião perfeito: silencioso, leal e completamente implacável.

Construto 12, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 90.

Resistências: Fort +6, Ref +6, Von +6, redução de dano 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +16 (2d8+14) ou 2 pancadas +12 (2d8+14).

Habilidades: For 26, Des 11, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Clangor de Sino: como uma ação padrão, o golem de bronze pode bater em seu peito e emitir um som alto e retumbante. Todas as criaturas a até 9m devem fazer um teste de Fortitude contra CD 16. Em caso de falha, ficam atordoadas por 1d4 rodadas. O golem pode usar esta habilidade uma vez por combate.

Imunidade a Magia: um golem de bronze é imune a magia, com as seguintes exceções. Magias de eletricidade deixam o golem de bronze lento (como a magia *lentidão*) por 1d6 rodadas. Magias de fogo anulam a *lentidão* e curam um ponto de vida para cada três pontos de dano que causariam. Um golem de bronze é afetado normalmente por ataques de ferrugem, como os ataques de um monstro da ferrugem e da magia *toque enferrujante*.

Tesouro: nenhum.

Golem de Espelhos

ND 9

“Ladrões e assassinos já não me preocupavam. Agora, aventureiros também não serão uma preocupação.”

— Norla Zinfraud, madame de Ahlen

Um tipo exótico e poderoso de golem, formado por uma estrutura de mitral revestida de espelhos encantados. O golem de espelhos é um construto forte e resistente, mas seu maior poder é sua capacidade de imitar as habilidades de qualquer criatura refletida em seu corpo.

Construto 14, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 100.

Resistências: Fort +7, Ref +9, Von +7, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +15 (1d10+13) ou 2 pancadas +11 (1d10+13).

Habilidades: For 22, Des 15, Con —, Int —, Sab 11, Car 1.

Copiar: como uma ação de movimento, o golem de espelhos pode copiar uma característica de qualquer criatura a até 9m que ele esteja vendo. As características que ele pode copiar são: bônus de ataque, CA, testes de resistência (cada teste de resistência conta como uma característica), bônus de perícia, talentos, habilidade de raça e habilidades de classe (exceto capacidade de lançar magias; mas veja a seguir). Por exemplo, um golem lutando contra um guerreiro, um ladino e um ranger pode gastar uma ação de movimento para copiar um talento do guerreiro, outra para copiar o bônus de Reflexo do ladino e uma terceira para copiar a habilidade inimigo predileto do ranger. Um golem de espelhos pode ter até cinco características copiadas. O golem de espelhos pode copiar magias. Para isso, precisa ver um conjurador lançar uma magia. Na rodada seguinte pode lançar esta mesma magia, com os mesmos parâmetros, mas apenas uma vez. O golem de espelhos usa a mesma ação que o conjurador usou para lançar a magia.

Imunidade a Magia: um golem de espelhos é imune a magia, com as seguintes exceções. *Despedaçar*, *grito* e *grito maior* causam 1,5 vezes seu dano normal (como se o golem fosse vulnerável a elas). Magias de escuridão deixam o golem de espelhos lento (como a magia *lentidão*) enquanto ele estiver na área delas.

Tesouro: nenhum.

Golem de Lama

ND 12

“Uma aberração que jamais deveria ter sido criada.”

— Balthus, druida

Golens não são criaturas realmente vivas. Construtos animados por magia, eles agem e respondem de acordo com sua programação. Ainda assim, cumprem a função para a qual foram designados: guarda, proteção, assassinato, punição... Embora na maioria das vezes isso seja o suficiente, há criadores de golens que buscam mais.

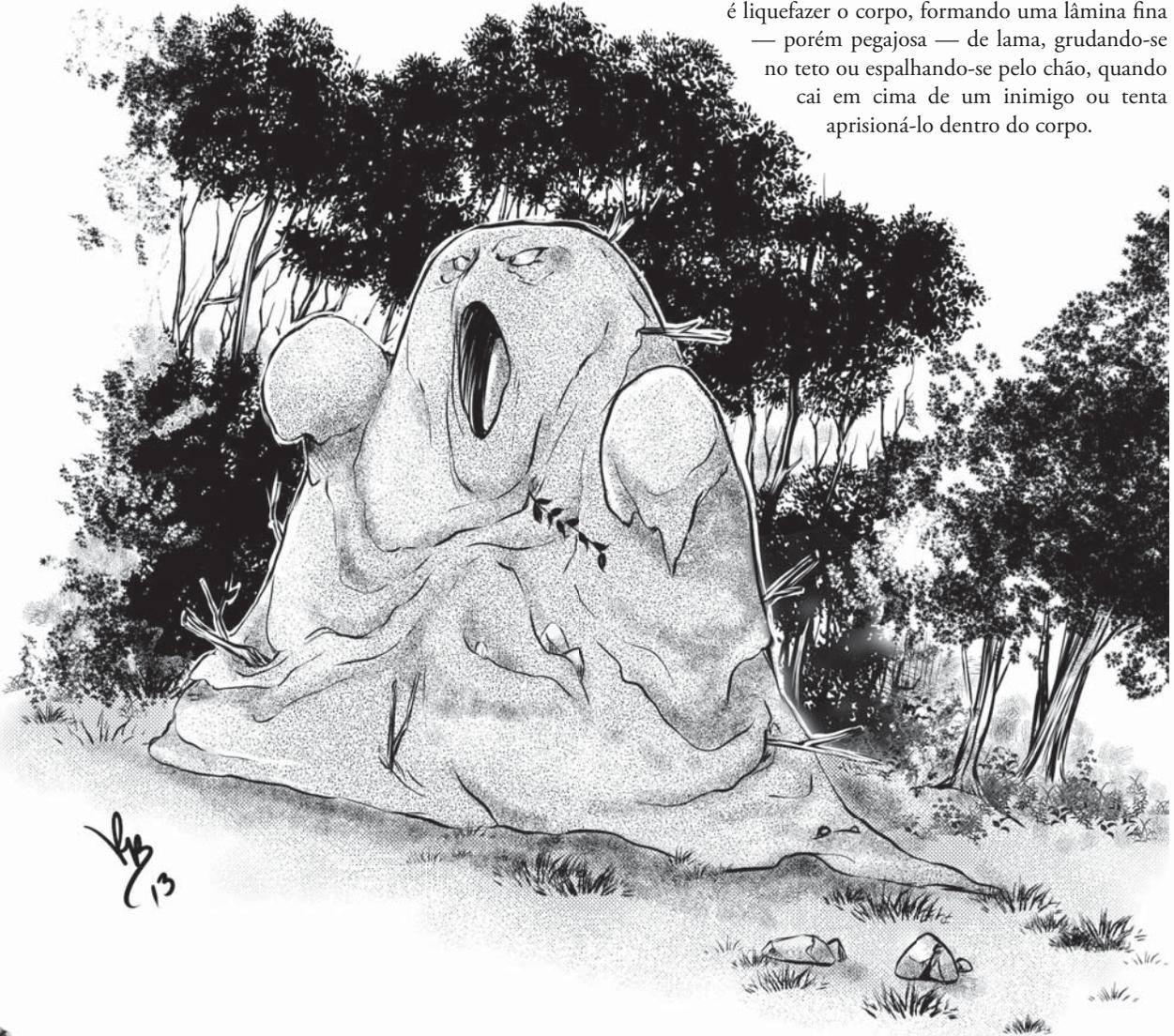
Na busca pelo “construto perfeito”, não é raro que mestres dos golens esbarrem em criaturas vivas cuja energia vital re-

monta às forças mais básicas da Criação — os elementais — e conduzam experimentos com elas. Uma falha normalmente significa a morte, pois desafiar os espíritos da natureza é sempre letal. Mas sucesso implica a criação de golens muito além de qualquer sonho.

O golem de lama é um desses sucessos. Reúne a resistência da terra com a flexibilidade da água, resultando em uma criatura formada pelo melhor desses dois elementos. Normalmente é um trunfo usado como guardião de lugares importantes, ou como fera implacável para dar cabo dos inimigos mais odiados.

Golens de lama são humanoides grotescos, com feições disformes. A bocarra não passa de um corte largo e tosco, e os olhos são pequenos buracos escuros e desiguais. A “pele” da criatura parece sempre em movimento, escorrendo e pingando enquanto se reconstitui continuamente.

Devido à junção não natural de terra e água em uma coisa só, o golem de lama parece estar sempre em conflito consigo mesmo, berrando a cada movimento quando entra em combate. Enquanto guarda uma pessoa, local ou objeto, normalmente fica imóvel e silencioso. Uma de suas estratégias preferidas é liquefazer o corpo, formando uma lâmina fina — porém pegajosa — de lama, grudando-se no teto ou espalhando-se pelo chão, quando cai em cima de um inimigo ou tenta aprisioná-lo dentro do corpo.



O golem de lama também pode disparar bolas de lama para cegar os inimigos e calar conjuradores. Seus jatos de lama também podem ser usados como ataque, derrubando até mesmo os mais fortes oponentes. Ele também dificulta o movimento dos inimigos com jatos de lama escorregadia, então aproximando-se para atacar com os punhos poderosos.

Construto 18, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +21, sentido sísmico 9m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +9, Ref +8, Von +9, imunidade a magias, redução de dano 50 (mas ver a habilidade secar).

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada enlameada +22 ou +18/+18 (2d6+19 mais 1d4 níveis negativos) ou pancada dura +22 ou +18/+18 (2d10+19/x3).

Habilidades: For 30, Des 8, Con —, Int —, Sab 11, Car 6.

Imunidade a Magia: um golem de lama é imune a magia, com as seguintes exceções. *Lama em pedra* deixa o golem de lama seco (veja a habilidade secar). *Pedra em lama* retorna o golem ao seu estado natural, se ele estiver seco.

Pancada Dura/Enlameada: em seu estado natural, o golem desfere sua pancada enlameada. Uma criatura que sofra dano da pancada enlameada recebe 1d4 níveis negativos. Enquanto uma criatura estiver com estes níveis negativos, não poderá receber nenhuma magia ou efeito de cura. Uma criatura pode remover a lama acumulada recebendo 5 pontos de dano de fogo por nível negativo ou gastando uma ação completa para remover cada nível negativo.

Quando está seco (veja a habilidade secar), o golem desfere sua pancada dura. A pancada dura causa mais dano e tem multiplicador de crítico x3, mas não impõe níveis negativos.

Secar: o golem de lama é feito de uma lama viscosa e muito densa, que absorve todos os golpes e impactos, concedendo-lhe redução de dano 50. Contudo, esta redução de dano pode ser removida secando a lama. Para secar a lama é preciso lançar a magia *lama em pedra* ou causar 50 pontos de dano de fogo no golem. Embora o golem seja imune a magias, dano de magias de fogo *contam* para secá-lo, embora não afetem seus pontos de vida. Além de perder sua redução de dano, um golem de lama seco ataca com sua pancada dura, em vez de com sua pancada enlameada. Uma vez seco, o golem precisa ficar uma semana em uma poça de lama para reverter ao seu estado natural.

Pedra em Lama: o golem de lama pode lançar *pedra em lama* como uma ação livre, três vezes ao dia. Criaturas dentro da área de lama criada pelo golem ficam enredadas (-2 nas jogadas de ataque, CA, testes de Destreza, perícias baseadas em Destreza e Reflexos; deslocamento reduzido à metade).

Tesouro: nenhum.

Golem-Árvore

“Às vezes sinto que eles foram deixados como presente para mim... Para cuidar de mim.”

— Lisandra, druida

Golens-árvore são construídos a partir de árvores vivas. Diferente de outros construtos, são as primeiras (e, até onde se sabe, as únicas) criaturas artificiais com um ciclo vital completo: os golens-árvore crescem, se alimentam, se reproduzem e morrem. Ao contrário de outros golens, têm uma inteligência rudimentar. Golens-árvores existem em muitas espécies, mas há três variedades principais: galhada, espada da floresta e árvore-matilha.

Diz-se que os golens-árvore foram criados há séculos por um poderoso druida de Allihanna, como resposta aos golens “normais”. Revoltado com a presença desses construtos que não pertenciam à ordem natural do mundo, o druida decidiu mostrar que era possível criar vida artificial que respeitasse a natureza. Os resultados foram tanto maravilhosos quanto apavorantes.

Galhada

ND 2

“Lisandra, seu amigo fugiu. De novo. Deve ser o meu cheiro.”

— Tork, o troglodita

Galhadas têm a forma de cervos, mas são feitos de xaxim. Seus chifres são feitos de madeira. O comportamento das galhadas é muito parecido com o de cervos normais: são dóceis, assustadiços e vivem em rebanhos. Apenas os machos têm chifres. Como esperado, as fêmeas produzem, em vez de leite, uma seiva muito doce cujo gosto é parecido com mel — e que tem grande valor nutritivo, alcançando preços altíssimos em Vectora.

Construto 3, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 45.

Resistências: Fort +1, Ref +2, Von +1, redução de dano 5, resistência a magia +4, vulnerabilidade a fogo e a magia *enfraquecer plantas*.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: galhada (machos) +7 (1d10+7) ou cabeçada (fêmeas) +6 (1d6+6).

Habilidades: For 20, Des 12, Con —, Int 2, Sab 12, Car 4.

Galhada de Allihanna: os chifres dos machos são abençoados por Allihanna e são tratadas como armas mágicas Bondosas +1. Além disso, causam o dobro de dano contra mortos-vivos (2d10+14) e ignoram a chance de erro contra criaturas incorpóreas.

Seiva de Allihanna: a seiva das fêmeas pode ser coletada com um teste de empatia selvagem contra CD 30 seguido por

um teste de Adestrar Animais contra CD 30. Sucessos nesses testes rendem seiva suficiente para uma dose. Uma dose tem os mesmos efeitos de uma magia *cura completa*. Uma dose de seiva pode ser vendida por aproximadamente 500 TO em Vectora e outros mercados.

Vulnerabilidades: a magia *enfraquecer plantas* causa 50 pontos de dano em um galhada (ou 25 pontos de dano, com um teste bem-sucedido de Fortitude). Um teste bem-sucedido de Conhecimento (natureza) contra CD 25 revela esta vulnerabilidade — e também a vulnerabilidade a fogo.

Espada-da-Floresta ND 3

“Tenho certeza que vi alguém perto deste arbusto...”

— Hrogh, batedor hobgoblin (desaparecido)

Espadas-da-floresta são golens-árvore de forma humanoide, cujo esqueleto é feito de madeira. Têm uma espécie de grade no lugar do rosto, como uma máscara — mas sem nada por baixo.

Espadas-da-floresta são quase invisíveis em seu ambiente natural. Na natureza, são encontrados em pequenos grupos

familiares. Reproduzem-se de forma peculiar: na época da postura, nascem frutos em várias partes do corpo da mãe. Quando maduros, os frutos são enterrados em um canteiro — de onde brotam pequenos embriões, que crescem e se desenvolvem como plantas normais. Ao atingir a maturidade, os jovens se desprendem do solo e ganham a mobilidade dos adultos. Dizem que os frutos da espada-mãe têm propriedades mágicas, mas isso nunca foi confirmado.

Espadas-da-floresta são naturalmente fortes e brandem uma espada longa de madeira. Muito dura e coberta de espinhos, essa espada é uma arma mágica muito visada por certos clérigos e druidas proibidos de usar armas metálicas. No entanto, a espada perde suas propriedades quando afastada da criatura por mais de sete dias. Quando um espada-da-floresta perde sua arma, faz brotar outra do antebraço direito. Isso normalmente leva uma semana. Alguns espadas-da-floresta também usam um escudo feito de resina endurecida, que secretam por todo o corpo. Assim como a espada, o escudo perde suas propriedades quando é afastado do construto por mais de sete dias, e o espada-da-floresta pode formar outro caso o perca.

As fêmeas também têm espadas e sabem lutar, mas geralmente são protegidas pelos machos.

Construto 7, Médio, Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 55.

Resistências: Fort +4, Ref +7, Von +5, redução de dano 5, resistência a magia +4, vulnerabilidade a fogo e a magia *enfraquecer plantas*.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada espinhenta +12 (1d8+11, 19-20/x3).

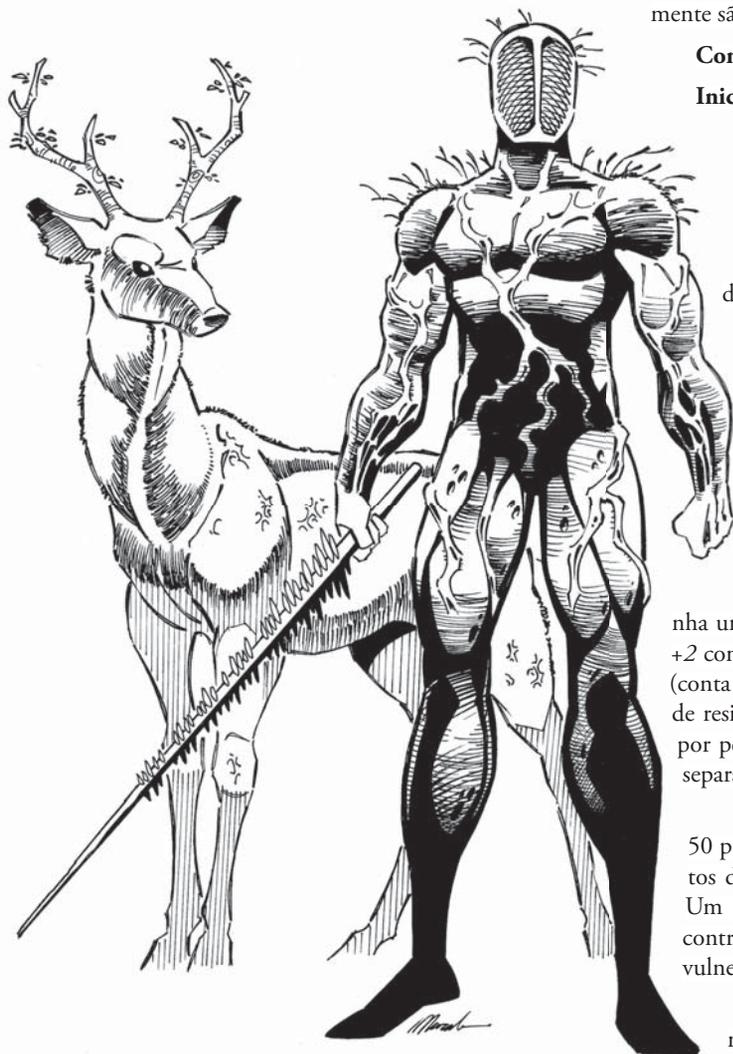
Habilidades: For 18, Des 16, Con —, Int 6, Sab 12, Car 8.

Perícias: Furtividade +6 (+14 em florestas).

Arsenal Natural: um espada-da-floresta empunha uma espada espinhenta (conta como uma *espada longa* +2 com multiplicador de crítico x3) e um escudo de resina (conta como um *escudo pesado* +1 que fornece +1 em testes de resistência). Esses itens podem ser usados normalmente por personagens, mas apodrecem uma semana após serem separados do espada-da-floresta.

Vulnerabilidades: a magia *enfraquecer plantas* causa 50 pontos de dano em um espada-da-floresta (ou 25 pontos de dano, com um teste bem-sucedido de Fortitude). Um teste bem-sucedido de Conhecimento (natureza) contra CD 25 revela esta vulnerabilidade — e também a vulnerabilidade a fogo.

Tesouro: nenhum (mas veja a habilidade arsenal natural, acima).



Árvore-Matilha

ND 8

“O que são esses uivos? E por que os lobos estão fugindo deles?”

— Titus Bragh, ladino urbano, em uma rara incursão na floresta

Árvores-matilha parecem imensos e monstruosos troncos retorcidos, que rastejam sobre patas disformes. No lugar de galhos, exibem numerosas cabeças lupinas sem olhos e com mandíbulas ameaçadoras, que rosnam e uivam como cães raivosos.

Estes golens são solitários e territorialistas. Escolhem uma grande área de floresta como seu domínio e defendem-na de forma obstinada. Qualquer “intruso” que penetrar no território de uma árvore-matilha logo começará a ouvir os uivos horrendos. Até mesmo outra árvore-matilha é recebida desta forma, exceto na época do acasalamento. Não demora em que os forasteiros sejam atacados com selvageria.

As árvores-matilha atacam mordendo com as cabeças de lobo. Embora não tenham olhos, podem enxergar no escuro e até mesmo ver coisas invisíveis. Costumam iniciar os combates uivando loucamente, tentando atemorizar os inimigos antes de começar a matança.

Construto 14, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +17, faro, *ver o invisível*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 124.

Resistências: Fort +7, Ref +7, Von +7, esquiva sobrenatural aprimorada, redução de dano 5, resistência a magia +4, vulnerabilidade a fogo e a magia *enfraquecer plantas*.

Deslocamento: 12m.

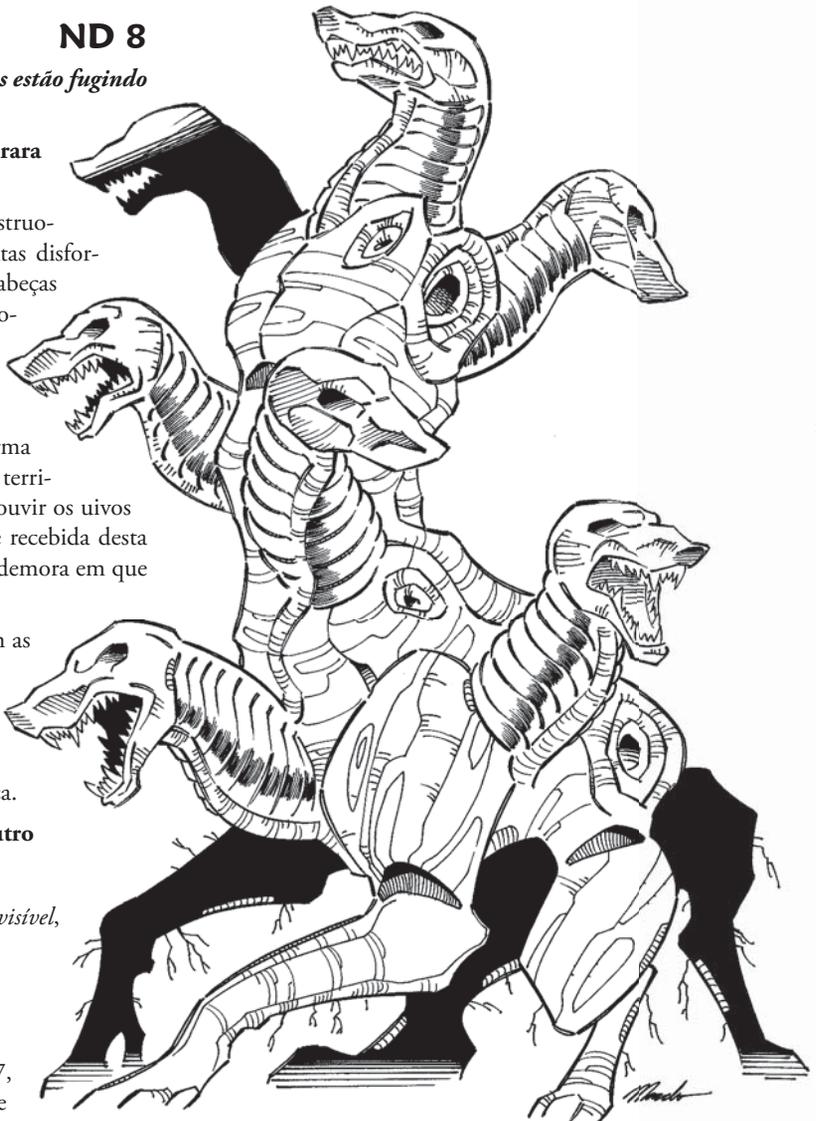
Ataques Corpo-a-Corpo: 6 mordidas +16 (2d6+16).

Habilidades: For 28, Des 11, Con —, Int 2, Sab 10, Car 6.

Uivo Amedrontador: como uma ação padrão, a árvore-matilha ergue as suas cabeças para o céu e emite um uivo que congela os corações dos mais experientes aventureiros. Todos até 12m devem fazer um teste de Vontade contra CD 17. Aqueles que forem bem-sucedidos ficam abalados por um minuto; aqueles que falharem ficam apavorados por 1d4+1 rodadas. A árvore-matilha pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Vulnerabilidades: a magia *enfraquecer plantas* causa 50 pontos de dano em uma árvore-matilha (ou 25 pontos de dano, com um teste bem-sucedido de Fortitude). Um teste bem-sucedido de Conhecimento (natureza) contra CD 25 revela esta vulnerabilidade — e também a vulnerabilidade a fogo.

Tesouro: nenhum.



Golem-Árvore, Árvore-Matilha

Górgona

ND 9

“Os deuses estão sempre inventando novas formas de nos matar.”

— Eric Zentor, ex-clérigo

O górgona parece um touro enorme, mas coberto por escamas metálicas e com chifres prateados. Tem quase dois metros de altura na cernelha, e pesa várias toneladas. Seus olhos pulsam com um brilho esmeralda. Na verdade, um górgona parece um construto, uma estátua metálica em forma de touro. Apenas recentemente, com pesquisas muito arriscadas, os sábios conseguiram determinar que se trata de um ser vivo.

Até onde os estudiosos conseguiram determinar, górgonas foram criados pelos deuses para vigiar lugares proibidos. Assim, quando os deuses (ou seus enviados) selam um templo contendo conhecimentos perigosos, enterram um artefato banido ou escondem de alguma outra forma coisas ou seres que não podem simplesmente destruir, colocam górgonas de guarda.

Contudo, aventureiros estão sempre invadindo tais lugares, o que já levou à libertação de vários górgonas. Górgonas sem uma missão vagam por Arton, procurando locais, pessoas ou objetos valiosos o bastante para proteger, então postam-se de guarda. Mais de um górgona já escolheu “protegidos” involuntários — mantendo princesas prisioneiras em torres, impedindo a passagem de viajantes em pontes, selando a entrada de castelos, etc. Quando um górgona acha algo de extremo valor para “guardar”, às vezes outros górgonas também são atraídos. Eles então lutam entre si para determinar a liderança da manada, e todos passam a guardar o local escolhido.

Górgonas são violentos ao extremo. É impossível domesticá-los, e até mesmo acalmá-los é difícil. Atacam intrusos de imediato, investindo em carga para derrubá-los e afastá-los do que quer que estejam protegendo.

Monstro 13, Enorme, Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +17, fardo, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 182.

Resistências: Fort +15, Ref +8, Von +7, cura acelerada 10, imunidade a atordoamento, redução de dano 10/adamante, resistência a magia +8.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chifres +21 (2d6+17).

Habilidades: For 28, Des 10, Con 24, Int 3, Sab 12, Car 10.

Investida Poderosa e Avassaladora: quando o górgona acerta uma investida, causa dano dobrado. Além de causar dano, derruba e arremessa a vítima 1d6 x 1,5m na mesma direção da investida. A vítima tem direito a um teste de Fortitude (CD igual ao dano) para evitar este efeito (mas não o dano).

Tesouro: nenhum.

Gorila

ND 2

“Ele salvou aquela criança que caiu no fosso!”

— Laurandenir, elfa visitando o zoológico de Valkaria

Gorilas são primatas com pouco menos de dois metros de altura, pesando entre 135 e 180 kg. Têm pelagem preta, e muitos machos apresentam coloração prateada nas pernas, subindo até a altura da cintura. Os gorilas andam apoiados nas mãos, mas são capazes de andar apenas sobre as pernas por distâncias curtas, normalmente enquanto carregam comida ou em situações defensivas. São criaturas onívoras, mas capazes de viver apenas com folhas e vegetais.

Gorilas habitam de regiões pantanosas a montanhas, quase sempre vivendo em florestas. São encontrados principalmente na Grande Savana, nas Montanhas Sanguinárias e em Lamnor. Vivem em bandos mistos de fêmeas e machos, mas também existem bandos apenas de machos.

Gorilas são animais muito inteligentes, capazes até de usar ferramentas para os mais variados propósitos (normalmente para recolher alimento). Em combate, batem no peito para exibir sua força e agressividade, buscando intimidar os oponentes. Lutam com socos e mordidas.

Animal 4, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +8, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +6, Ref +6, Von +3.

Deslocamento: 12m, escalar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +5 (1d6+7) e mordida +5 (1d6+7).

Habilidades: For 20, Des 15, Con 14, Int 4, Sab 12, Car 7.

Tesouro: nenhum.

Grick

ND 4

“Todos conhecem alguém que já matou um grick, ou foi morto por um deles.”

— Rhand Pickstep, anão ranger

Os subterrâneos de Arton são lugares cheios de vida, praticamente um ecossistema por si só. Possuem vegetação, raças inteligentes e também predadores. Um dos mais conhecidos e perigosos é o grick.

O grick parece um verme gigante, com mais ou menos dois metros e meio de comprimento, pesando em torno de 200 kg. Sua cor varia, mas quase sempre tem tons escuros, com a barriga um pouco mais clara. O que mais chama atenção a respeito do grick, no entanto, são os quatro tentáculos que traz na cabeça, ao redor de seu bico grande, parecido com o de um polvo.

Gricks são predadores subterrâneos furtivos e perigosos. Só se aventuram na superfície quando a caça está escassa — e voltam para o subterrâneo tão logo tenham saciado a fome. Muitos habitam masmorras, minas e catacumbas, especialmente aqueles locais onde a presença de humanos e outros seres inteligentes é maior. Normalmente se escondem nas sombras esperando uma presa se aproximar.

Os gricks de Arton são gregários e vivem em comunidade. Da mesma forma, caçam em conjunto, aproveitando seus números e furtividade para executar ataques planejados que pegam os alvos desprevenidos.

Surpreendentemente, os gricks possuem inteligência rudimentar — e maligna. Ao se deparar pela primeira vez com uma destas criaturas, em geral aventureiros presumem que seja só uma fera animalesca. Contudo, os gricks têm sua própria linguagem e organização social rudimentar. Suas táticas não são mero instinto, mas planejamento. E, quando atacam, muitas vezes não é por mera fome, mas por sadismo.

Sabe-se que, de alguma forma, os gricks têm grande tendência à maldade. Alguns estudiosos especulam que isso derive da própria inteligência dos gricks. Suas mentes são desenvolvidas o bastante para perceber o quanto eles próprios são limitados. Gricks sentem grande inveja dos anões, com quem compartilham o subterrâneo, pois sua forma física impede que construam grandes obras e tenham cidades. Assim, gricks perseguem anões com verdadeira sede de vingança, destruindo suas construções sempre que podem.

Um grick ataca com os tentáculos, tentando capturar a presa com as ventosas. Como seu bico não é muito grande ou forte, a criatura prefere arrastar uma vítima de volta para o covil para devorá-la com calma. Gricks não possuem tesouro.

Monstro 4, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +7, Ref +7, Von +2.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 4 tentáculos +6 (1d4+5) e mordida +6 (1d6+5).

Habilidades: For 16, Des 16, Con 16, Int 7, Sab 10, Car 6.

Perícias: Furtividade +5 (+13 em regiões subterrâneas).

Punição Inescapável: um oponente que esteja sendo flanqueado por dois ou mais gricks e que erre um ataque contra um deles sofre um ataque de cada grick que o esteja flanqueando. O oponente é considerado desprevenido para estes ataques. Cada grick pode fazer um destes ataques apenas uma vez por rodada.

Tesouro: metade do padrão.

Guardião de Folhas

“Basta atravessar o jardim, pular a janela e estaremos no quarto da baronesa!”

— Últimas palavras de um ousado ladrão

Alguns jardins de palácios da nobreza contam com esmeradas esculturas vegetais. São grandes arbustos cortados de modo a formar belas imagens: figuras humanas, animais, objetos... Em geral, são apenas decorativos. Mas às vezes são guardiões de folhas.

Todo guardião de folhas é um arbusto imenso, esculpido na forma de uma criatura — normalmente um monstro ou animal — e então animado por magia. Um guardião de folhas tem o mesmo tamanho da criatura que imita. Assim, um grifo de folhas tem as mesmas dimensões de um grifo de verdade. Mas, como é feito de galhos e folhas, tem apenas um quarto do peso de sua contraparte real.

Os guardiões de folhas são os guardas preferidos de mercadores ricos, reis e nobres para proteger seus jardins e outras áreas

arborizadas. Afinal, mesclam a beleza de um arbusto podado com a força de uma sentinela mágica e incansável. Tanto para disfarçar sua presença quanto para embelezar o local para onde foram designados, os guardiões de folhas passam o tempo todo imóveis, como se fossem apenas outro adorno. Só ganham vida quando um intruso é detectado — e então atacam de imediato.

Guardiões de folhas não são criaturas vivas reais, mas uma espécie de híbrido entre construto e planta. Na verdade, são animados por um espírito trazido de um dos planos elementais, que é aprisionado no corpo de folhas através de magia. Por esse motivo, a maioria dos druidas despreza guardiões de folhas, às vezes agindo de maneira direta para destruir a criatura e libertar o espírito elemental em seu interior.

Um guardião de folhas não fala, mas é capaz de compreender as ordens de seu criador. Pode ouvir ordens a até 27 metros de distância. Se não receber nenhum novo comando, continua a seguir a última ordem ao melhor de suas habilidades — em geral, aguardar imóvel até que algum intruso surja no jardim. Contudo, independente de qualquer outra coisa, vai atacar qualquer criatura que o ataque.

Como pode sentir vibrações no solo, o guardião de folhas mantém-se imóvel e sem chamar a atenção até que o intruso se aproxime o suficiente para ser atacado. Então ataca, quase sempre pegando o oponente desprevenido.

Guardião de Folhas Médio ND 4

Construto 6, Médio, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 50.

Resistências: Fort +3, Ref +3, Von +3, cura acelerada 5, imunidade a atordoamento e metamorfose, redução de dano 10/cortante, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +10 (1d6+7) ou 2 pancadas +6 (1d6+7).

Habilidades: For 20, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Amontoado Vegetal: uma criatura que atacar o guardião de folhas com uma arma de corpo-a-corpo deve fazer um teste de Reflexos contra CD 18. Em caso de falha, a arma é tragada pelo corpo da criatura, ficando presa em seu interior. Para retirar a arma da criatura, deve-se acertar um ataque desarmado no guardião (o ataque não causa dano, apenas recupera a arma). Uma criatura que atacar o guardião com armas naturais ou ataques desarmados também precisa fazer o teste de Reflexos. Em caso de falha, fica enredada e não poderá se afastar do guardião. Uma criatura enredada pode se soltar com um teste de Força oposto contra o guardião.

Imobilidade: guardiões de folhas podem permanecer tão imóveis quanto um arbusto. Se o guardião de folhas estiver

assim, um personagem deve ser bem-sucedido num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ele é uma criatura.

Tesouro: nenhum.

Guardião de Folhas Grande ND 6

Construto 10, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +13, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 80.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +5, cura acelerada 10, imunidade a atordoamento e metamorfose, redução de dano 10/cortante, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +14 (1d8+13) ou 2 pancadas +10 (1d8+13).

Habilidades: For 26, Des 10, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Amontoado Vegetal: uma criatura que atacar o guardião de folhas com uma arma de corpo-a-corpo deve fazer um teste de Reflexos contra CD 23. Em caso de falha, a arma é tragada pelo corpo da criatura, ficando presa em seu interior. Para retirar a arma da criatura, deve-se acertar um ataque desarmado no guardião (o ataque não causa dano, apenas recupera a arma). Uma criatura que atacar o guardião com armas naturais ou ataques desarmados também precisa fazer o teste de Reflexos. Em caso de falha, fica enredada e não poderá se afastar do guardião. Uma criatura enredada pode se soltar com um teste de Força oposto contra o guardião (bônus +8).

Imobilidade: gordões de folhas podem permanecer tão imóveis quanto um arbusto. Se o guardião de folhas estiver assim, um personagem deve ser bem-sucedido num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ele é uma criatura, e não um arbusto.

Tesouro: nenhum.

Guruan

ND 4

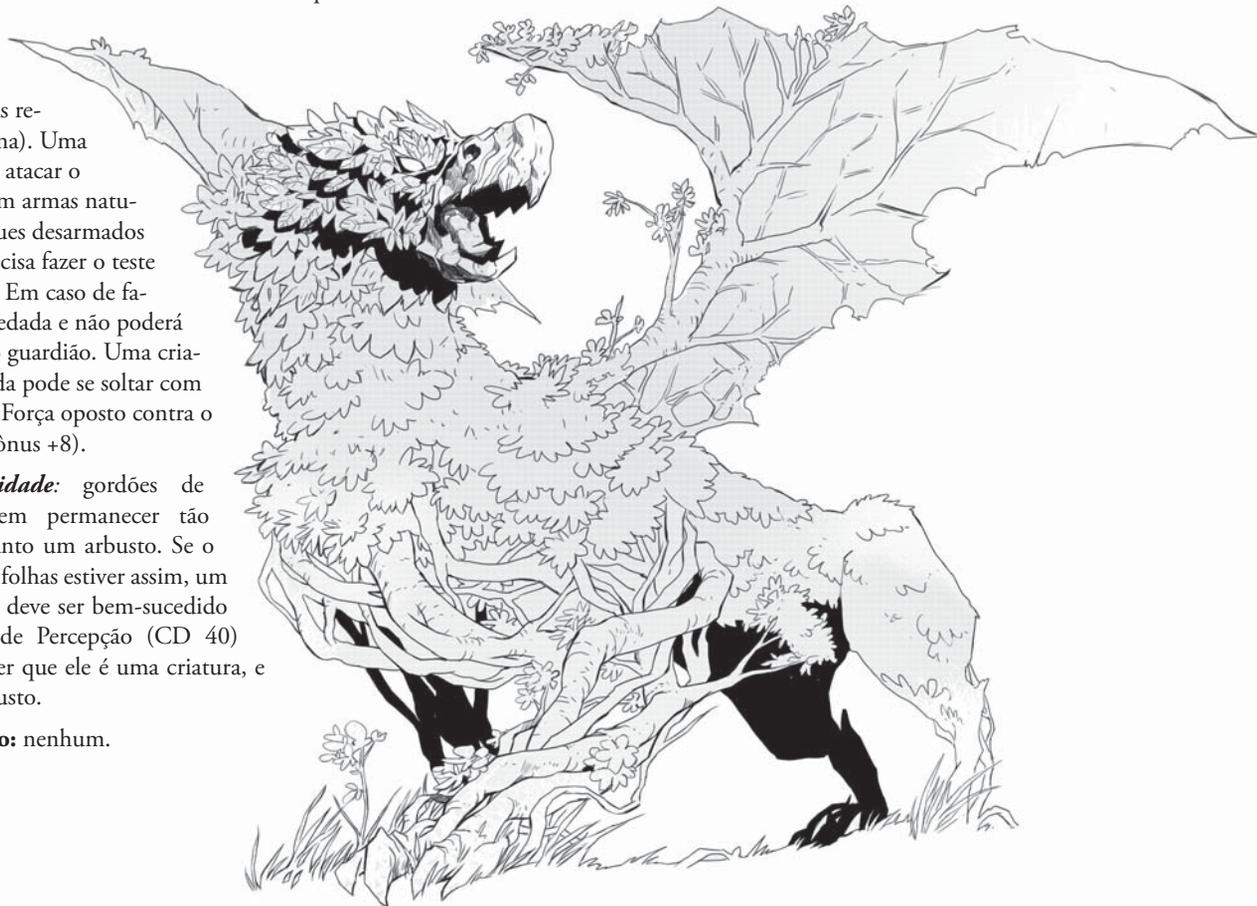
“As berinjeles estão atacando! Fugam todos!”

— Waylon Royce, aventureiro iniciante (últimas palavras)

Quando jovens embarcam na vida de aventuras, quase nunca pensam que podem morrer a qualquer momento. Imaginam destinos gloriosos, vitórias sem fim. Os poucos que sequer cogitam a própria morte pensam que cairão enfrentando dragões, demônios ou outras criaturas igualmente ameaçadoras. Mas a morte pode vir na forma de um goblin furtivo, de uma armadilha... Ou mesmo de um guruan.

A melhor maneira de descrever um guruan é contando sua origem: eles são vegetais demoníacos, oriundos dos Reinos de certos deuses malignos. Os guruan lembram enormes berinjeles com olhos e boca, além de uma espécie de chapéu semelhante a um guarda-chuva. Cruéis e arditos, os guruan nascem em imensas plantações extraplanares, onde são os senhores de vegetais mais simples (e menos inteligentes).

Os guruan vêm parar em Arton através de experimentos mágicos falhos e, especialmente, através de pactos demoníacos por parte de fazendeiros em busca de colheitas melhores. Uma



vez em Arton, os guruan não fazem a menor menção de cumprir a vontade de quem os trouxe. Pelo contrário, imediatamente põem-se a tentar dominar o mundo, começando pela plantação mais próxima. Invariavelmente os guruan se revoltam ao perceber que os vegetais artonianos não lhes obedecem, e descontam sua raiva em inocentes.

Um erro comum entre heróis que enfrentam estas criaturas é enterrá-las antes que estejam totalmente mortas. Um guruan enterrado ainda vivo começará uma plantação de guruan! Então a região será impiedosamente atacada por estas berinjelas infernais megalomaniacas, cada uma com seu próprio plano de dominação global.

Diz-se que um grupo de aventureiros não deu certo quando, após um determinado número de anos, ainda é chamado para lidar com os guruan...

Monstro 5, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +9, percepção às cegas 9m.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 50.

Resistências: Fort +8, Ref +8, Von +3, imunidade a magia.

Deslocamento: voo 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: guarda-chuva +9 (1d6+6, 17-20/x4).

Habilidades: For 18, Des 18, Con 18, Int 12, Sab 12, Car 12.

Chapéu Mortal: os guruan conhecem uma técnica secreta e extremamente letal. Caso consigam um acerto crítico com seu “guarda-chuva”, causam grande dano (multiplicador x4). Além disso, a vítima deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 18) ou ficará atordoada por 1d4 rodadas.

Imunidade a Magia: um guruan é imune a magias.

Tesourou: padrão.

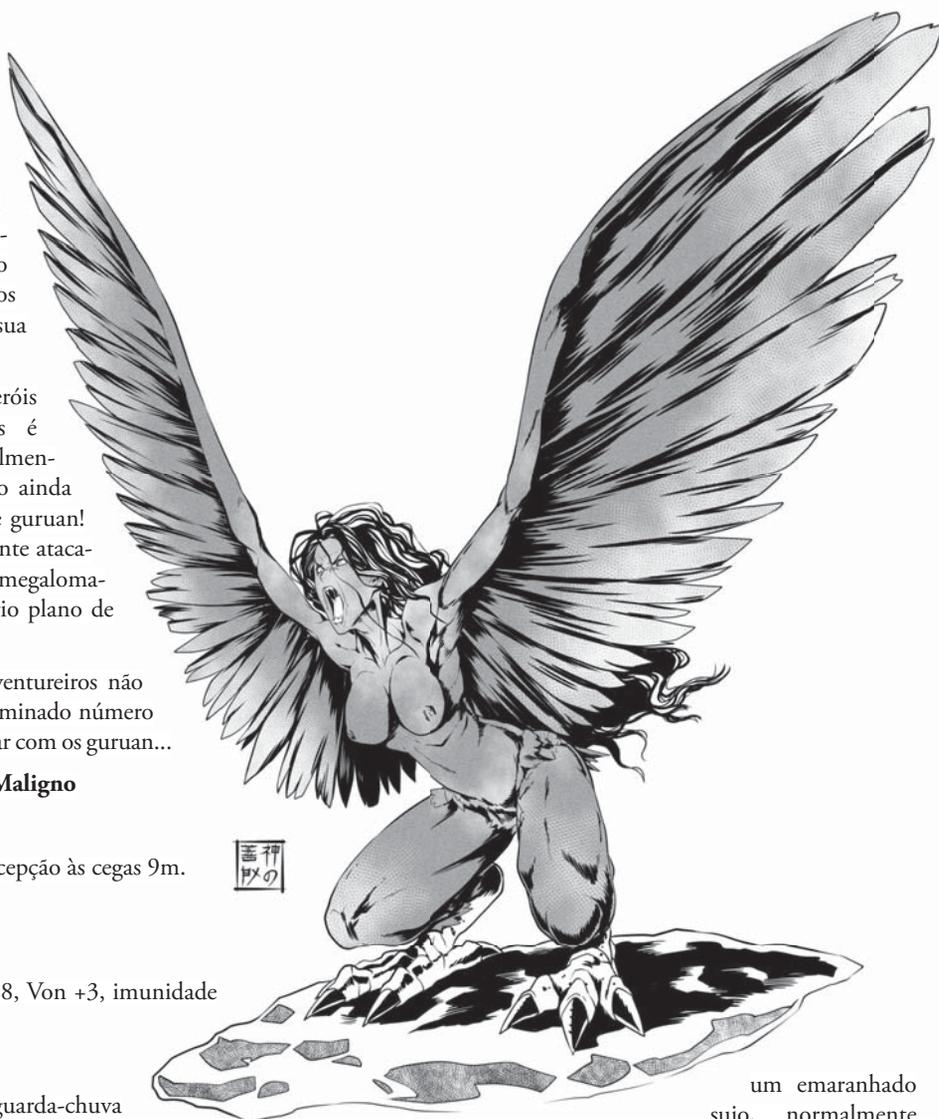
Harpia

ND 4

“Não tentem negociar com elas. Podem ser parecidas com humanas, mas não passam de feras.”

— Delanna, caçadora de monstros

Harpias parecem humanas velhas e deformadas. A parte inferior do tronco, as pernas e as asas lembram as de um pássaro enorme, com penas marrons e imundas. Os cabelos são



um emaranhado sujo, normalmente com cascas secas de sangue. Os olhos negros como carvão e a expressão feroz de uma harpia são sempre ameaçadores ao extremo. Suas vozes são estridentes, com risadas capazes de enervar e amedrontar seus inimigos. Seus gritos são usados como armas.

Até hoje, nunca foram vistos membros masculinos desta espécie, o que sugere que se reproduzam de forma mágica. Alguns estudiosos, contudo, especulam que harpias machos sejam muito fracos e incapazes de voar, ficando confinados em cavernas secretas e servindo apenas como reprodutores.

Harpias são criaturas incrivelmente sádicas e malignas. Regozijam-se apenas ao causar sofrimento e morte, e estão sempre à procura de novas vítimas. Filhotes de todas as espécies, especialmente de humanoides inteligentes, são seus alvos preferidos — ainda mais se suas mães estiverem por perto.

Harpias não usam roupas nem armadura, porque isso atrapalharia seus movimentos, mas brandem armas. No geral limitam-se a porretes e tacapes, quase sempre feitos dos ossos de suas vítimas, mas também portam arcos, aproveitando a

vantagem de poderem voar e disparar de distâncias seguras. No entanto, nenhuma harpia consegue aguentar o ímpeto de se aproximar para rasgar a carne e provar o sangue ainda quente do inimigo.

Harpas caçam não apenas para atormentar, mas também para se alimentar. No entanto, só devoram os restos de uma vítima depois de infligir as torturas mais cruéis. Embora no geral sejam primitivas e animais, algumas harpias podem envolver-se com vilões e trabalhar como guardas, espiões e outros tipos de capanga.

Monstro 6, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +12, fardo, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +6, Ref +8, Von +4.

Deslocamento: 6m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +8 (1d6+4).

Habilidades: For 12, Des 17, Con 12, Int 6, Sab 13, Car 10.

Grito Aterrorizante: uma vez por dia, com uma ação completa, a harpia emite um uivo que atormenta seus oponentes. Todas as criaturas a até 12m da harpia devem fazer um teste de Vontade contra CD 15. Aquelas que forem bem-sucedidas ficam abaladas por um minuto. Aquelas que falharem ficam apavoradas por 1d4+1 rodadas.

Rasante: quando a harpia realiza uma investida contra um oponente que está no solo, ela causa dano dobrado com seu ataque.

Tesouro: padrão.

Homem-Peixe

“Os subterrâneos têm seus perigos, é verdade. Mas o fundo do mar é muito pior.”

— Delanna, caçadora de monstros

Os homens-peixe — ou *tuna'koan*, como chamam a si mesmos — são uma raça humanoide de predadores marinhos. Habitam os mares e oceanos de Arton, caçando nas profundezas mais escuras ou atacando aldeias de outras raças na costa.

Homens-peixe são um pouco mais baixos que seres humanos, mas mais robustos, pesando de oitenta a cem quilos. Humanoides, têm dois braços e duas pernas, mas possuem uma cauda longa e comprida que termina em uma nadadeira. Também apresentam nadadeiras na cabeça, onde ficariam as orelhas, na altura dos cotovelos e também nas canelas. A pele dos homens-peixe é coberta de escamas finas. A cor das escamas varia, entre verde, cinza e azul. Os membros são longos e delgados, mas musculosos. Os braços terminam em mãos bastante grandes, com membranas entre os dedos. Os pés são

igualmente membranosos. A cabeça é igual à de um peixe, mas voltada para frente, como a de um humano. A boca tem presas afiadas. Os olhos são grandes e de um negro profundo, com olhar ameaçador.

Os *tuna'koan* constroem casas, torres e palácios esculpindo pedra e corais. Usam vegetais marinhos para camuflar suas habitações, que protegem com armadilhas. Usam sentinelas (como tubarões domados) para defender suas próprias comunidades, enquanto atacam os povoados de suas presas. Sua organização social lembra a das raças da superfície, com barões, condes, duques e príncipes e governando comunidades de tamanho e importância apropriados. “Heróis errantes” não são incomuns, mas um homem-peixe sozinho normalmente é um batedor de um exército maior.

Os homens-peixe são uma raça extremamente antiga, talvez até uma das mais antigas de Arton. Esse fato é evidenciado pelas lendas envolvendo esse povo — e também por todos os conhecimentos há muito considerados perdidos que eles mesmos preservam em suas cidades.

Tuna'koan são inimigos de praticamente todas as outras raças inteligentes de Arton, seja nas profundezas do oceano, seja em terra firme. Atacam aldeias costeiras, navios e embarcações de todos os tamanhos, às vezes cobrando pedágios em certas rotas marítimas.

Os homens-peixe também têm religião. Veneram os aboleth como arautos de *Piscigeros*, o Pai Peixe. Alguns teólogos afirmam que *Piscigeros* é apenas uma faceta de *Megalokk*. Outros dizem que é uma divindade aboleth menor.

Inteligentes e ferozes, os *tuna'koan* lutam de maneira organizada, usando formações de batalha e magia. Todos falam aquan, e muitos dominam também o *valkar*.

Habilidades Comuns

Todos os homens-peixe possuem as seguintes habilidades.

Fanático Convicto: os homens-peixe acreditam piamente nas suas divindades, e acham que serão levados à glória suprema através do serviço a elas. Eles são imunes a efeitos de medo e recebem +8 em testes de resistência contra magias ou efeitos com o descritor encantamento.

Saqueador Costeiro: homens-peixe podem andar em terra firme de maneira desengonçada (deslocamento de 6m) e conseguem respirar fora d'água por um número de horas igual ao seu valor de Constituição. Depois desse tempo, eles “se afogam” no ar. Além disso, seus ataques não sofrem penalidades fora d'água (ao contrário de criaturas terrestres dentro d'água).

Homem-Peixe Soldado

ND 2

Humanoide 4, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +2, imunidade a medo, resistência a eletricidade e frio 10, +8 em testes de resistência contra encantamento.

Deslocamento: 6m, natação 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +5 (1d6+5) e mordida +4 (1d6+5).

Habilidades: For 16, Des 16, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8.

Mutações: role 1d6 para cada homem-peixe soldado. Com um resultado 6, este é um mutante. Role mais 1d4 para determinar o número de mutações que ele possui e escolha-as da lista abaixo.

Braços extras: um ataque adicional de lança.

Braço gigante: bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano com lança.

Cabeça extra: um ataque adicional de mordida, bônus de +4 em testes de Percepção.

Cauda espinhosa: um ataque adicional de cauda, com as mesmas estatísticas do ataque de mordida (exceto tipo de dano, que muda de perfuração para esmagamento).

Cauda longa: +6m de deslocamento de natação.

Escamas rígidas: bônus de +3 em CA.

Múltiplos olhos: não pode ser flanqueado, bônus de +4 em testes de Percepção.

Equipamento: lança.

Tesouro: padrão.

Homem-Peixe Capitão

ND 7

Humanoide 4/Guerreiro 8, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 112.

Resistências: Fort +12, Ref +11, Von +8, imunidade a medo, resistência a eletricidade e frio 10, +8 em testes de resistência contra encantamento.

Deslocamento: 6m, natação 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa obra-prima +17 ou +12/+12 (1d8+13, 17-20) e mordida +15 (1d6+11).

Ataque à Distância: azagaia obra-prima +17 (1d8+11).

Habilidades: For 20, Des 20, Con 19, Int 12, Sab 11, Car 13.

Perícias: Conhecimento (estratégia) +14, Intimidação +14.

Mutações: como a habilidade do homem-peixe soldado, mas um capitão tem mutações com um resultado de 5 ou 6.

Trespasar: quando o homem-peixe capitão derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolagens novamente. O homem-peixe capitão pode usar este talento uma vez por rodada.

Equipamento: azagaia obra-prima, espada longa obra-prima.

Tesouro: padrão.



Tuna'koan Mutantes

Devido aos experimentos profanos conduzidos por seus estudiosos, os homens-peixe às vezes desenvolvem mutações. É comum ver homens-peixe com duas cabeças, quatro braços, caudas deformadas... Ao contrário do que se poderia imaginar, tuna'koan mutantes são bem vistos em sua sociedade, e muitas vezes exercem postos de comando sobre seus irmãos "comuns".

Os homens-peixe caçadores são um caso extremo de mutação. Eles possuem um corpo alongado e sem braços, como um peixe, com duas cabeças com bocas grandes e repletas de dentes, como as de um tubarão. Na verdade, há quem pense que os caçadores sejam uma cruz arcaica de homens-peixe normais com selakos...

Homem-Peixe Caçador ND 5

Humanoide 10, Grande (alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +19, fardo, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 70.

Resistências: Fort +9, Ref +9, Von +7, imunidade a medo, resistência a eletricidade e frio 10, +8 em testes de resistência contra encantamento.

Deslocamento: 6m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 mordidas +13 (2d6+11, 19-20).

Habilidades: For 26, Des 18, Con 18, Int 8, Sab 14, Car 7.

Perícias: Sobrevivência +15.

Agarrar Aprimorado: se o homem-peixe caçador acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +16). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Construção: no início de cada rodada, o homem-peixe caçador causa o dano de um ataque de mordida (2d6+11) em qualquer criatura que estiver agarrando.

Rastrear Marinho: o homem-peixe caçador possui o talento Rastrear, e pode usá-lo para rastrear embaixo d'água. A CD básica para rastrear uma criatura embaixo d'água é 20.

Sede de Sangue: contra criaturas feridas (que não estejam com seus PV máximos), o homem-peixe caçador recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano, e de +1 na margem de ameaça e no multiplicador de crítico. Seus ataques contra uma criatura ferida ficam: 2 mordidas +15 (2d6+13, 18-20/x3).

Tesouro: nenhum.

Homem-Peixe Clérigo ND 6

Humanoide 11, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 77.

Resistências: Fort +8, Ref +6, Von +10, imunidade a medo, resistência a eletricidade e frio 10, +8 em testes de resistência contra encantamento.

Deslocamento: 6m; natação 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança obra-prima +8 (1d6+6) e mordida +7 (1d6+6).

Habilidades: For 12, Des 12, Con 16, Int 14, Sab 16, Car 12.

Devoto de Piscigeros: o homem-peixe clérigo possui os talentos de poder concedido Devoto do Mal (CD +1 contra criaturas Bondosas) e Devoto do Mar (que funciona ao contrário, permitindo que ele respire na superfície).

Magias de Clérigo (M): um homem-peixe clérigo lança magias como (adivinhou) um clérigo. A seguir está uma lista de magias tipicamente preparadas. 1º — *causar medo*; 2º — *força do touro*; 3º — *oração*; 4º — *curar ferimentos críticos, tempestade glacial*; 5º — *controlar os ventos, convocar tempestade de relâmpagos, curar ferimentos leves em massa, invocar monstro V. PM: 34. CD: 13 + nível da magia, 14 + nível da magia contra criaturas Bondosas.*

Magias em Combate: um homem-peixe clérigo não fica desprevenido quando lança uma magia.

Tesouro: padrão.

Homem-Rato ND 4

"Você nasceu entre eles... Mas é um de nós."

— **Fex, homem-rato, para um recém-chegado ao bando**

Existem incontáveis tipos de criaturas humanoides animais em Arton. De fato, combinar traços humanos e animais parece ser uma das atividades mais comuns de magos loucos ou deuses entediados. Um dos tipos mais comuns de humanoides bestiais, principalmente em grandes cidades, são os homens-rato.

Homens-rato nascem em famílias humanas normais, mas não são meros humanos. Alguns apresentam características físicas de ratos desde seu nascimento, alarmando seus pais. Outros adquirem esses traços ao longo da vida, sem motivo algum. Em comum, todos têm o toque de Tenebra, a Deusa das Trevas.

Tenebra protege os homens-rato, e diz-se que foi responsável por criá-los. Às vezes, indivíduos desta espécie nascem em famílias muito devotadas a um deus rival de Tenebra, sugerindo que a deusa puniu os mortais com seu toque. Outras vezes, pelo contrário, homens-rato nascem em famílias devotadas a Tenebra — são considerados especiais e abençoados.

A forma física de um homem-rato adulto parece um híbrido entre um humano e um rato. São humanóides, mas têm cabeça, tronco e cauda de rato. São mais baixos e magros que a média humana típica, e no geral vestem apenas trapos. Os olhos dardejaram para todos os lados de maneira paranoica, e o focinho e a boca movem-se como se estivessem sempre farejando. Os machos têm um bigodinho fino.

Homens-rato normalmente habitam redes de túneis, cavernas e esgotos sob grandes cidades. Vivem em comunidade, às vezes formando guildas de ladrões e assassinos. Assim como os ratos, eles preferem a força dos números. Não formam qualquer tipo de laço como amor ou matrimônio — na verdade, raramente cruzam com a própria espécie. Uma das mais importantes tarefas de uma guilda de homens-rato é encontrar outros como eles nas famílias humanas, e então convencê-los a se juntar ao bando. Caso a lábia não seja suficiente, os jovens homens-rato podem simplesmente ser raptados.

Os homens-rato preferem usar de emboscadas. Na maior parte das vezes, o objetivo de um ataque de homens-rato é o lucro — mas alguns bandos mais selvagens podem devorar suas vítimas.

Humanoide 7, Médio, Neutra e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +11, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 49.

Resistências: Fort +9, Ref +10, Von +4, esquiva sobrenatural, evasão, imunidade a doenças, redução de dano 10/prata.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +8 (1d6+5, 19-20) e mordida +8 (1d6+5 mais doença).

Ataques à Distância: besta leve +10 (1d8+3, 19-20).

Habilidades: For 14, Des 21, Con 18, Int 8, Sab 13, Car 6.

Perícias: Acrobacia +15, Furtividade +15 (+19 para se esconder em esgotos e outros terrenos urbanos sujos).

Ataque Furtivo: quando um homem-rato atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou à distância a até 9m), causa 4d6 pontos de dano adicional.

Covardia: sempre que um homem-rato chega à metade dos seus PV, tentará fugir do campo de visão dos seus inimigos e se esconder. Se for encurralado e não tiver mais como fugir, irá lutar, recebendo um bônus de +2 em todas as jogadas de ataque e dano, testes de resistência e CA.

Armas de Prata

Homens-rato e licantropos no geral são resistentes a qualquer tipo de arma, com exceção de armas banhadas em prata. A prata é um metal intimamente ligado com a lua e com Tenebra, o que explica esta vulnerabilidade.

Revestir de prata uma arma de ataque corpo-a-corpo ou 50 projéteis custa 300 TO. Uma arma revestida de prata mantém as mesmas estatísticas, mas passa a ser capaz de ferir gravemente licantropos.

Mordida Infeciosa: sempre que um homem-rato acerta seu ataque de mordida, a vítima deve fazer um teste de Fortitude. Em caso de falha, ela contrai a doença febre do esgoto. Ao contrário da variação normal da doença, a febre do esgoto de um homem-rato tem CD 19 para resistir.

Equipamento: besta leve, espada curta, 10 virotes.

Tesouro: padrão.



Horror Blindado

ND 6

“Quem será que deixou esta armadura completa dando sopa aqui?”

— James Hetch, guerreiro

O horror blindado parece uma armadura completa. Tem elmo, couraça, manoplas, capa e todos os outros elementos que compõem uma armadura comum, cada peça adornada com esmero. Mas a armadura está completamente vazia, como um traje pronto para ser usado. Normalmente suas mãos repousam no cabo de um machado apoiado no chão. Apenas quando um personagem veste a armadura o horror blindado se revela, com os olhos do elmo emitindo um brilho escarlate e cruel.

A criatura “vestindo” o horror blindado fica presa dentro do golem, incapaz de agir. Mas o próprio golem ganha vida, atacando os aliados de quem quer que esteja preso dentro dele. Atacá-lo é perigoso, porque a vítima dentro dele sofre parte do dano causado ao horror blindado.

O horror blindado é quase sempre usado para enganar invasores gananciosos; poucos são os aventureiros capazes de resistir a uma armadura completa, especialmente aquelas que brilham como se fossem mágicas quando analisadas com magia. Às vezes, um horror blindado com uma vítima em seu interior pode ter ordens não para lutar, apenas jogando o prisioneiro na masmorra.

Construto 8, Médio, Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +4, Ref +8, Von +4, imunidade a eletricidade, resistência a fogo e frio 20, redução de dano 10.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha obra-prima +13 (1d8+10, x3).

Habilidades: For 22, Des 18, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Arapuca: o horror blindado se ativa apenas quando um personagem o veste. Quando isto ocorre, o personagem fica preso no construto, sem poder fazer qualquer ação que exija qualquer tipo de movimento físico, com exceção de fazer força contra os movimentos do horror blindado. Se o personagem fizer isso, sofre 1d8+4 pontos de dano por rodada, mas impõe uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque, CA e testes de Reflexos do construto.

Estamos Juntos: qualquer dano recebido pelo horror blindado é dividido — metade é sofrida por ele, metade pela vítima em seu interior. Qualquer magia ou efeito que exija um toque não pode ser lançada sobre a vítima enquanto ela estiver dentro do horror blindado; o conjurador não consegue tocar a vítima, e a magia é lançada sobre o construto.

Imobilidade: um horror blindado pode permanecer tão imóvel quanto uma armadura completa normal. Se o horror blindado estiver assim, um personagem deve ser bem-sucedido num teste de Percepção (CD 40) para perceber que ele é uma criatura, e não uma armadura.

Tesouro: nenhum.

Horror das Trevas

ND 15

“Uma criatura que ninguém nunca viu, hein? Um monte de tentáculos sem forma, é isso? É a melhor desculpa que consegue inventar, assassino?”

— Um centurião de Tapista para um pai cujo filho foi devorado por um horror das trevas

Durante muito tempo, acreditou-se que os relatos sobre esta criatura não passavam de folclore ou mesmo histórias para assustar crianças (e aventureiros novatos). Não havia descrições confiáveis, apenas relatos de desaparecimentos e de “coisas que se moviam na escuridão”. Pessoas que haviam perdido amigos ou familiares para um horror das trevas deparavam-se com incredulidade e desconfiança. Por fim, descobriu-se a verdade: o horror das trevas é um monstro que passa quase todo o tempo invisível. Que pode estar em qualquer lugar. Inclusive dentro de uma sala fechada, bem atrás de você.

Muitos estudiosos acreditam que o estado natural do horror das trevas é invisível. Afinal, a criatura passa a maior parte do tempo assim. Contudo, através de alguns relatos contraditórios, os sábios foram capazes de descrevê-lo.

O horror das trevas parece ter forma cônica. Na verdade, mais parece com um aglomerado de tentáculos unidos, enrolados e projetando-se de um enorme cone central, que forma o corpo principal da criatura e pode ter entre seis e nove metros de altura. O comprimento e a grossura variam cada vez que a fera aparece, às vezes mudando em um piscar de olhos. O horror das trevas não tem uma cabeça discernível, nem frente, nem costas.

Os tentáculos têm pontas, ganchos e espinhos em toda a sua extensão, que o horror das trevas usa para prender suas vítimas e também como principal método de locomoção. Para se mover, a fera estica os tentáculos, prendendo-se em árvores, paredes e até mesmo no teto e no chão, e então puxa o corpo, arrastando-se para onde deseja ir.

Apesar de não ter cabeça, o horror das trevas possui olhos. Estes olhos estão localizados na ponta de pequenos tentáculos retráteis, que a criatura usa para perscrutar espaços muito pequenos em busca de vítimas.

Apesar do tamanho, o horror das trevas pode espremer o corpo e atravessar fissuras, portas e janelas muito menores do que ele mesmo. Além de sua incrível elasticidade, o couro do horror das trevas também secreta uma substância oleosa de cheiro horrendo, que facilita sua locomoção e atrapalha qualquer um que pise em sua trilha.

Ninguém sabe ao certo a origem verdadeira do horror das trevas. Alguns afirmam que é criação dos deuses — muitos identificam-no com Tenebra, já que o couro da criatura é completamente negro e seu habitat é a escuridão. Mas há estudiosos que dizem que o horror das trevas na verdade nasce da energia negativa dos pesadelos dos seres vivos. Ninguém sabe ao certo. De qualquer forma, é uma criatura muito perigosa, que aprecia atormentar suas vítimas antes de devorá-las — especula-se que o medo deixe sua carne mais doce para a fera.

Como o horror das trevas passa quase o tempo todo invisível, quase sempre pega seus oponentes desprevenidos. E aproveita cada oportunidade para agarrar, enrolar-se e espremer seus inimigos até que sua vida se esvaia.

Monstro 19, Enorme (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +23, visão omnidirecional, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 247.

Resistências: Fort +17, Ref +13, Von +10, redução de dano 10/Bondosa, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, escalar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 1 tentáculo por oponente +26 (2d10+19) ou mordida +27 (2d12+19).

Habilidades: For 30, Des 14, Con 22, Int 16, Sab 13, Car 16.

Agarrar Aprimorado: se o horror das trevas acerta um ataque de tentáculo, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +34). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Constrição: no início de cada rodada, o horror das trevas causa o dano de um ataque de mordida (2d12+23) em qualquer criatura que estiver agarrando.

Aura de Fedor: qualquer criatura a até 18m do horror das trevas deve fazer um teste de Fortitude contra CD 25. Se falhar, fica enjoada por um minuto. Se for bem-sucedida, fica imune esta habilidade por um dia.

Invisibilidade Maior: o horror das trevas pode lançar a magia *invisibilidade maior* à vontade, mas apenas em si mesmo. O horror das trevas não fica desprevenido quando lança esta magia.

Selva de Tentáculos: o horror das trevas pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra cada oponente em seu alcance. Usar esta habilidade é uma ação completa.

Visão Omnidirecional: o horror das trevas consegue ver em todas as direções. Ele recebe um bônus de +8 em testes de Percepção (já contabilizado na ficha) e não pode ser flanqueado.

Tesouro: padrão.

Igddryl

ND 4

“O quê? Fadinhas minúsculas e irritantes? Nunca serão empecilho para mim!”

— Urgrath, capitão hobgoblin (falecido)

A igddryl é a menor de todas as fadas. Na verdade, uma igddryl não é exatamente uma única criatura, mas um grupo enorme de fadas extremamente pequenas que pensam e agem como se fosse um único indivíduo.

Igddryl passam o tempo todo voando em uma nuvem, mas as fadas que formam-na podem se organizar e agir como se tivessem outra forma. Não é raro que as fadas de uma igddryl se organizem no formato de um sprite, por exemplo, ou de algum animal de pequeno porte.

Essas fadinhas vivem nas profundezas das florestas, especialmente na Pondsmania, mas sem um lugar fixo. Curiosas, vagam por aí, normalmente seguindo humanos, elfos e outros intrusos, em quem pregam peças de todos os tipos.

Os membros de uma igddryl são toda a sociedade de que essas fadinhas precisam. A liderança muda constantemente, assim como a maneira de escolher o líder. Brincalhonas, as fadas de uma igddryl valorizam ideias que possam levar a boas gargalhadas.

Apesar do tamanho diminuto, igddryl são combatentes ferozes. Atacam sempre em grupo, como enxames de abelhas. Dotadas de poderes mágicos, podem fazer horrores depois de se enfiar dentro da armadura de um inimigo ou, em raras ocasiões, entrar pela garganta, narinas ou ouvidos de um oponente.

Espírito 7, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 21.

Resistências: Fort +3, Ref +10, Von +5, imunidade a encantamento.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: enxame (2d4+3 mais 3d6 de essência).

Habilidades: For 1, Des 20, Con 8, Int 8, Sab 10, Car 10.

Perícias: Conhecimento (natureza) +9.

Distração: em combate, um enxame de igddryl é extremamente caótico e barulhento. Suas dezenas de magias simultâneas podem ser uma grande distração. Qualquer criatura que inicie seu turno no mesmo espaço de um enxame deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 18) ou ficará enjoada durante uma rodada.

Enxame: um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, funciona como

uma criatura Média, com a diferença de que pode entrar no espaço ocupado por um personagem. No início de seu turno, o enxame causa o dano de seu ataque corpo-a-corpo a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas.

Pequenas Magias (M): como uma ação padrão, um igddryl pode disparar uma saraivada de pequenas mágicas em uma criatura a até 9m. A vítima sofre 4d4+3 pontos de dano, e deve fazer um teste de Fortitude (CD 15). Em caso de falha, fica atordoada por 1d4 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Inevitável

“Ouça! São os sinos do destino anunciando seu fim!”

— Brado de batalha típico dos inevitáveis

Todo habitante de Arton sabe que existe uma ordem natural das coisas. O sol nasce pela manhã, a primavera floresce depois do inverno, os mortais acabam morrendo. É o ciclo natural das coisas.

Mas as coisas às vezes não acontecem como deveriam. Acordos são quebrados, culpados escapam da punição e mortais conseguem lograr a morte por mais tempo do que deveriam. É nesses momentos que surgem os inevitáveis.

Inevitáveis são construtos criados com a missão de encontrar e punir transgressores de princípios fundamentais do universo. Nativos dos Reinos de deuses Leais como Khalmyr e Tanna-Toh, os inevitáveis vêm a Arton para corrigir os erros cometidos contra a ordem natural.

A punição normalmente é a morte do transgressor, mas um inevitável pode tentar fazer o culpado compensar seus erros antes de sofrer sua punição, como realizar uma missão ou cumprir alguma tarefa importante em nome da divindade.

Do momento em que são criados até sua destruição, os inevitáveis são obcecados por completar suas missões. Não importa o quão difícil seja a tarefa ou o quão furtivo seja o criminoso; o inevitável pode levar anos, mas se manterá sempre focado em encontrar e punir seu alvo. Se necessário, um inevitável atravessará oceanos para alcançar um transgressor — literalmente, entrando no Mar Negro nas praias de Galrasia e emergindo em Petrynia meses depois.

Apesar de obcecados, inevitáveis não são suicidas. Podem se sacrificar para completar uma punição, caindo em um vulcão junto com um alvo contra o qual investiram e derrubaram. Mas, se estiverem perdendo um combate, podem fugir para lutar depois. São adversários determinados, mas pacientes. Inevitáveis também obedecem à máxima “o inimigo de meu inimigo é meu amigo”, aliando-se com os adversários de um alvo. Entretanto, se o sacrifício de um aliado for necessário para cumprir uma missão, um inevitável irá fazê-lo, seja qual for. Inevitáveis costumam ignorar agressores além de seus alvos.

Contudo, caso sejam ameaçados, não hesitam em se defender e até destruir outros oponentes em seu caminho. Garantir a própria existência é uma diretriz obedecida com rigor por estes construtos.

Depois de cumprir uma missão, os inevitáveis costumam vagar sem rumo, meramente observando os dias passarem. Caso percebam uma transgressão ao princípio que defendem, agem de imediato para punir os responsáveis. Há relatos de um inevitável que vaga nas proximidades das Montanhas Sanguinárias até que alguém lhe apresente um caso ligado ao seu princípio, motivando-o a agir.

Inevitáveis não têm uma única forma; no entanto, todos são criaturas feitas de engrenagens e pistões no lugar de músculos e ossos. O único traço comum são olhos, que trazem um brilho dourado. Diferente da maioria dos construtos, os inevitáveis são racionais, e capazes de pensar, aprender e recordar. Todos falam abissal, celestial, infernal e o idioma do primeiro alvo para o qual foram designados.

Fado

ND 7

“Enganou o júri, escapou do juiz, logrou o executor. Mas um dia encontrará seu algoz.”

— Velho ditado artoniano

Fados parecem centauros, mas suas engrenagens e pistões são evidentes. Sua “pele” é de um bege claro. Vestem armadura cor de bronze, mas não carregam nenhuma outra arma ou equipamento.

Os fados são os inevitáveis responsáveis por caçar e punir aqueles que evitam a justiça — especialmente condenados fugitivos. Rastreadores experientes, usam uma combinação de habilidades naturais e magia para encontrar seus alvos onde quer que se escondam.

Em um mundo de problemas como Arton, seria de se esperar que houvesse fados por toda parte, caçando criminosos e vilões. Contudo, infelizmente não é o caso. Os crimes que atraem estes construtos são os mais variados, às vezes os mais insólitos: enquanto alguém que mata um rei pode sair impune (e heróis podem ser necessários para puni-lo), o assassino de uma aldeia pobre pode se ver frente a frente com um fado. Da mesma forma, apenas alguns fugitivos podem ser perseguidos por fados após uma grande fuga de uma prisão. As razões dos fados (assim como dos deuses) são misteriosas.

À primeira vista, fados parecem pouco preparados para o combate. Contudo, quando uma luta se aproxima, podem fazer duas correntes com cravos flamejantes saltarem das mãos, como uma ação livre. Também podem fazer um par de asas metálicas douradas emergirem de suas costas. Guardar as correntes ou as asas também é uma ação livre.

Uma vez que tenham encontrado o alvo, fados usam sua velocidade para barrar possíveis rotas de fuga. Em seguida, usam suas correntes para desarmar e derrubar o transgressor, capturando-o — a não ser que a sentença seja a morte. Neste caso, o fado a executa, sem muita cerimônia.

Construto 10, Grande (comprido), Leal e Neutro

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 80.

Resistências: Fort +5, Ref +10, Von +7, cura acelerada 10, imunidade a fogo, redução de dano 10/caótica, resistência a ácido, eletricidade e frio 10, resistência a magia +4.

Deslocamento: 18m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 correntes com cravos obras-primas +12 (2d4+8 mais 2d6 de fogo, alcance 4,5m).

Habilidades: For 16, Des 20, Con —, Int 14, Sab 14, Car 14.

Perícias: Conhecimento (nobreza) +15, Intuição +15.

Ataque Leal e Flamejante: as armas de um fado são consideradas Leais para efeitos de redução de dano. Além disso, são recobertas por uma camada de chamas, que causa +2d6 pontos de dano.

Derrubar e Desarmar: usando suas correntes com cravos, fados possuem um bônus de +20 para realizar essas manobras. Eles normalmente usam suas duas correntes para derrubar e desarmar seu alvo na primeira rodada. A partir da segunda rodada, usam uma corrente para derrubá-lo e outra para feri-lo.

Magias (M): 3º — velocidade; 4º — localizar criatura; 6º — dissipar magia maior, visão da verdade. PM: 30.

Tesouro: nenhum.

Probo

ND 11

“Eu me arrependo! Eu me arrependo!”

— William Jaeger, paladino caído

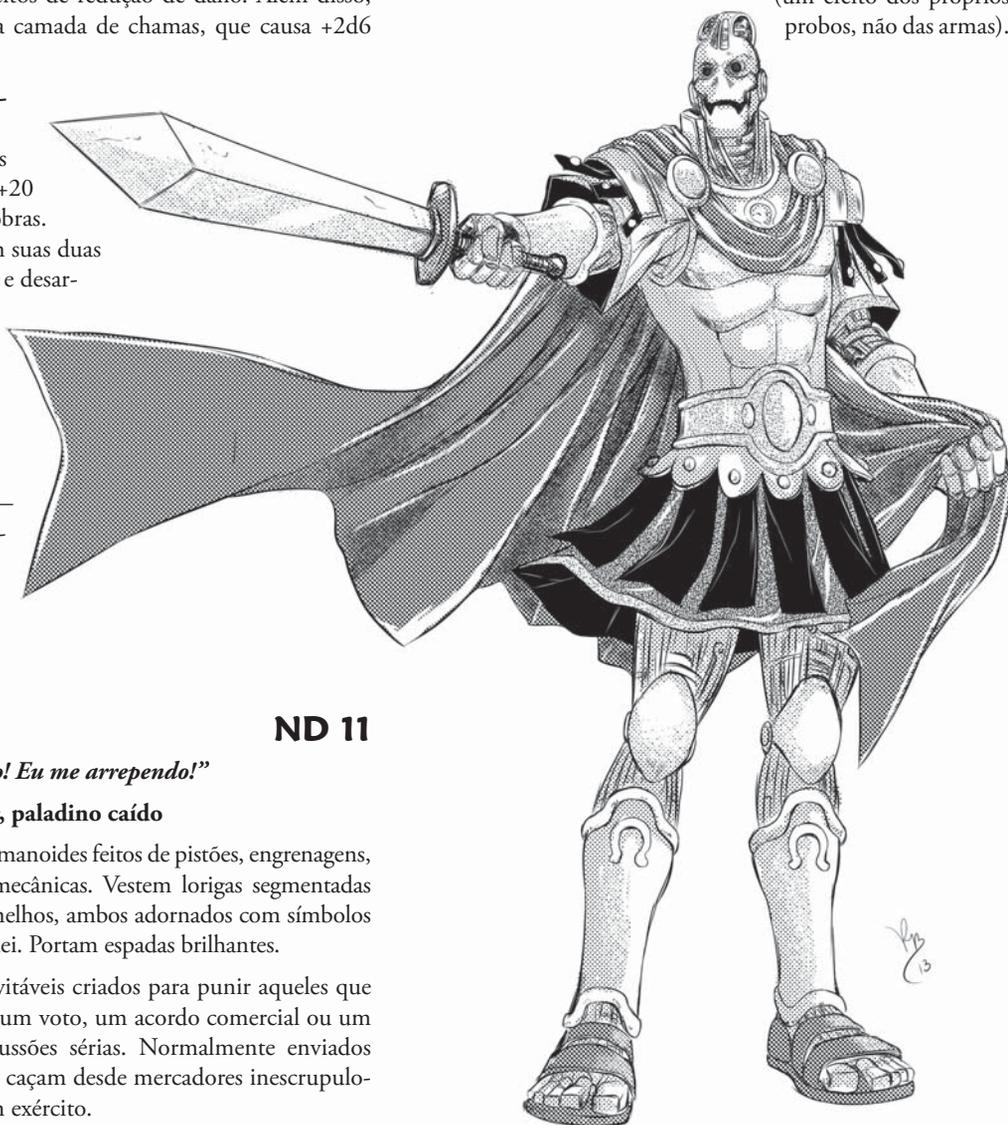
Probos parecem humanoides feitos de pistões, engrenagens, placas e outras partes mecânicas. Vestem lorigas segmentadas douradas e mantos vermelhos, ambos adornados com símbolos representando ordem e lei. Portam espadas brilhantes.

Os probos são inevitáveis criados para punir aqueles que quebram um contrato, um voto, um acordo comercial ou um juramento com repercussões sérias. Normalmente enviados para lidar com traições, caçam desde mercadores inescrupulosos até desertores de um exército.

Antes de cada missão, um probo examina o contrato ou juramento com atenção. Não tem interesse naqueles que agem contra a vontade ou que ignoram um contrato por acidente; seu foco são aqueles que deixam sua palavra de lado de propósito. Se um contrato escrito for quebrado, o probo normalmente carrega uma cópia do documento consigo.

Os probos são os mais falantes entre os inevitáveis, sempre tentando obedecer todas as normas de etiqueta — como saudações e apresentações — antes de se ocupar dos negócios. Podem lançar *disfarce ilusório* para se parecer com praticamente qualquer tipo de humanoide — o que é muito útil para se aproximar de um transgressor de maneira furtiva...

Antes de entrar em combate, os probos sempre estudam seus alvos com paciência. Sempre tomam o cuidado de ter uma boa ideia das habilidades e poderes de cada transgressor antes de se revelar. Em combate, usam sua habilidade de acelerar magias para lançar *imobilizar monstro* em seu alvo ou em seus aliados, e então atacam com suas espadas revestidas pelo frio (um efeito dos próprios probos, não das armas).



Construto 18, Médio, Leal e Neutro

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +24, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 110.

Resistências: Fort +9, Ref +12, Von +12, cura acelerada 20, imunidade a frio, redução de dano 20/caótica, resistência a ácido, eletricidade e fogo 20, resistência a magia +8.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa obra-prima +20 ou +15/+15 (1d8+14, mais 2d6 de frio, 17-20).

Habilidades: For 20, Des 16, Con —, Int 16, Sab 16, Car 16.

Perícias: Conhecimento (nobreza) +24, Diplomacia +24, Intuição +24.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o probo pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Ataque Leal e Gélido: as armas de um probo são consideradas Leais para efeitos de redução de dano. Além disso, são recobertas por uma camada de gelo, que causa +2d6 pontos de dano.

Magias (M): 1º — *ataque certeiro, disfarce ilusório*; 4º — *localizar criatura*; 5º — *imobilizar monstro* (CD 20); 6º — *dissipar magia maior, visão da verdade*. PM: 58.

Tesouro: nenhum.

Parcus

ND 14

“Você ousou lograr a morte. Agora terá de enfrentar o esquecimento.”

— **Parcus para um lich**

Parcus são construtos humanoides muito grandes, feitos de partes mecânicas. Sua pele é escura como opalas negras. Trajam armadura dourada, mas não portam nenhum outro tipo de arma ou equipamento.

Parcus são os inevitáveis ligados à morte. Caçam aqueles que buscam escapar do descanso final. Todos que tentam estender a vida através de meios não naturais (como liches) podem se tornar alvo de um parcus. Aqueles capazes de feitos abomináveis para evitar a própria morte (como sacrificar centenas de inocentes para escapar de uma epidemia) também podem ser marcados como transgressores. Quem usa mágica para lograr a morte (como magias de ressurreição) também pode se tornar alvo de um parcus. Como os inevitáveis obedecem à “ordem natural das coisas”, em geral clérigos de Thyatis não estão sujeitos a sua ira. Contudo, alguns especulam que parte da razão pela qual esses sacerdotes muitas vezes impõem uma missão ou tarefa àqueles que ressuscitam é não provocar os inevitáveis.

Ao receber uma missão e identificar seu alvo, um parcus avança determinado, sem nunca descansar. Uma vez que tenha encontrado o transgressor, pune-o com a morte que vinha tentando a todo custo evitar. Parcus normalmente usam *muralha de energia* para barrar possíveis rotas de fuga, então iniciam o combate com *corrente de relâmpagos* enquanto se aproximam para lutar de perto. Uma vez próximos ao alvo, atacam com os punhos enormes. Contra conjuradores (grande parte de seus alvos), os parcus lançam *campo antimagia*.

Construto 20, Grande (alto), Leal e Neutro

Iniciativa +23

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 130.

Resistências: Fort +10, Ref +10, Von +14, cura acelerada 30, imunidade a eletricidade, redução de dano 30/Caótica, resistência a ácido, fogo e frio 20, resistência a magia +8.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +24 (1d12+21 mais 2d8 de eletricidade).

Habilidades: For 33, Des 10, Con —, Int 14, Sab 18, Car 16.

Perícias: Conhecimento (arcano) +25, Intuição +27.

Ataque Leal e Elétrico: as armas de um probo são consideradas Leais para efeitos de redução de dano. Além disso, são recobertas por uma camada de eletricidade, que causa +2d6 pontos de dano.

Magias (M): 4º — *localizar criatura*; 5º — *muralha de energia*; 6º — *campo antimagia, corrente de relâmpagos, dissipar magia maior, visão da verdade*. PM: 65. CD: 13 + nível da magia.

Tesouro: nenhum.

Javali

ND 2

“Vlad disse que, se eu interrompesse seus experimentos de novo, me transformaria num facóceros albino. Aliás, o que é um facóceros?”

— **Katabrok, o Intrigado**

Javalis, também conhecidos como facóceros, são animais quadrúpedes com mais ou menos 1,20 metro de comprimento e 90 centímetros de altura. São cobertos por uma pelagem escura e possuem duas presas afiadas projetando-se do lado de fora da boca.

Os machos são solitários até a época do acasalamento, enquanto as fêmeas tendem a andar em grupo junto com suas crias, reunindo em torno de vinte a trinta animais. O grupo é sempre liderado pela fêmea maior e mais forte. Javalis são onívoros, alimentando-se principalmente de insetos, raízes, frutas e carne podre. Costumam procurar comida no raiar do dia, ao entardecer ou ao longo da noite.

Javalis são muito irritadiços e temperamentais, podendo atacar ferozmente qualquer coisa que identifiquem como ameaça. Sua principal estratégia é investir contra os inimigos, para eviscerá-los com suas presas. Javalis não costumam fugir depois que começam uma luta, mesmo quando muito feridos.

Animal 3, Médio, Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +6, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +6, Ref +4, Von +1.

Deslocamento: 12m.

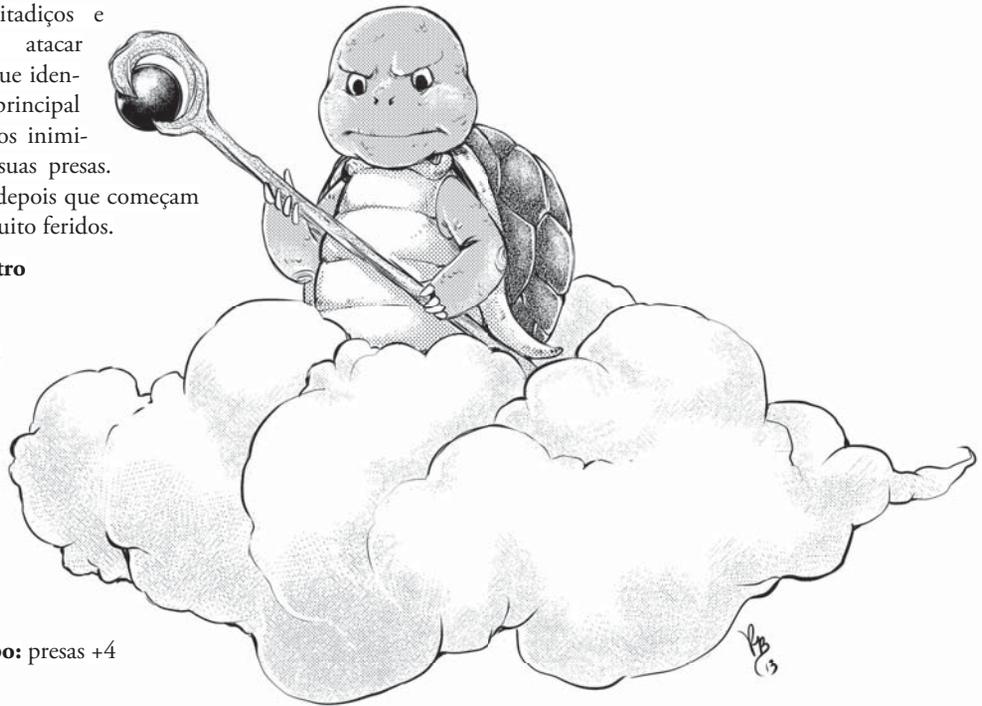
Ataques Corpo-a-Corpo: presas +4 (1d8+3).

Habilidades: For 15, Des 12, Con 16, Int 2, Sab 10, Car 6.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o javali sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos PV, ele pode ignorar completamente esse dano.

Investida Poderosa: quando o javali faz uma investida com suas presas, causa o dobro do dano (2d8+6).

Tesouro: nenhum.



Kitalu

ND 3

“Cuidado! Ele pode trazer boa sorte ou ruína...”

— Ytrinne, clériga de Tanna-Toh

Esta criatura parece uma tartaruga com nariz e boca humanos no lugar do bico. Humanoide, tem braços e pernas grossos e curtos, de cor laranja ou amarela. Traz um casco de tartaruga verde nas costas, e voa sobre o que parece uma nuvem.

Kitalus são curiosos extraplanares que às vezes podem ser encontrados em Arton. Nativos dos Reinos dos Deuses (especialmente Magika, o Reino de Wynna, e Al-Gazara, o Reino de Nimb), ninguém sabe ao certo o que os traz para nosso mundo.

Um fato que gera ainda mais dúvidas a respeito dos kitalus é que eles às vezes ajudam e às vezes atrapalham heróis aventureiros. Parecem ser seres caprichosos, dados a mudanças de humor súbitas, fazendo o que for mais divertido no momento. Muitos grupos ficam satisfeitos quando um kitalu simplesmente observa o que estão fazendo sem se intrometer. Por outro lado, dizem as lendas que um encanador de Wynlla que se viu obrigado a virar herói para salvar sua amada teve muitos problemas com essas criaturas...

Apesar de fracos fisicamente, os kitalus têm poderes mágicos e possuem vários truques arcanos. São capazes de lançar relâmpagos sobre os inimigos, ou curar aqueles que consideram dignos. Infelizmente, é difícil entender o julgamento de um kitalu; heróis em uma missão para o bem de Arton podem ser atacados, enquanto vilões podem receber ajuda.

Kitalus nunca descem ao chão. Passam o tempo todo voando em suas nuvens. Alguns relatos afirmam que a nuvem de um kitalu é mágica e pode ser usada como um tapete voador; outros dizem a nuvem serve de portal para os Reinos dos Deuses.

Em combate, a estratégia mais comum dos kitalus é lançar relâmpagos contra os inimigos ou, em último caso, bater neles com um grande cajado. Causar dano em um deles pode ser difícil, já que flechas e objetos arremessados parecem desviar-se de seu corpo.

Espírito 6, Pequeno, Caótico e Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +5, Ref +10, Von +6, evasão, imunidade a eletricidade, *proteção contra flechas*.

Deslocamento: voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: bordão +12 (1d4+1).

Ataques à Distância: relâmpago +12 toque (3d6+3 de eletricidade), 18m de alcance.

Habilidades: For 6, Des 20, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 16.

Perícias: Conhecimento (arcano +10), Conhecimento (religião) +10, Intuição +10.

Evasão: quando o kitalu fizer um teste de Reflexos para reduzir um dano à metade, não sofre nenhum dano caso seja bem-sucedido. Em caso de falha, sofre o dano normal.

Magias (M): 1º — *área escorregadia*; 2º — *escuridão, padrão hipnótico*; 3º — *bola de fogo, curar ferimentos graves, dissipar magia, heroísmo*. PM: 21. CD: 13 + nível da magia.

Proteção contra Flechas (M): o kitalu está permanentemente sob o efeito da magia *proteção contra flechas* (redução de dano 10 contra ataques à distância). Quando ele absorve 50 pontos de dano desta maneira, o efeito termina. Quando isto ocorre, o kitalu invariavelmente tenta fugir. A magia é renovada todo início de dia.

Tesouro: padrão.

Kobold

“Kobolds, kobolds, kobolds! Por que sempre tantos mal-ditos kobolds?”

— Katabrok, o Indignado

Kobolds são pequenas criaturas reptilianas e irritantes, que costumam infestar masmorras, cavernas, florestas e todo tipo de ambientes onde se encontram aventureiros. Apesar de pequenos e fracos, kobolds surpreendem pela variedade de papéis que podem assumir. Diz-se que todo herói iniciante enfrenta kobolds pelo menos uma vez — e alguns veteranos parecem ser perseguidos por essas pragas pela vida inteira.

O *Bestiário de Arton Vol. 1* traz o kobold comum, o kobold chefe e o kobold filho do dragão. Este volume traz o enxame de kobolds, o kobold herói (!) e o kobold rei (!!!).

Enxame de Kobolds ND 3

“De onde vêm os kobolds? Acho que eles brotam do chão só para me irritar!”

— Katabrok, o Teórico de Conspiração

O enxame de kobolds é na verdade uma multidão de kobolds extremamente pequenos que pensa e age como um só. Individualmente são muito fracos, e não representam qualquer ameaça. Mas, para cada indivíduo caído, dois tomam seu lugar. Ataques concentrados têm pouco efeito contra um enxame de kobolds. Apenas ataques de área, capazes de derrubar muitos indivíduos ao mesmo tempo, realmente causam algum dano ao enxame.

Humanoide 5, Grande, Leal e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +4, Ref +3, Von +1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: enxame (3d4+6).

Ataques à Distância: 3 fundas +4 (1d3+1).

Habilidades: For 11, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 8.

Enxame: um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, funciona como uma criatura Grande, com a diferença de que pode entrar no espaço ocupado por um personagem (pulando e cercandoo). No início de seu turno, o enxame causa o dano de seu ataque corpo-a-corpo a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas.

Sensibilidade à Luz: kobolds ficam ofuscados (penalidade de -1 em ataques) sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Unidos Venceremos: periodicamente, novos kobolds se juntam ao enxame. No início de cada rodada, adicione +20 PV ao total do enxame, até um limite máximo de 100 PV. Além disso, o enxame recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e dano para cada 10 PV que possui (estes bônus não estão contabilizados nas estatísticas acima). Quando o enxame chegar a 0 PV, os poucos kobolds que restam correm e desaparecem.

Vulnerável a Ataques de Área: o esqueleto-enxame sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um personagem com o talento *Trespasar* que acerte uma unidade tem direito a fazer um ataque adicional (ou dois, com *Trespasar Aprimorado*). Um personagem com *Ataque Giratório* pode usá-lo para fazer um ataque que causa dano dobrado.

Tesouro: metade do padrão.

Kobold Herói ND 4

“Não! Isso já é demais! Nenhum maldito kobold é um herói!”

— Katabrok, o Doutrinador

Em raríssimas ocasiões, surge entre os kobolds um indivíduo único, que se sobressai dos demais. Alguém com verdadeiro potencial... Heroico.

O kobold herói é um indivíduo solitário, movido pelo ímpeto de crescimento e aperfeiçoamento pessoal. Como é de se esperar, esse é um conceito incrivelmente estranho para a raça, e o mais provável é que o kobold herói seja na verdade um pária expulso da tribo por suas vontades “absurdas”.

Kobolds heróis não são necessariamente Bondosos, mas ao menos costumam se afastar da maldade mesquinha e covarde dos outros de sua raça. A maioria deles está mais interessada em seu próprio crescimento pessoal, com objetivos que não são maldosos ou altruístas — apenas ambiciosos. Eles costumam se especializar em armadilhas e emboscadas.

Contudo, em ocasiões ainda mais raras, um kobold herói torna-se um verdadeiro defensor da justiça. Isso é suficiente para levar à loucura a maioria dos aventureiros “tradicionalistas”, mas em algum lugar do mundo pode haver um kobold espalhando a palavra de Khalmyr, curando os feridos, derrubando tiranos...

Ranger 6, Pequeno, Leal e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +7, Ref +8, Von +4.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada curta +12 (1d4+3, 19-20) ou 2 espadas curtas +10 (1d4+3, 19-20).

Ataques à Distância: funda +11 (1d3+3).

Perícias: Acrobacia +11, Atletismo +9, Ofício (armadilhas) +9, Sobrevivência +10.

Habilidades: For 11, Des 16, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 9.

Arapuca: o kobold herói sempre tem o terreno ao seu redor preparado com armadilhas. A área do combate contra um kobold herói sempre contém uma armadilha de fosso, uma rede e um fosso profundo. Veja as descrições destas armadilhas em *Tormenta RPG*, Capítulo 10.

Caixote de Insetos: o kobold herói possui sempre um caixote com insetos venenosos ou agressivos preparado para ser jogado na cabeça de seus oponentes. Uma vez por dia, como uma ação padrão, o kobold herói joga o caixote em uma criatura a até 6m. O efeito é o mesmo da magia *praga de insetos* (o alvo sofre 4d6+3 pontos de dano por rodada), mas dura apenas 1d4 rodadas.

Inimigo Predileto: +4 nas jogadas de dano e testes de Percepção, Intuição e Sobrevivência contra humanoides e +2 contra monstros.

Terreno Predileto: +2 na classe de armadura e testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência em terreno subterrâneo.

Truque na Manga: o kobold herói possui o talento Duro de Matar. Sempre que ele usa o talento, cai “morto”. Na verdade, está apenas fingindo, mas isso é suficiente para enganar a maioria dos inimigos. Para perceber o engodo um oponente deve ter alguma razão para suspeitar da farsa (a critério do mestre) e ser bem-sucedido em um teste de Intuição contra CD 20.

Equipamento: 20 balas, couro batido, 2 espadas curtas obra-prima, funda obra-prima.

Tesouro: padrão.

Kobold Rei

ND 7

“Não me interessa que você seja rei em sua tribo! Não vou me curvar a um maldito kobold!”

— Katabrok, o Rebelde

Mesmo criaturas aparentemente tão selvagens quanto kobolds podem ter algum tipo de organização. Então surgem indivíduos como o kobold rei, um exemplar mais forte ou (normalmente) mais esperto que seus irmãos de bando.

O kobold rei comanda sua tribo e se aproveita do que seus subordinados conseguem roubar, ficando com a maior parte do saque. Em geral, os outros kobolds não percebem que estão sendo explorados desta forma, ou então não se importam, pois acreditam que seu rei é algum tipo de predestinado ou escolhido dos deuses.

No entanto, o posto de rei tem seu preço: ao perceber que o rei é um kobold como qualquer outro, os demais kobolds da tribo podem desejar a mesma posição — o que quase sempre leva a combates, trapaças e traições.

Guerreiro 10, Pequeno, Leal e Maligno

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +12, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 105.

Resistências: Fort +11, Ref +7, Von +5.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa obra-prima +16 ou +11/+11 (1d6+9, 17-20).

Ataques à Distância: besta leve obra-prima +13 (1d6+5, 19-20).

Habilidades: For 14, Des 13, Con 16, Int 12, Sab 9, Car 10.

Perícias: Atletismo +10.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o kobold rei sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos PV, ele pode ignorar completamente esse dano.

Lacaios: uma vez por rodada, como uma ação livre, o kobold rei recebe o reforço de 1d6+2 kobolds. A cada três rodadas, ele também recebe a ajuda de um enxame de kobolds. Os kobolds brotam do chão, caem do teto ou surgem de cantos escuros, sempre a até 9m do rei.

Luta Justa: enquanto estiver defendendo seu próprio território, o kobold rei recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque e dano, CA e testes de resistência (estes bônus *não* estão contabilizados nas estatísticas acima).

Que Rei Sou Eu: o kobold rei possui uma coroa, símbolo de sua posição e poder na sociedade kobold. Infelizmente, qualquer um pode tentar tirar a coroa do kobold rei com uma manobra de desarmar, ou uma ação padrão e um teste bem-sucedido de Ladinagem contra CD 25. Quando a coroa é retirada, o kobold rei sofre 4 níveis negativos e perde a habilidade lacaios. Contudo, sempre que alguém tenta roubar a coroa, sofre um ataque imediato do kobold rei, com +4 de bônus na jogada de ataque (para um total de +20). Se o kobold rei recuperar a coroa em combate, cura-se dos níveis negativos e recupera a habilidade lacaios.

Equipamento: besta leve obra-prima, cota de malha, escudo pesado, espada longa obra-prima, *poção de curar ferimentos graves*, 10 virotes.

Tesouro: dobro do padrão.

Lagarto Elétrico

ND 1

“Esses são filhotes do *Tork*? *Ouch!*”

— Sandro Galtran

Lagartos elétricos têm o tamanho de um cão pequeno, com mais ou menos 30 centímetros de altura e pesando 12 kg. A cabeça é triangular, como a de uma serpente venenosa, com um longo par de chifres projetando-se da frente em direção às costas, como orelhas pontudas. Uma estrutura similar aparece na ponta da cauda. O couro é de um cinza claro ou azul na barriga, enquanto as costas e o resto do corpo são de um azul escuro.

Lagartos elétricos são animais mágicos que produzem eletricidade. Preferem ambientes quentes e úmidos, normalmente habitando pântanos, cavernas alagadas ou as margens de rios. Alimentam-se de peixes, répteis e outros pequenos animais. Passam a maior parte do tempo escondidos, esperando a próxima presa.

A menos que estejam muito famintos, lagartos elétricos evitam o combate com criaturas maiores e normalmente tentam fugir ou afastar os invasores com uma série de cliques rápidos. Esse som é na verdade uma descarga elétrica, e todas as criaturas vivas a até 3 metros sentem a corrente na pele. Se esse aviso falhar, o lagarto ergue os chifres e a cauda para disparar choques em seus agressores.

Todas as habilidades de combate dos lagartos elétricos dependem de eletricidade. Só costumam morder depois de disparar um choque — tenha ele deixado o alvo inconsciente ou não. Sozinha, a criatura tende a fugir depois de disparar um choque, mas se outros lagartos elétricos estiverem por perto, todos tentam acertar os invasores.

Animal 2, Pequeno, Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +2, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 10.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +2, imunidade a eletricidade.

Deslocamento: 12m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +2 (1d6+1).

Ataques à Distância: choque +6 toque (2d8+1 de eletricidade).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 12, Car 7.

Choque: como uma ação padrão, um lagarto elétrico pode disparar um choque elétrico contra um oponente a até 9m.

Relâmpago: se dois ou mais lagartos elétricos estiverem adjacentes, todos podem gastar uma ação completa para disparar um *relâmpago*, como a magia de mesmo nome. O *relâmpago* causa 6d6+1 pontos de dano, mais 1d6+1 para cada lagarto elétrico além do primeiro (Ref CD 16 reduz à metade).

Tesouro: nenhum.

Lagarto Perseguidor

ND 2

“Ele me mordeu, mas consegui escapar! Graças ao *Panteão!*”

— Rean Tess, aventureiro iniciante (falecido)

Existem inúmeros tipos de lagartos em Arton, desde criaturinhas minúsculas e inofensivas que caçam insetos até grandes predadores que podem representar risco real a aventureiros. O lagarto perseguidor é um dos mais comuns entre os que oferecem perigo.

Encontrado principalmente na ilha de Khubar, nas Montanhas Sanguinárias e na Grande Savana, o lagarto perseguidor tem cerca de dois metros de comprimento, podendo chegar até os 70 quilos. Como os demais lagartos, aprecia longos períodos ao sol, esquentando-se sobre pedras, e torna-se letárgico com o frio.

O lagarto perseguidor alimenta-se de carne (tanto fresca quanto carniça). Seu nome vem de sua principal tática de caça: ataca a vítima com uma forte mordida, deixando-a doente com sua saliva infecciosa. Então tenta fugir, para perseguir a presa de longe. Em geral, a vítima da mordida acaba morrendo devido à doença — e o animal então pode banquetear-se.

Lagartos perseguidores costumam ser solitários, mas podem ser encontrados aos pares na época do acasalamento ou em grandes bandos de fêmeas quando elas estão para botar os ovos. Pouca coisa é mais perigosa que um grande número de lagartos perseguidores reunidos: basta uma mordida de apenas um deles para matar...

Animal 4, Médio, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +2, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 28.

Resistências: Fort +7, Ref +6, Von +2, resistência a fogo 5, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d6+5 mais infecção).

Habilidades: For 16, Des 15, Con 17, Int 1, Sab 10, Car 2.

Mordida Infecciosa: a mordida do lagarto perseguidor causa uma grave infecção no local da ferida, que se espalha rapidamente. Na rodada seguinte a uma mordida, a vítima sofre 2 pontos de dano em Constituição. A cada hora subsequente, deve fazer um teste de Fortitude (CD 17). Em caso de falha, sofre mais 2 pontos de dano em Constituição. Em caso de sucesso, não sofre este dano e não precisa mais fazer testes.

Mordida Surpresa: o lagarto perseguidor parece um animal letárgico, mas não é. O primeiro ataque do lagarto perseguir em cada combate deixa sua vítima desprevenida (a não ser que possua uma habilidade como esquiva sobrenatural).

Tesouro: nenhum.

Leopardo

ND 2

“Gatinho, aqui... Aqui, gatinho... Ai, gatinho!”

— Galdor Ruffin, anão guerreiro

Leopardos são felinos com cerca de 1,20 metro de comprimento, pesando 60 quilos. Habitam selvas e florestas, normalmente caçando à noite. Depois de matar a presa, levam a carcaça para o alto de uma árvore, onde a devoram.

A variedade de pelo amarelo e manchas escuras existe em Lamnor, onde disputa caça com leões. Outra variedade, o leopardo-das-neves, pode ser encontrado nas Montanhas Uivantes e outros locais de clima frio. A ficha apresentada aqui pode ser usada para representar outros felinos de mesmo tamanho, como onças, panteras e leões da montanha.

Animal 4, Médio, Neutro

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +3, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +6, Ref +8, Von +3.

Deslocamento: 15m, escalar 9

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +5 (1d4+5) e mordida +5 (1d6+5).

Habilidades: For 17, Des 19, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 6.

Bote: se o leopardo faz uma investida, pode atacar o mesmo alvo com todas as suas armas naturais. Todos os ataques recebem o bônus de +2.

Tesouro: nenhum.

Lobisomem

(Modelo)

“Venha me desafiar! Tenho fome, e sua carne será um bom banquete!”

— Volken, lobisomem, rei bandido das Montanhas Sanguinárias

Todos os deuses têm certas criaturas sob sua proteção. Tenebra, a Deusa das Trevas, é uma das divindades que mais se interessa pelas raças mortais — muitas vezes interferindo com elas e modificando-as para que se tornem “mais interessantes”. Alguns chamam isso de maldição. Mas Tenebra garante que é apenas “um charme a mais”... Entre os protegidos artonianos de Tenebra estão os licantropos.

Licantropos são humanoides (em geral, apenas humanos, elfos ou anões) que se transformam em feras sob certas condições. Alguns licantropos são realmente amaldiçoados: não controlam suas transformações e se tornam selvagens brutais quando se transformam. Muitas vezes estes licantropos são os verdadeiros culpados por ataques de monstros onde eles não deveriam existir, ou por assassinatos inexplicáveis. Nesses casos, nem o próprio licantropo tem noção de seus atos quando

transformado. No entanto, a maioria dos licantropos domina suas transformações, escolhendo quando usar cada forma e mantendo pleno controle de seus próprios atos.

Em geral, os licantropos têm três formas: humanoide (humano, elfo ou anão); animal e híbrida. A forma híbrida é a mais poderosa, combinando e exacerbando as melhores características físicas das outras duas formas. Na forma híbrida, o licantropo mantém a capacidade de falar e manipular objetos, mas torna-se coberto de pelos, com um focinho animalesco e garras afiadas.

Os licantropos mais comuns no Reinado são os homens-lobos, ou lobisomens. Com uma íntima ligação com a noite (e principalmente com a lua), os lobisomens são os licantropos com mais ligados Tenebra. Exploradores planares dizem que existem lobisomens guardando estruturas importantes no Reino de Tenebra, atuando como soldados e guardas. Fora do Reinado, outros tipos de licantropos são mais comuns: fala-se que, na Grande Savana, existem numerosos bandos de homens-leões e homens-guepardos.

Lobisomens são criaturas gregárias, assim como os humanoides e os lobos. Organizam-se em alcateias, com um alfa (em geral o macho mais forte) liderando diversos outros lobisomens. As alcateias podem variar: algumas são verdadeiros bandos de selvagens, que correm pelas florestas como se fossem lobos comuns. Outras são quase uma espécie de “clubes”: compostos de homens e mulheres que vivem vidas normais na maior parte do tempo, reunindo-se em ocasiões especiais (por exemplo, dias sagrados de Tenebra) para se transformar e caçar. Lobisomens que por alguma razão não têm alcateia costumam se entregar a uma vida de aventuras ou crimes. Enquanto existem heróis lobisomens em Arton, também existe pelo menos um grande vilão: Volken, um autodeclarado “rei” de uma tribo de bandidos, assassinos e renegados nas Montanhas Uivantes. Diz-se que Volken é o lobisomem mais forte que já existiu, capaz de esmagar rochas com as mandíbulas.

Lobisomem Bárbaro

ND 4

Humano, Bárbaro 4, Caótico e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +8, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 66.

Resistências: Fort +10, Ref +4, Von +3, esquiva sobrenatural, redução de dano 10/prata.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha obra-prima +11 (1d8+7, x3).

Habilidades: For 20, Des 13, Con 22, Int 8, Sab 12, Car 10.

Perícias: Atletismo +12, Sobrevivência +8.

Empatia com Lobos: o lobisomem pode fazer testes de Diplomacia com lobos, com um bônus de +4.

Maldição da Licantropia

Um personagem que contraia licantropia não apresenta nenhum sintoma até a primeira lua cheia. Quando essa noite chega, o lobisomem assume sua forma híbrida e parte em uma caçada selvagem, matando tantas criaturas quanto puder (dando preferência a vítimas inteligentes). Se não for morto, o lobisomem volta à sua forma humanoide ao amanhecer, sem lembrar nada do que fez.

Um personagem com licantropia que esteja ciente de sua condição pode tentar controlá-la. Isso exige um teste de Vontade (CD 25). Em caso de sucesso, o personagem não evita a transformação, mas pode controlar suas ações até o amanhecer. O personagem também pode fazer o mesmo teste para mudar de forma em um momento que *não* seja uma noite de lua cheia. Se falhar no teste, não muda de forma. Se falhar por 5 ou mais, muda, mas perde o controle de suas ações. Em qualquer caso, ele volta à sua forma humanoide no início da manhã seguinte.

Um personagem amaldiçoado segue as mesmas regras de um licantropo puro, mas não pode contaminar outras criaturas com a maldição da licantropia. Licantropia pode ser curada com *remover doença* ou *remover maldição*.

Fúria: duas vezes por dia, o lobisomem pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 15; machado de batalha obra-prima +13 (1d8+9, x3), redução de dano 1. A fúria dura 11 rodadas.

Maldição da Licantropia: um humanoide atingido pela mordida do lobisomem deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 18) ou irá contrair licantropia. Para detalhes sobre a licantropia, veja o quadro ao lado.

Mudança de Forma: como uma ação completa, o lobisomem pode alternar entre suas três formas: forma humanoide, híbrida ou de lobo. As estatísticas acima assumem forma humanoide. Abaixo estão seus modificadores para as formas híbrida e de lobo.

Forma Híbrida: em forma híbrida, as estatísticas do lobisomem se tornam CA 21; machado de batalha obra-prima +11 (1d8+9, x3), garra +9 (1d4+9) e mordida +9 (1d6+9); For 24; Atletismo +14.

Em sua forma híbrida e em fúrias, as estatísticas do lobisomem se tornam CA 19; machado de batalha obra-prima +13 (1d8+11, x3), garra +11 (1d4+11) e mordida +11 (1d6+11); redução de dano 1; For 24; Atletismo +14.

Forma de Lobo: em forma de lobo, as estatísticas do lobisomem se tornam CA 23; Ref +6; desl. 18m; mordida +9 (1d6+7); Des 17.

O lobisomem pode mudar de forma à vontade, mas se morrer reverte à sua forma humanoide.

Equipamento: machado de batalha obra-prima.

Tesouro: padrão.

Lobisomem Chefe Bárbaro ND 10

Humano, Bárbaro 11, Caótico e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +15, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 156.

Resistências: Fort +13, Ref +8, Von +6, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, redução de dano 2, redução de dano 10/prata.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado de batalha +2 +20 ou +15/+15 (1d8+13, 19-20/x3).

Habilidades: For 22, Des 14, Con 22, Int 8, Sab 12, Car 10.

Perícias: Atletismo +20, Sobrevivência +15.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o lobisomem sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos PV, ele pode ignorar completamente esse dano.

Empatia com Lobos: o lobisomem pode fazer testes de Diplomacia com lobos, com um bônus de +11.

Fúria Maior: três vezes por dia, o lobisomem pode entrar em fúria como uma ação livre. Suas estatísticas alteradas pela fúria são CA 20; machado de batalha +2 +23 ou +18/+18 (1d8+16, 19-20/x3); redução de dano 5. A fúria dura 11 rodadas.

Maldição da Licantropia: um humanoide atingido pela mordida do lobisomem deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD 21) ou irá contrair licantropia. Para detalhes sobre a licantropia, veja o quadro ao lado.

Mudança de Forma: como uma ação completa, o lobisomem pode alternar entre suas três formas: forma humanoide, híbrida ou de lobo. As estatísticas acima assumem forma humanoide. Abaixo estão seus modificadores para as formas híbrida e de lobo.

Forma Híbrida: em forma híbrida, as estatísticas do lobisomem se tornam CA 24; machado de batalha +2 +20 ou +15/+15 (1d8+15, 19-20/x3), garra +17 (1d4+13) e mordida +17 (1d6+13); For 26; Atletismo +22.

Em sua forma híbrida e em fúrias, as estatísticas do lobisomem se tornam CA 22; machado de batalha +2 +23 ou +18/+18 (1d8+18, 19-20/x3), garra +20 (1d4+16) e mordida +20 (1d6+16); redução de dano 5; For 26; Atletismo +22.

Forma de Lobo: em forma de lobo, as estatísticas do lobisomem se tornam CA 26; Ref +10; desl. 18m; mordida +17 (1d6+11); Des 18.

O lobisomem pode mudar de forma à vontade, mas se morrer reverte à sua forma humanoide.

Trespasar Aprimorado: quando o lobisomem derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos

bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Equipamento: machado de batalha +2.

Tesouro: padrão.

Criando um LobisOMEM

Para aplicar o modelo lobisOMEM, escolha um humano, elfo ou anão (ou outro humanoide, de acordo com o mestre) e faça as alterações abaixo em suas estatísticas.

Sentidos: o lobisOMEM adquire faro, visão na penumbra e um bônus de +4 em Percepção.

Resistências: o lobisOMEM adquire redução de dano 10/prata (veja o quadro “Armas de Prata”, na página 65).

Habilidades: Con +4.

Empatia com Lobos: o lobisOMEM adquire a habilidade empatia selvagem, mas pode usá-la apenas contra lobos. Se ele já possuía esta habilidade, recebe um bônus de +4 em testes contra lobos.

Maldição da Licantropia: um humanoide atingido pela mordida de um lobisOMEM deve ser bem-sucedido num teste de Fortitude (CD = 10 + 1/2 do nível do lobisOMEM + mod. Con) ou irá contrair licantropia. Para detalhes sobre a licantropia, veja o quadro ao lado.

Mudança de Forma: como uma ação completa, o lobisOMEM pode alternar entre suas três formas: forma humanoide, híbrida ou de lobo. O lobisOMEM pode mudar de forma à vontade, mas se morrer reverte à sua forma humanoide.

Forma Humanoide: em sua forma humanoide, o lobisOMEM usa as mesmas estatísticas da criatura-base, com exceção dos modificadores acima (faro, visão na penumbra, bônus em Percepção, cura acelerada e Con+4).

Forma Híbrida: em forma híbrida, o lobisOMEM recebe +4 em Força, +2 na classe de armadura, dois ataques naturais de garra (dano 1d4 para uma criatura Média) e um ataque natural de mordida (dano 1d6 para uma criatura Média).

Forma de Lobo: em forma de lobo, o lobisOMEM recebe +4 em Destreza, +2 na classe de armadura, um ataque natural de mordida (dano 1d6 para uma criatura Média) e +6 no deslocamento.

ND: +2.

Magnetus

ND 19

“Todos estão atrás do meu lindo elmo... Todos são traidores...”

— Charles Niholin, aventureiro

Dentre todas as criaturas de Arton, uma das mais estranhas e perigosas sem dúvida é o magnetus. O magnetus é apenas um elmo. Um elmo extremamente bem trabalhado, adornado com esmero — chamando a atenção de qualquer guerreiro.

Mas as semelhanças com um item mundano acabam aí. O magnetus pode ver e ouvir tudo ao seu redor. E, com seus poderes magnéticos, pode manipular o que quer que esteja a seu redor, mesmo sem braços ou mãos. E usa essas capacidades com o único fim de matar e torturar os mortais.

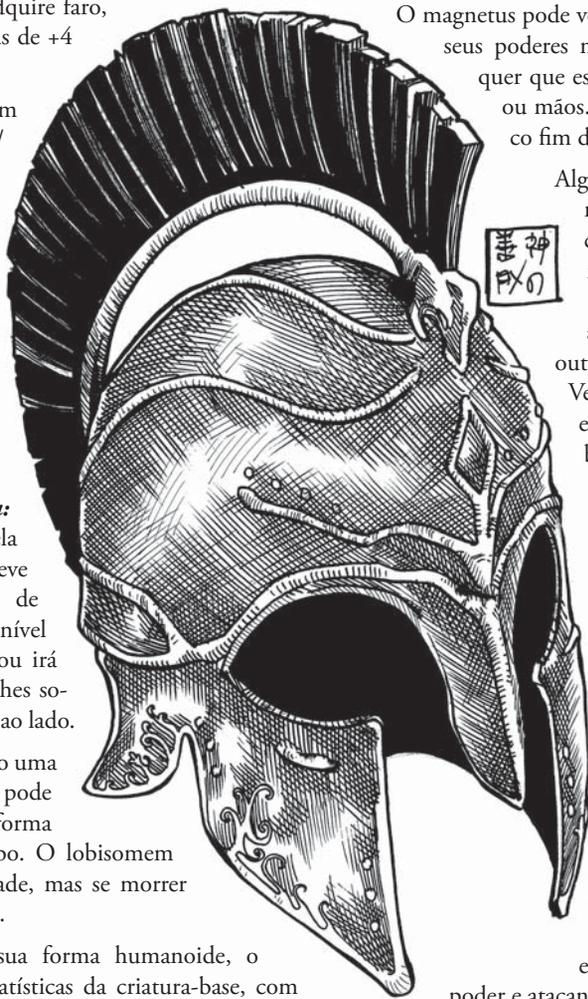
Alguns estudiosos acreditam que o magnetus é na verdade uma espécie de concentração da maldade que alguns mortais carregam consigo. Quando morrem, a maldade permanece e acaba por se mesclar à maldade de outras pessoas, até surgir um magnetus. Verdade ou não, ninguém que tentou entrevistar uma dessas criaturas foi bem-sucedido até agora...

O magnetus é extremamente sádico e inteligente. Brinca com as vítimas, e até mesmo se permite ser trajado como se fosse um capacete qualquer. Pode falar, e sussurra comentários paranoicos nos ouvidos do usuário, prevenindo-o contra seus amigos. Usando seus poderes magnéticos, a criatura prega peças e rouba objetos de membros de um mesmo grupo, buscando jogar um contra o outro.

No entanto, o magnetus é uma criatura orgulhosa, e em algum momento se cansa dos jogos e brincadeiras, revelando todo o seu poder e atacando as vítimas de maneira direta. Seu “usuário” normalmente é o primeiro a morrer — ou o último, depois de o grupo inteiro tentar atacar a criatura presa à cabeça do amigo...

O ataque em geral ocorre dentro de uma masmorra, castelo ou outro lugar em que o magnetus vá ser encontrado por guerreiros de novo. A criatura evita mostrar-se em florestas ou ermos, onde pode ficar esquecida durante longos anos.

Estas criaturas se alimentam da energia presente no ambiente, mas sentimentos negativos são uma iguaria bastante valorizadas por elas. Quanto mais medo, desconfiança e sofrimento existem ao seu redor, mais satisfeito está o magnetus.



Espírito 24, Mínimo, Caótico e Maligno

Iniciativa +31

Sentidos: Percepção +39, visão no escuro, visão omnidirecional.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 192.

Resistências: Fort +18, Ref +18, Von +18, redução de dano 20/adamante e mágica, imunidade a atordoamento, eletricidade, encantamento, energia negativa e essência, resistência a fogo e frio 20.

Deslocamento: voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: —

Habilidades: For 2, Des 18, Con 18, Int 18, Sab 18, Car 14.

Perícias: Conhecimento (arcano) +31, Conhecimento (nobreza) +31, Enganação +29, Identificar Magia +31, Intimidação +29, Intuição +31.

Campo de Força: o magnetus está sempre cercado por um poderoso campo de força, que absorve os 80 primeiros pontos de dano que ele sofre a cada turno.

Empurrar/Puxar: uma vez por rodada, como uma ação livre, o magnetus pode empurrar ou puxar uma criatura. A criatura deve fazer um teste de Fortitude contra CD 28. Se falhar, o magnetus pode movê-la até 15m em qualquer direção no eixo horizontal.

Levitar/Esmagar: uma vez por rodada, como uma ação livre, o magnetus pode erguer ou baixar uma criatura. A criatura deve fazer um teste de Reflexos contra CD 28. Se falhar, o magnetus pode erguê-la ou esmagá-la. Uma criatura erguida fica flutuando a 15m do chão, sem poder sair do lugar (a não ser que possa voar), por 1d6 rodadas; no fim deste período, o efeito termina e ela cai no chão (sofrendo 10d6 pontos de dano de queda). Uma criatura esmagada cai no chão e sofre 10d6 pontos de dano de esmagamento.

Raio Gravitacional: como uma ação padrão, o magnetus pode disparar um raio gravitacional em qualquer criatura a até 30m. O magnetus faz um ataque de toque à distância (bônus +30). Se acertar, causa 6d12+12 pontos de dano de esmagamento.

Visão Omnidirecional: o magnetus é capaz de enxergar em todas as direções. Ele recebe um bônus de +8 em testes de Percepção (já contabilizado) e não pode ser flanqueado ou surpreendido.

Tesouro: nenhum.

Mantor

ND 5

“Ela morreu no escuro...”

— Jalla Inthep, halfling ladina, sobre sua amiga, vítima de um mantor

O mantor é uma criatura estranha: tem o formato de uma capa comprida e negra, sendo facilmente confundido com uma

mera vestimenta. É muito parecido com uma arraia, e daí vem seu apelido: selako da escuridão. Seu corpo largo e fino confunde-se com suas asas. A cabeça é chata e não há pescoço, e esta criatura também tem uma cauda longa terminando em um ferrão. A bocalha parece um risco longo e largo, repleta de fileiras de dentes pontiagudos. Seus olhos são dois riscos vermelhos. Apenas as costas do mantor são negras; sua barriga é branca como marfim. Mantors têm em média 2,4 metros de comprimento de ponta a ponta das asas, pesando em torno de 50 kg.

O mantor passa a maior parte do tempo pendurado no teto de cavernas e outras estruturas subterrâneas, esperando por vítimas. Então “cai” sobre elas, atacando de surpresa. Quando não está parado esperando por caça, o mantor voa em busca de uma posição melhor de onde atacar. Com as asas abertas, parece uma capa flutuando no ar.

O corpo do mantor é feito para envolver suas vítimas, dificultando sua defesa. Ele então ataca com as garras que se localizam nas laterais das asas, e com mordidas.

O mantor é uma criatura inteligente, embora alienígena demais para proporcionar alguma chance de contato. Fala o idioma subterrâneo, embora raramente converse com alguém. Mesmo assim, há indivíduos que gostam de brincar com as vítimas: alguns abrem o corpo por completo no chão de uma caverna, para esconder buracos e precipícios. Outros gostam de apagar tochas ou encobrir fontes de luz, para confundir suas vítimas. Por fim, uma das táticas preferidas dos mantor é ficar imóvel, disfarçando-se como uma capa e esperando um humanoide “vesti-lo”. A vítima então tem pouca chance de defesa.

Monstro 6, Grande (alto), Neutro e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +11, percepção às cegas 12m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +7, Ref +8, Von +5, imunidade a sônico.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d6+7).

Habilidades: For 18, Des 16, Con 14, Int 11, Sab 15, Car 15.

Ataque Sônico: como uma ação padrão, o mantor pode emitir um ataque sônico em um cone com 12m de alcance. Todas as criaturas na área sofrem 4d6+4 pontos de dano e ficam atordoadas por 1 rodada. Um teste de Vontade bem-sucedido contra CD 17 reduz o dano à metade e evita o atordoamento. Uma vez utilizada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Criatura das Trevas: enquanto o mantor estiver em uma área com pouca iluminação (equivalente a luz de tochas ou menos), recebe um bônus de +4 em testes de resistência e camuflagem (ataques contra ele têm 50% chance de erro).

Envolver: com uma ação padrão, um mantor pode tentar envolver completamente uma criatura Grande ou me-

nor com todo o seu corpo. O mantor faz uma jogada de ataque (bônus de +14) contra um teste de Reflexos do oponente. Caso o mantor vença, ele agarra a criatura e causa seu dano de mordida (1d6+7). O mantor acerta automaticamente uma criatura agarrada. Enquanto o mantor estiver envolvendo uma criatura, qualquer dano que o mantor sofra é dividido igualmente entre ele e a criatura presa.

Imobilidade: um mantor pode permanecer tão imóvel quanto uma simples capa de tecido. Se o mantor estiver assim, um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Percepção (CD 35) para perceber que ele é uma criatura, e não uma simples vestimenta.

Tesouro: nenhum.

Massa Cinzenta ND 7

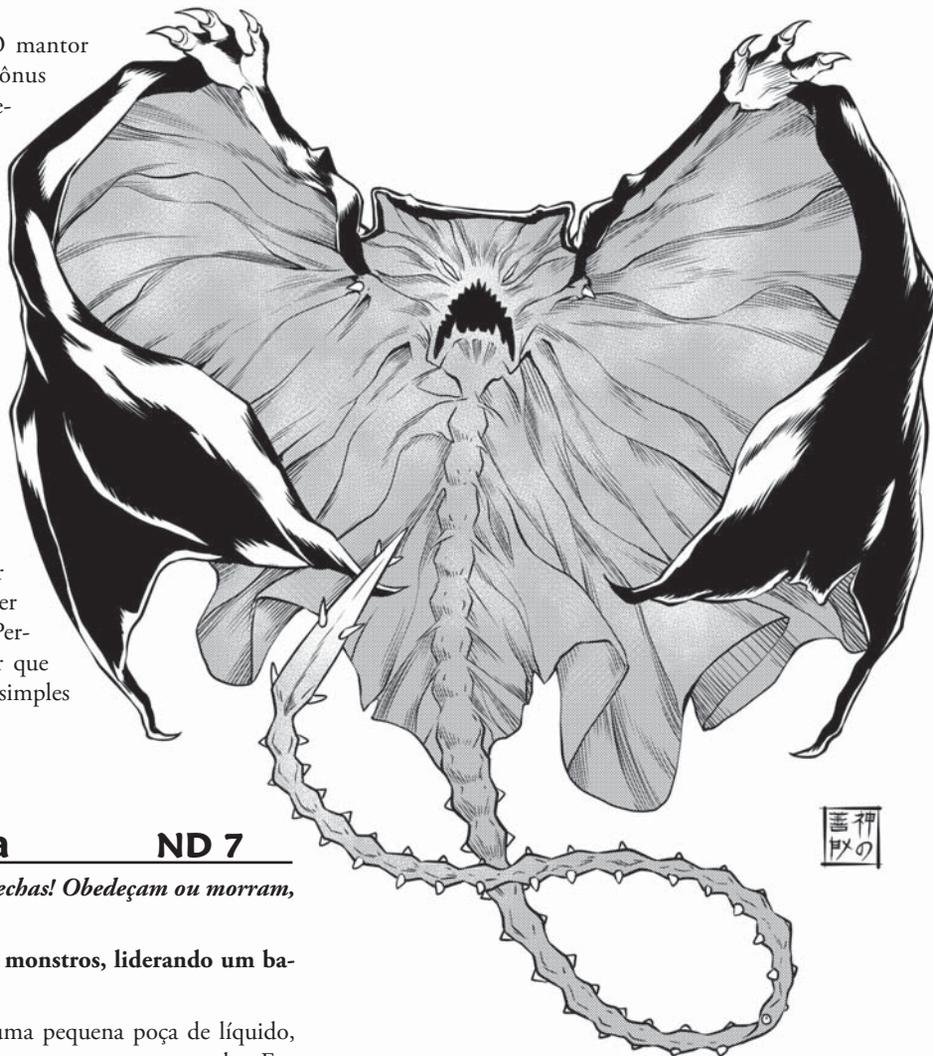
“Afastem-se e disparem flechas! Obedeçam ou morram, idiotas!”

— Delanna, caçadora de monstros, liderando um batalhão pelo subterrâneo

A massa cinzenta parece uma pequena poça de líquido, ou uma mancha úmida em meio ao terreno seco ao redor. Em geral, tem cerca de trinta centímetros de diâmetro, e uma espessura quase fina demais para ser medida. Parece uma criatura inofensiva, fácil de ser evitada.

Contudo, isso é um erro potencialmente fatal. A massa cinzenta é uma gosma que existe apenas para se alimentar. Existe em qualquer tipo de ambiente, mas parece proliferar principalmente em subterrâneos. Avança às cegas, devorando todo tipo de matéria orgânica em seu caminho. Invariavelmente, alcança criaturas capazes de atacá-la — como grupos de aventureiros. Então revela seu lado mais perigoso.

Sempre que uma massa cinzenta sofre dano por corte, esmagamento ou magias (com exceção de magias necromânticas), cresce em peso e tamanho. Seu diâmetro e espessura crescem a uma taxa alarmante — logo o que parecia uma poça transforma-se em uma imensa bolha de lodo cinzento, capaz de ocupar inteiramente um corredor subterrâneo. Um grupo de aventureiros pode ser esmagado pelo simples tamanho da criatura. A única maneira de causar dano a uma massa cinzenta é com armas perfurantes, que fazem “vazar” o conteúdo citoplasmático da criatura. Essa gosma queima e tem cheiro horrível, mas suportá-la é melhor do que morrer.



A massa cinzenta desloca-se arrastando-se pelo chão sólido. Parece um protozoário gigante de algum tipo. Ataca jogando-se contra os oponentes, na tentativa de esmagá-los. Alguns druidas afirmam que a criatura é parte importante do mundo natural, mas a maioria das pessoas apenas ri quando ouve isso.

Monstro 13, Pequeno, Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +1, percepção às cegas 21m.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 182.

Resistências: Fort +16, Ref +8, Von +1, imunidade a acertos críticos, ataques furtivos e dano (exceto perfuração e energia negativa).

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +16 (1d6+8)

Habilidades: For 14, Des 10, Con 26, Int —, Sab 1, Car 1.

Crescimento Cinético-Induzido: este foi o nome que os estudiosos deram para a estranha habilidade da massa cinzenta de aumentar de tamanho sob certos tipos de ataque. A massa cinzenta ignora todos os tipos de dano, exceto dano de perfuração e de energia negativa. Além disso, a massa recebe PV temporários iguais ao dano causado por quaisquer outras fontes. Para cada 10 PV temporários recebidos desta forma, a massa aumenta uma categoria de tamanho. Cada categoria de tamanho aumentada concede à massa um bônus de +4 em jogadas de ataque e dano (ignore os outros modificadores de tamanho).

Gosma Ácida: sempre que a massa cinzenta sofre dano, libera um pouco da gosma que a compõe. Essa gosma queima, causando metade do dano sofrido pela gosma em todas as criaturas a até 9m. Um teste de Reflexos (CD 20) reduz o dano à metade. Por exemplo, uma massa cinzenta que sofra um ataque de perfuração que cause 30 pontos de dano irá liberar gosma causando 15 pontos de dano em todas as criaturas a até 9m.

Tesouro: nenhum.

Mastim das Sombras ND 4

“Estes uivos ao longe... Você não deixou nenhuma peça de roupa na floresta, deixou?”

— Terry, explorador (desaparecido)

Mastins das sombras parecem cães de grande porte que espreitam à noite, procurando por presas. Ninguém está a salvo; um mastim das sombras pode perseguir e atacar qualquer criatura. Têm cerca de um metro de altura no ombro, e podem pesar 100 kg. Sua pelagem é de um negro profundo como a noite sem lua.

Nativos do Reino de Tenebra, a Deusa das Trevas, os mastins das sombras preferem lutar no escuro ou em outras condições de baixa luminosidade. Inteligentes, sempre tentam se afastar de focos de luz — sejam tochas ou magia —, buscando a proteção das sombras. Alguns são até mesmo capazes de agarrar uma fonte de luz e levá-la para longe antes de voltar para continuar o combate.

Sua grande motivação é a caçada. Eles emergem do Reino de Tenebra sem aviso, em lugares aleatórios de Arton, e decidem perseguir presas que achem interessantes ou desafiadoras. Contudo, quando se sentem famintos, podem simplesmente caçar presas fáceis ou indefesas, para então devorá-las. Costumam caçar em matilhas, como cães treinados. Muitas vezes mastins das sombras são utilizados por cultistas de Tenebra como cães de guarda ou bestas de guerra contra heróis. Contudo, eles também podem se aliar a outras fadas (mesmo que não sejam Malignas), como seus protetores e caçadores.

Espírito 5, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +18, faro supremo, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 45.

Resistências: Fort +8, Ref +6, Von +5, imunidade a encantamento e energia negativa, redução de dano 10/adamante, resistência a magia +4.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d8+6 mais 1d8 de energia negativa).

Habilidades: For 18, Des 15, Con 18, Int 4, Sab 12, Car 12.

Perícias: Sobrevivência +4 (+24 para rastrear).

Derrubar: se o mastim das sombras acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra derrubar como ação livre (bônus +14).

Faro Supremo: o mastim das sombras é conhecido por seu faro, tido como o melhor entre as criaturas de Arton e dos Reinos dos Deuses. Ele consegue farejar qualquer coisa, desde criaturas até objetos e emoções. Contudo, o mais impressionante é que seu faro tem alcance ilimitado. Quando é apresentado a uma destas coisas como referência, ele pode começar a rastrear o que quer que seja, desde que se encontre no mesmo Plano onde ele está. Por exemplo, ao farejar um chapéu, o mastim das sombras pode ir atrás do dono, em qualquer lugar do mesmo Plano. Mastins das sombras raramente usam seu faro para algo além de rastrear sua caça.

Pelagem Tenebrosa: enquanto estiver em uma área mal iluminada (à noite, com tochas, com a magia *luz*) o mastim das sombras tem camuflagem total (50% chance de erro em ataques). Ele só é visto claramente quando exposto a uma luz muito forte, como a luz solar direta ou a magia *luz do dia*.

Tesouro: nenhum.

Megapeia ND 18

“Ótimo! Mais uma prova da Era dos Monstros! Minha pesquisa está quase concluída!”

— Preena Waris, exploradora da Academia Arcana, momentos antes de ser atacada por uma megapeia

Megapeias parecem centopeias gigantes, com corpos longos e segmentados, e centenas de pares de pernas. Atingem mais de trinta metros de comprimento. O corpo inchado e bulboso tem coloração alaranjada. Além do próprio tamanho da criatura, o que mais chama a atenção é sua mandíbula enorme e ameaçadora, que abre e fecha involuntariamente, movimentando-se de maneira frenética quando há presas por perto.

Megapeias habitam principalmente o Deserto da Perdição, mas já foram encontradas em outras áreas de temperatura alta, como nas proximidades de vulcões. Vivem apenas para se alimentar, e passam o dia inteiro procurando por comida. São verdadeiras máquinas de comer, nunca ficando saciadas e nunca recuando quando há chance de se alimentar. Conta-se de casos de megapeias que morreram por comer demais quando encontraram grandes caravanas desprotegidas... Infelizmente para suas vítimas, o deserto e as regiões desoladas ao redor de vulcões oferecem poucos lugares onde se esconder de uma destas criaturas.

A tática preferida de uma megapeia é enterrar-se nas areias do deserto e investir contra qualquer fonte de comida — isto é, qualquer criatura que passe muito perto. Em combate, começa atropelando seus alvos. Então morde o maior número de inimigos possível, buscando enfraquecê-los com seu veneno, para em seguida concentrar-se em matar um de cada vez.

Monstro 25, Colossal (comprido), Neutro

Iniciativa +28

Sentidos: Percepção +12, sentido sísmico 30m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 29.

Pontos de Vida: 450.

Resistências: Fort +23, Ref +14, Von +12.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +34 (6d6+28 mais veneno).

Habilidades: For 42, Des 10, Con 28, Int 1, Sab 10, Car 4.

Atropelar: usando uma ação completa, uma megapeia pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Descomunal ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d8+28 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 38) para reduzir o dano à metade.

Veneno: uma criatura que sofra dano da mordida de megapeia deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude contra CD 31 ou será envenenada. Por 1 minuto, no início de cada um de seus turnos, irá sofrer 1d6 pontos de dano de Força.

Tesouro: nenhum.

Mico

ND —

“Olhe o novo cartaz lá fora!”

— **Senhor Ruud, proprietário da Estalagem do Macaco Caolho (Empalhado)**

Micos são uma espécie pequena de primata — o típico “macaquinho”. A ficha apresentada aqui representa um macaco que vive em árvores, mais ou menos do tamanho de um gato.

Micos vivem em grandes bandos, nas florestas. Quando surge um inimigo no território do bando, todos podem se dispersar e fugir, mas também podem atacar o intruso com uma chuva de pedras, frutas, pedaços de galhos e tudo o mais que os micos conseguirem agarrar.

Micos são bichos de estimação muito apreciados por ladrões — porque são abençoados por Hyninn, considerados sagrados para seus devotos.

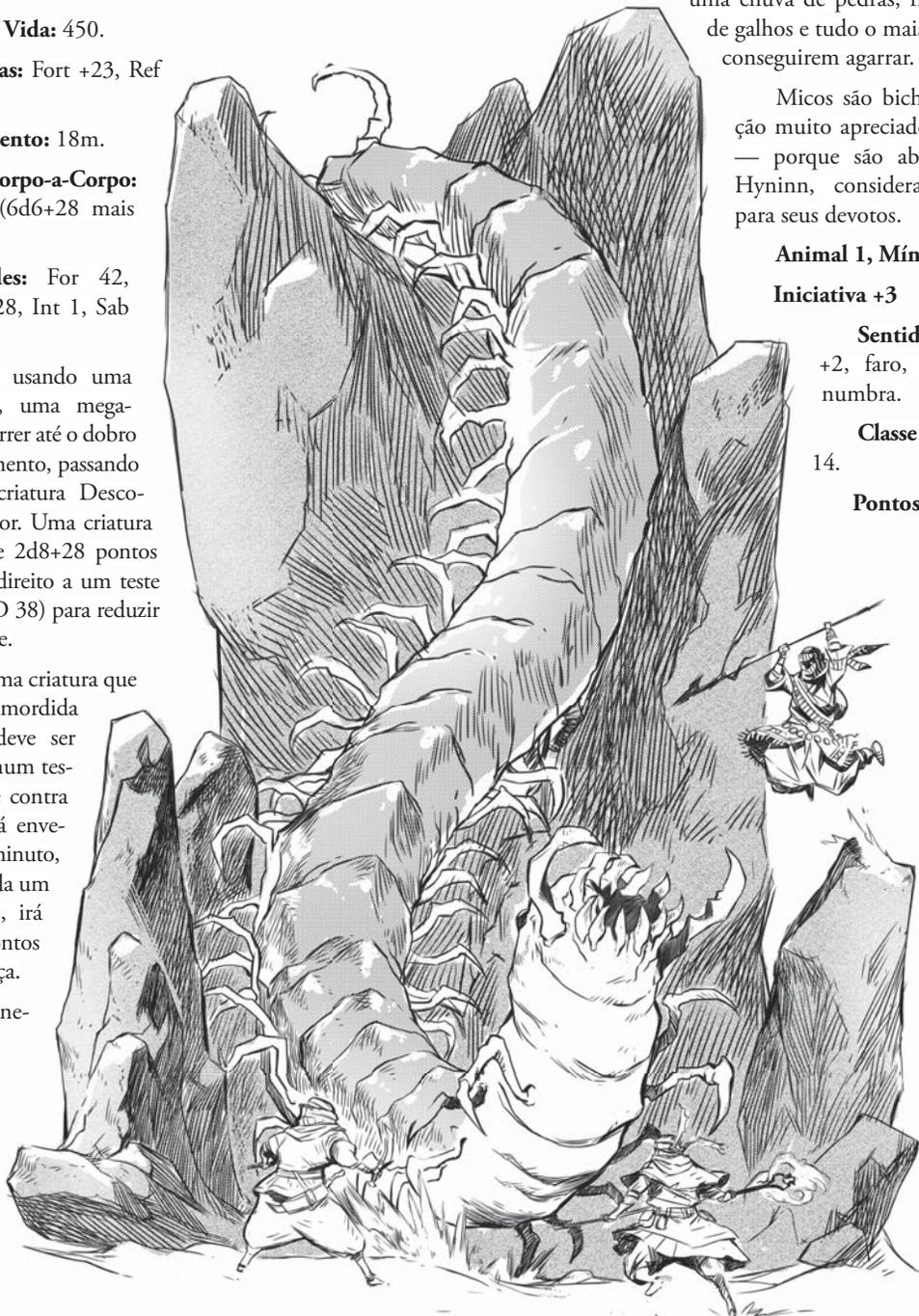
Animal 1, Mínimo, Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +2, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 4.



Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +1.

Deslocamento: 6m, escalar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1).

Ataques à Distância: pedra +4 (1).

Habilidades: For 2, Des 15, Con 10, Int 3, Sab 12, Car 8.

Perícias: Ladinagem +6.

Tesouro: nenhum.

Mímico ND 5

“O tesouro também morde.”

— Ditado típico de Malpetrim

Não existe alegria maior para um aventureiro do que encontrar um baú de tesouro. Especialmente se o baú estiver aberto e seu conteúdo de joias, moedas e pedras preciosas estiver exposto e desprotegido. O que muitos aventureiros não sabem é que sua alegria pode durar pouco: quando um baú é encontrado assim desguarnecido, pode se tratar de um mímico.

O mímico é um metamorfo capaz de assumir a forma específica de um baú de tesouro. Alguns sacerdotes dizem que este monstro foi criado por Hyninn para testar os ladinos de Arton, enquanto outros estudiosos afirmam que o mímico foi na verdade criado por Khalmyr para punir os ladrões mais gananciosos.

O mímico é quase sempre encontrado em masmorras, embora alguns nobres e vilões tenham algumas dessas criaturas como guardas de cofres e salas do tesouro. É impossível identificar um mímico só pelo olhar, e mesmo um toque não revela a verdadeira identidade da criatura: o mímico simula perfeitamente madeira, metal e outros materiais com a textura, resistência e temperatura de sua pele.

O mímico é um caçador paciente, que pode passar longos períodos (meses ou anos) sem comer. Quando detecta uma vítima, espera até que ela esteja completamente desprevenida para atacar. O mímico ataca com uma mordida poderosa, formando uma bocarra com o que seria a “tampa” do baú. Uma vez que a vítima esteja presa pela mordida, o mímico vai pouco a pouco triturando seus ossos e diluindo sua carne...

Diferente do que pode parecer, o mímico não é imóvel; tem pernas e pode caminhar. As pernas ficam dobradas dentro do corpo, escondidas junto ao chão. Parecem com pernas de galo sem penas, mas são grossas como pernas humanas, e terminam em garras curtas bastante ameaçadoras. Da mesma forma que um galo, mímicos também trazem esporões na parte de trás das patas.

Como a mente do mímico é alienígena demais para ser compreendida, ninguém sabe detalhes de sua cultura e origem. Mesmo a forma original do mímico é desconhecida, pois ele não deixa a forma de baú nem mesmo quando morre. É possível que existam outros tipos de mímicos, pois há relatos de estranhas criaturas que assumem a forma de fechaduras, janelas, portas de alçapões e outras coisas que chamam a atenção de aventureiros e que exigem proximidade para serem manipuladas.

Monstro 5, Médio, Neutro

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 55.

Resistências: Fort +9, Ref +5, Von +2, imunidade a ácido.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (2d6+10).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 20, Int 6, Sab 13, Car 10.

Agarrar Aprimorado: se o mímico acerta um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +14). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Ataque Furtivo: o mímico causa 5d6 pontos de dano adicional a cada ataque bem-sucedido contra um oponente desprevenido ou flanqueado.

Construção: no início de cada rodada, o mímico causa o dano de um ataque de mordida (2d6+10) em qualquer criatura que estiver agarrando.

Imobilidade: um mímico pode permanecer tão imóvel quanto um objeto inanimado. Cada mímico simula um objeto específico. Embora a forma mais comum seja a de baú de tesouro, também existem mímicos que simulam camas, portas de madeira, cadeiras e outros objetos. Se o mímico estiver imóvel, um personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Percepção (CD 35) para perceber que ele é uma criatura, e não um simples objeto.

Iniciativa Aprimorada: o mímico pode rolar outra vez um teste de Iniciativa que tenha recém realizado. Ele deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Tesouro: nenhum.

Morgue ND 9

“No meu leito de morte, digo apenas uma coisa: não existe justiça! Hahahaha!”

— Rhutt Nurimm, anão assassino (últimas palavras em vida)

O morgue é um esqueleto humanoide gigante, mas com a caixa torácica cheia de vísceras pulsantes que serpenteiam como tentáculos. À primeira vista, muitos acreditam que o morgue seja na verdade o esqueleto de um gigante. Mas a verdade é que o morgue é um esqueleto “normal” que ganhou poderes devido à maldade de seus atos quando vivo.

Muitas vezes, quando um assassino tem morte natural, sem nunca pedir perdão ou pagar por seus crimes, seu esqueleto é animado por energia negativa e se ergue para continuar vagando por Arton. De acordo com alguns teóricos, essa ener-

gia negativa vem do ódio de suas vítimas, que jamais foram vingadas. Assim, a vontade das vítimas impede que o assassino encontre descanso. Infelizmente, esse mesmo ódio que impede também o impele a continuar matando.

O morgue ataca com os punhos. As tripas-tentáculos em seu interior também drenam a vida de seus inimigos, assim como ele tirou a vida de suas vítimas quando era um assassino. O morgue também se aproveita de sua aparência nojenta e do fedor que exala para desorientar seus inimigos.

Morto-vivo 16, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 96.

Resistências: Fort +8, Ref +11, Von +10, redução de dano 10/esmagamento, resistência a energia 10.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +14 (1d8+16) e tripas-tentáculos +14 (1d4+8).

Habilidades: For 26, Des 16, Con —, Int 10, Sab 11, Car 10.

Agarrar Aprimorado: se o morgue acerta um ataque de garras ou tripas-tentáculos, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +20). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Além disso, a cada vez que o morgue vencer uma manobra de agarrar, as tripas-vermes se alojam na vítima, causando 1d6 pontos de dano em Força, Constituição ou Destreza (à escolha do morgue). Para cada ponto de dano causado em uma habilidade o morgue recebe 5 PV temporários.

Aura de Fedor: no início de cada turno do morgue, todos os personagens a até 9m dele devem fazer um teste de Fortitude contra CD 20. Em caso de falha, ficam enjoados e desprevenidos enquanto estiverem na área. Em caso de sucesso, ficam apenas enjoados.

Criar Lacaios: todas as criaturas mortas por um morgue se erguem uma semana depois da morte como carniçais. Os carniçais obedecem instintivamente ao morgue, a menos que ele já tenha sido destruído ou tenha se afastado muito dos cadáveres.

Tesouro: nenhum.

Múltiplo ND 13

“Acho que essa cadeira mordeu minha bunda!”

— Galtan Silversong, bardo

Quando Hyninn criou os duplos — também chamados *doppelgangers* — quem mais se interessou foi Nimb. O Deus do Caos viu o potencial dessas criaturas para desestabilizar a ordem, e logo se tornou o mentor de muitos dessa raça.

Mas Nimb logo se cansou dos duplos. Afinal, eles só podiam mudar para *uma* forma por vez, e ainda precisavam entrar em contato físico com seu alvo. Muitos duplos, no entanto, continuaram a cultuá-lo, e o Deus do Caos retribuiu essa adoração. Reunindo os duplos que eram seus devotos, Nimb mesclou todos em um mesmo corpo. E uniu suas mentes sem anulá-las, formando uma mente fragmentada, nem sempre de pleno acordo consigo mesma. Surgiam os múltiplos, os reis dos duplos.

Em sua forma original, os múltiplos têm a mesma aparência dos duplos, mas mais fortes e encorpados. Parecem bonecos ou manequins de pele branca, sem traços ou características distintivas. Não têm orelhas, cabelos ou mesmo um rosto propriamente dito. Os olhos são negros e a boca é redonda. No entanto, muito raramente reverterem a essa aparência original.

Diferente dos duplos, os múltiplos não estão limitados quanto ao tamanho ou a forma que podem assumir. Mas, devido a suas mentes conflitantes, nunca estão em busca de uma forma “melhor”; simplesmente assumem uma forma qualquer até que lembrem de que não são aquilo realmente, ou até se interessante por qualquer outra forma. Há lendas de um múltiplo que passou anos como espelho no quarto de uma nobre, refletindo sua aparência todos os dias, até o momento em que se transformou em dragão e devorou sua “senhora”...

Os múltiplos são uma das expressões mais intensas do caos de Nimb. Talvez pela natureza caótica de seu criador ou talvez devido ao cérebro conflitante, nunca apresentam um comportamento padrão ou qualquer tipo de tendência; na verdade, um múltiplo pode ser amigável e bondoso em um momento, tornando-se maligno e cruel logo depois.

Ninguém sabe ao certo qual o propósito de um múltiplo, ou se eles realmente têm algum propósito em algum momento. Mas quando o assunto é o Deus do Caos e seus feitos, quem pode dizer se existe algum propósito verdadeiro?

Espírito 16, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 192.

Resistências: Fort +16, Ref +16, Von +10, imunidade a encantamento, redução de dano 10/Leal, resistência a magia +4.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +20 (2d6+13, 19-20).

Habilidades: For 20, Des 20, Con 20, Int 18, Sab 6, Car 6.

Forma Variável: o múltiplo pode mudar de forma à vontade. Em termos de regras, a cada rodada ele recebe duas habilidades à sua escolha da lista a seguir. Ele pode mudar as habilidades escolhidas no início de cada turno.

Carapaça: o múltiplo adquire uma forma dura e resistente, recebendo redução de dano 10 (cumulativo com sua RD natural) e resistência a energia 20.

Deslocamento variável: o múltiplo adquire deslocamento de escalada, escavada, natação ou voo à sua escolha, com velocidade de 18m.

Disparos imprevisíveis: o múltiplo adquire a capacidade de criar e disparar projéteis. O tipo de projétil em si varia de acordo com sua forma — um múltiplo na forma de um monstro pode disparar espinhos, enquanto que um múltiplo na forma de armário pode atirar gavetas! Independentemente do projétil, o múltiplo faz dois ataques com bônus de +20, dano 2d6+13 e crítico x3.

Forma inofensiva: o múltiplo se disfarce como um móvel, utensílio doméstico ou qualquer outro objeto inofensivo. Reconhecê-lo como uma criatura é praticamente impossível (Percepção CD 50).

Membros extras: o múltiplo adquire dois ataques de pancada adicionais (para um total de quatro).

Tamanho maior: o múltiplo cresce de tamanho, para Grande, Enorme ou Descomunal. A seguir estão suas estatísticas para cada tamanho. *Grande:* Força 28, 2 pancadas +23 (3d6+17, 19-20); *Enorme:* Força 36, 2 pancadas +26 (4d6+21, 19-20); *Descomunal:* Força 44, 2 pancadas +28 (6d6+25, 19-20). Demais estatísticas não são alteradas.

Tamanho menor: o múltiplo diminui de tamanho, para Pequeno, Mínimo ou Diminuto. A seguir estão suas estatísticas para cada tamanho. *Pequeno:* Des 24, CA 33, 2 pancadas +21 (1d8+13, 19-20); *Mínimo:* Des 28, CA 36, 2 pancadas +22 (1d6+13, 19-20); *Diminuto:* Des 32, CA 40, 2 pancadas +24 (1d4+13, 19-20). Demais estatísticas não são alteradas. Obviamente, o múltiplo não pode escolher as habilidades tamanho maior e tamanho menor na mesma rodada. Nem ele é *tão* maluco assim!

Além dessas habilidades, o múltiplo pode ganhar outras, de acordo com o mestre, como se pudesse lançar *alterar forma* à vontade. Uma vez metamorfoseado, o múltiplo só pode ser revertido a sua forma original por *remover encantamento* ou outro efeito similar, ou por vontade própria.

Tesouro: nenhum.

Naga

ND 6

“Esstou para sssservir, meu ssssenhor...”

— Venosia, naga

Szrzaas, o Deus da Traição, espalha seus servos em todos os lugares. Em geral, os lacaios de Szrzaas apresentam-se de forma sutil, escondidos sob fachadas respeitáveis. As nagas, contudo, são exceção.

A naga é um monstro com corpo de serpente gigante e cabeça quase humana, em geral apresentando feições femininas. Mede entre três e seis metros de comprimento e pesa entre 100 e 250 kg. As escamas do corpo de serpente têm cores brilhantes, e às vezes formam padrões muito bonitos, o que torna o couro de naga muito valioso entre os apreciadores. Os olhos da naga demonstram inteligência e brilham com uma chama hipnotizante. A língua de uma naga é bifurcada como a de uma serpente. Sua cauda termina em um ferrão pontiagudo.

As nagas foram criadas por Szrzaas como guardiãs e protetoras de templos e outros lugares sagrados para seus seguidores. Dizem que a importância de um templo de Szrzaas pode ser medida pela quantidade de nagas protegendo-o.

No entanto, esta parecia uma estratégia óbvia demais para Szrzaas. Serpentes inteligentes e monstruosas? Onde está a sutileza nisso? A genialidade do estrategema foi descoberta quando as nagahs (seres com corpo humano, mas cauda de serpente da cintura para baixo) se revelaram como szzzazitas. As nagahs afirmavam ser honradas, e “ressentiam-se muito” da compara-



ção com as nagas. Estas últimas, portanto, nada mais eram que um chamariz para distrair os artonianos da verdadeira natureza de uma ameaça bem sob seus narizes! Hoje em dia, as nagas em geral só são encontradas no fundo de complexos isolados — ou seja, quando um grupo de aventureiros descobre uma naga, já é tarde demais. As nagas são a última linha de defesa para vários segredos sszzaazitas.

Em combate, a estratégia preferida de uma naga é hipnotizar seus inimigos, para então usar sua mordida ou ferrão, inoculando peçonha. Também pode acertá-los com uma cuspidinha antes que possam se aproximar o suficiente para o combate corpo-a-corpo. Capazes de ler a mente de seus inimigos, atacam primeiro aqueles que conhecem mais segredos capazes de comprometer os planos sszzaazitas.

Monstro 8, Grande (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +12, *detectar pensamentos*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 64.

Resistências: Fort +8, Ref +10, Von +7, imunidade a veneno.

Deslocamento: 12m

Ataques Corpo-a-Corpo: ferrão +10 (1d8+8 mais veneno, x3) e mordida +10 (2d6+8 mais veneno).

Ataques à Distância: 2 cuspidas +8 toque (veneno), alcance 9m.

Habilidades: For 18, Des 18, Con 14, Int 14, Sab 12, Car 16.

Perícias: Conhecimento (religião) +13, Intuição +12.

Lev Pensamentos (M): a naga está permanentemente sob o efeito da magia *detectar pensamentos*. Este efeito não pode ser dissipado. A naga é imune aos efeitos da magia *detectar pensamentos* lançada por outras criaturas.

Olhar Hipnótico (M): no início de seu turno, cada personagem a até 9m da naga deve fazer um teste de Reflexos contra CD 17. Se falhar, fica pasmo por um minuto. Se for bem-sucedido, desvia o olhar e não sofre nenhum efeito negativo. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá todos os efeitos de estar cego (50% de chance de errar qualquer ataque, -8 na CA, metade do deslocamento e -4 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza). Um personagem pode dar uma forte sacudida em um aliado pasmo como uma ação padrão. A criatura pasma então pode fazer um teste de Vontade contra CD 17 para sair do transe.

Veneno: um personagem atingido pelo ferrão, mordida ou cuspidinha da naga deve fazer um teste de Fortitude contra CD 18. Em caso de falha, sofre 1d6 pontos de dano de Constituição e 2d6 pontos de dano de Sabedoria.

Tesouro: padrão.

Naga das Trevas

ND 11

“Durante ssséculos esssperei por intrusossss... Agora matá-losss fará a essspere valer a pena!”

— Sseryzia, naga das trevas

Nagas das trevas são quase iguais a nagas comuns, mas seu ferrão é cheio de farpas. Suas escamas são negras e azuladas, e parece sempre haver uma espécie de sombra ao seu redor. Além disso, seus olhos e expressão geral transmitem sabedoria e tranquilidade, o que deixa a maioria dos oponentes ainda mais nervosa.

Nagas das trevas são nagas que já provaram seu valor a Sszzas mais de uma vez. Experientes, receberam do Deus da Intriga poder compatível com seus feitos. Diferente das nagas comuns, nagas das trevas têm poderes mágicos, e preferem usá-los a entrar em combate corporal. Gostam de lançar ilusões para encobrir armadilhas, ganhar a confiança de seus oponentes até que tenham uma medida de seus poderes ou simplesmente para jogar aliados uns contra os outros. Preferem lutar de longe, evitando o contato dos inimigos.

Devido a seus feitos, algumas nagas das trevas recebem responsabilidades de acordo com seu poder; algumas protegem artefatos valiosos ao Deus da Intriga, enquanto outras são designadas como conselheiras de sacerdotes mortais ou administradoras de templos inteiros — especialmente templos mais novos, ou onde há problemas com “heróis aventureiros” e outras pestes.

Nagas das trevas falam o valkar e também o idioma infernal.

Monstro 15, Enorme (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +23

Sentidos: Percepção +21, *detectar pensamentos*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 32.

Pontos de Vida: 150.

Resistências: Fort +13, Ref +14, Von +12, imunidade a veneno, redução de dano 10/mágica.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: ferrão +20 (2d6+15 mais veneno) e mordida +20 (3d6+15 mais veneno).

Ataques à Distância: 2 cuspidas +19 toque (veneno), alcance 12m.

Habilidades: For 26, Des 20, Con 18, Int 18, Sab 16, Car 20.

Perícias: Conhecimento (arcano) +22, Conhecimento (religião) +22, Enganação +23, Intuição +21.

Lev Pensamentos (M): a naga das trevas está permanentemente sob o efeito da magia *detectar pensamentos*. Este efeito não pode ser dissipado. A naga das trevas é imune aos efeitos da magia *detectar pensamentos* lançada por outras criaturas.

Olhar Dominador (M): no início de sua rodada, cada personagem a até 9m da naga das trevas deve fazer um teste de Reflexos contra CD 19. Se falhar, fica dominado, como se

tivesse sido afetado pela magia *dominar pessoa* (duração de uma semana). Se for bem-sucedido, desvia o olhar. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá todos os efeitos de estar cego (50% de chance de errar qualquer ataque, -8 na CA, metade do deslocamento e -4 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza). As magias *dissipar magia* ou *remover encantamento* acabam com a dominação. A naga das trevas precisa usar uma ação de movimento para dar um novo comando para uma criatura dominada. Geralmente ela manda as criaturas atacarem os seus próprios aliados — o que dá à criatura dominada uma chance de se libertar com um teste de Vontade contra CD 22. Contudo, se ela falhar neste teste, só poderá ser libertada por magia.

Magias (M): 3º — *deslocamento*; 4º — *nuvem profana*; 5º — *imagem persistente, símbolo da dor*. **PM:** 48. **CD:** 15 + nível da magia.

Veneno: um personagem atingido pelo ferrão, mordida ou cuspidada da naga das trevas deve fazer um teste de Fortitude contra CD 21. Em caso de falha, sofre 1d6 pontos de dano de Força e 2d6 pontos de dano de Inteligência.

Tesouro: dobro do padrão.

Neladriel

“Sinto que há um diabo por trás de toda essa intriga.”

— Frase típica dos neladriel

Os neladriel são os celestiais Caóticos e Bondosos. Acreditam que, para alcançar o bem, as pessoas devem seguir seus instintos, já que a bondade está dentro de todos. Na verdade respeitam leis, códigos e diretrizes, mas pregam que ninguém precisa delas para agir de forma correta.

Hoje em dia, os neladriel vêm quase que exclusivamente de Odisseia, o Reino de Valkaria, já que Nivenciuén, o Reino de Glórienn, foi tomado pela Tormenta. Alguns neladriel se mudaram para os Reinos de Allihanna, Lena e Marah, de onde observam Arton em busca das atividades de diabos, seus inimigos naturais. Também lutam contra todo tipo de ditadura e tirania, seja onde for.

Diferentes dos anjos, os neladriel se deixam levar pelos sentimentos e raramente planejam muito antes de agir. Espontâneos, agem com paixão em tudo que fazem.

Pilly

ND 3

“Não é uma fadinha, seu idiota! Ela vai trazer problemas!”

— Darr’vakk, sargento hobgoblin

Os pilly parecem sprites, com mais ou menos 60 centímetros de altura e pesando 10 kg. Seus cabelos têm brilho e cores metálicas, como prata ou ouro. Eles têm quatro finas asas de inseto, que brilham com as cores do arco-íris em contato com a luz do sol. Os pilly vestem trajes simples, apropriados para a vida na floresta. Eram especialmente comuns em Nivenciuén,

mas hoje são poucos, e quase todos moram em Arbória, o Reino de Allihanna.

Pilly são os menores entre os neladriel, e também os mais fracos. Gostam de passear, viajar e divertir-se, trazendo dança, canções e alegria por onde passam. Normalmente agem como mensageiros e enviados de celestiais mais poderosos, embora seja necessário certa paciência, já que os divertidos pilly tendem a perder o foco de suas tarefas com facilidade.

Devido a seu tamanho, os pilly costumam evitar o combate. A menos que sejam confrontados por ameaças de mesmo tamanho, costumam fugir o mais rápido possível e alertar celestiais mais poderosos.

Espírito 5, Diminuto, Caótico e Bondoso

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 25.

Resistências: Fort +5, Ref +9, Von +3, resistência a eletricidade 10, redução de dano 5/Maligno, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa Diminuta +12 (1d4, 19-20).

Habilidades: For 6, Des 20, Con 12, Int 11, Sab 8, Car 15.

Perícias: Acrobacia +13, Conhecimento (natureza) +8.

Armas Libertadoras: todas as armas empunhadas por um pilly são consideradas Caóticas e Bondosas para efeitos de redução de dano.

Asas Iridescentes: as quatro asas do pilly emanam um fino pó iridescente que lhes concede grande velocidade e proteção em combate. Qualquer ataque corpo-a-corpo ou à distância contra um pilly sofre 50% de chance de erro.

Raio Iridescente: como uma ação padrão, um pilly pode disparar um raio colorido em qualquer alvo a até 18m. O pilly faz um ataque de toque à distância (bônus +12). Se acertar, causa 3d4+2 pontos de dano de eletricidade. Esta habilidade pode ser usada três vezes por dia.

Velocidade Brilhante: quando está em missão divina, o pilly consegue se esforçar para manter o foco e ir em direção a sua missão. Ao executar apenas ações de movimento, seu deslocamento básico sobe para 24m. Se ele estiver com metade de seus PV ou menos, seu deslocamento torna-se 36m.

Tesouro: padrão.

Shiradi

ND 8

“Agora é tarde demais. Tente pelo menos morrer com honra.”

— Darr’vakk, sargento hobgoblin

Os shiradi têm mais de três metros de altura e pesam perto de 200 kg. Parecem felinos antropomórficos extremamente

musculosos, com os pelos dourados como o sol. Também têm asas enormes, com penas como as dos pássaros. Não vestem nada além de um saíote, braceiras e tornozeleiras largas.

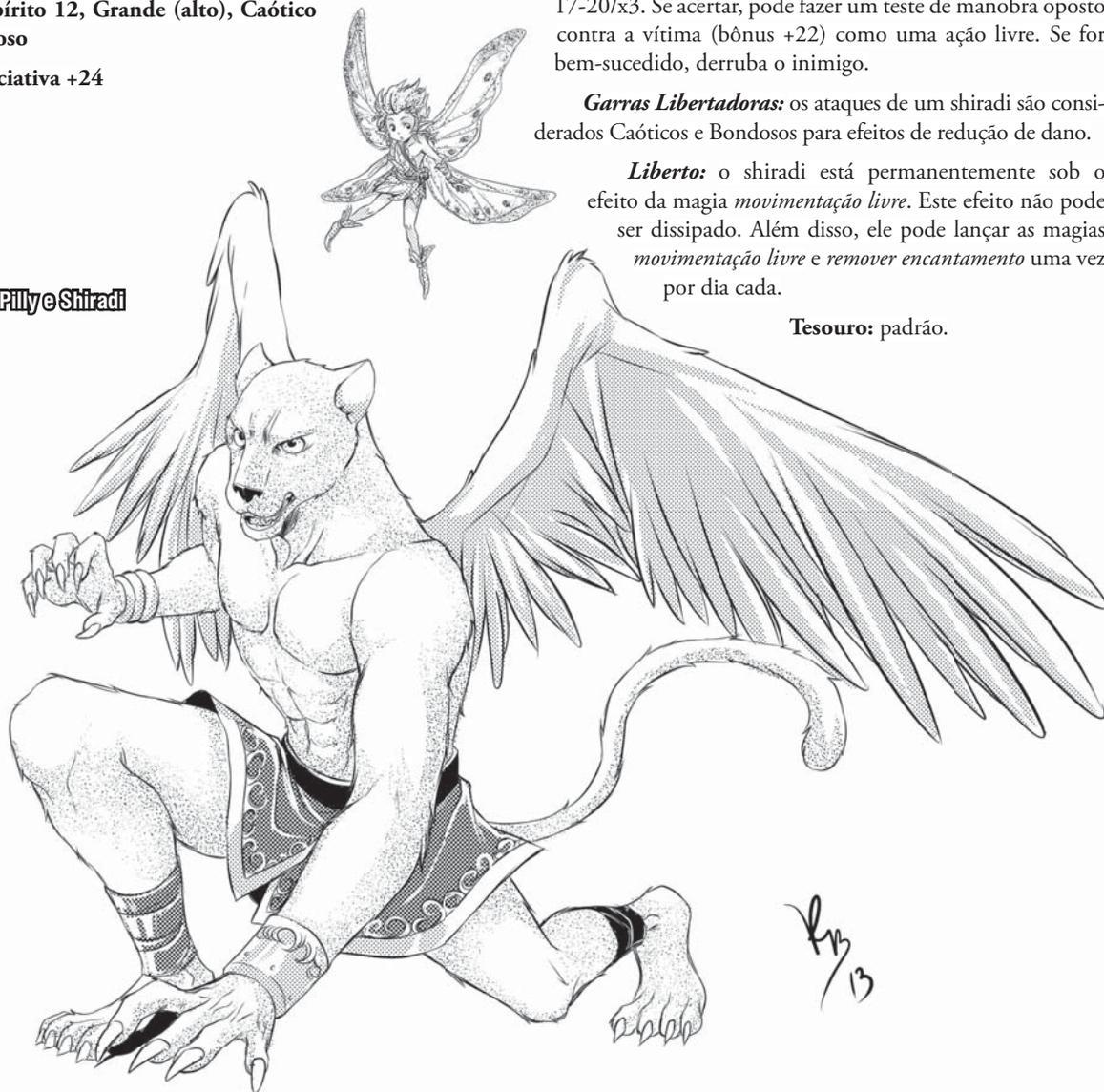
Os shiradi estão entre os maiores campeões da liberdade de toda a Criação. Viajam entre os Planos depondo tiranos e destruindo todas as formas de ditadura. Seus principais alvos são comunidades escravizadas por diabos.

Diferente de outros neladriel, os shiradi costumam observar e planejar um pouco antes de agir — coisa rara entre estes celestiais. Individualistas, os shiradi normalmente agem sozinhos. Exploram táticas que surpreendam e assustem seus oponentes, especialmente aqueles que esperam enfrentar um mero “celestial solitário”. Também têm algumas características em comum com os felinos a que se assemelham: “brincam” um pouco com as presas antes de matá-las, apreciam esconderijos e lugares altos e, acima de tudo, apresentam um ar majestoso e superior — que costuma deixar os diabos enlouquecidos de raiva.

Espírito 12, Grande (alto), Caótico e Bondoso

Iniciativa +24

Pillye Shiradi



Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 84.

Resistências: Fort +11, Ref +13, Von +10, esquiiva sobrenatural, evasão, redução de dano 10/Maligna, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m, voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +14 (1d6+10, 19-20).

Habilidades: For 18, Des 20, Con 16, Int 12, Sab 14, Car 16.

Perícias: Conhecimento (religião) +16, Furtividade +20, Sobrevivência +17.

Disparo: o shiradi pode correr e saltar sobre um inimigo, usando suas asas para ainda mais impulso. Como uma ação completa, o shiradi pode percorrer até 48m e então realizar um ataque de garras com bônus +18, dano 2d6+20 e crítico 17-20/x3. Se acertar, pode fazer um teste de manobra oposto contra a vítima (bônus +22) como uma ação livre. Se for bem-sucedido, derruba o inimigo.

Garras Libertadoras: os ataques de um shiradi são considerados Caóticos e Bondosos para efeitos de redução de dano.

Liberto: o shiradi está permanentemente sob o efeito da magia *movimentação livre*. Este efeito não pode ser dissipado. Além disso, ele pode lançar as magias *movimentação livre* e *remover encantamento* uma vez por dia cada.

Tesouro: padrão.

Muhir ND 15

“É só mais um elfo! Matem-no!”

— Gardaghar, capitão hobgoblin

Os muhirs parecem elfos de linhagem nobre. São altivos e têm postura orgulhosa. A principal diferença de um muhir para um elfo são os olhos, que brilham com tonalidades metálicas.

Os muhir são como os cavaleiros errantes de Arton: vagam pelos Planos em busca do mal em todas as suas formas. Quando o encontram, não demoram a atacar. Raramente passam dois dias seguidos na mesma cidade — ou no mesmo Plano. Suas vidas são inconstantes e repletas de aventuras. Na verdade, o maior empecilho a sua missão infinita de erradicar o mal e a tirania é justamente essa inconstância. É raro que um pilly saiba onde encontrar um muhir para chamar em caso de problemas. Os muhir também não fazem muita investigação em busca da maldade: em geral, encontram-na por acaso. Alguns muhir vagam de aldeia em aldeia, envolvendo-se nos problemas de seus habitantes, por mais triviais que pareçam. Assim, pode haver um poderoso muhir tentando ajudar um casal a superar uma briga, enquanto a quilômetros de distância há monstros ameaçando dezenas de vidas! Muhir valorizam a coragem e a determinação, ajudando heróis em missões contra vilões poderosos.

Os muhir não têm nenhum apreço pela sutileza e a furtividade; preferem confronto direto e os ataques mais poderosos à sua disposição. Brandem enormes espadas sagradas, que ardem com chamas celestiais.

Curiosamente, também utilizam uma espécie de pistolas celestiais — sempre uma surpresa para seus adversários em fuga.

Muhirs falam celestial, infernal e dracônico, mas podem se comunicar com qualquer criatura graças às suas habilidades.

Espírito 16, Médio, Caótico e Bondoso

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +20, *ver o invisível*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 176.

Resistências: Fort +16, Ref +17, Von +13, imunidade a encantamento, eletricidade, frio e fogo, redução de dano 10/Maligna, resistência a magia +4.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *espada grande de mitral* +2 +25 ou +20/+20 (2d6+16 mais 1d6 de fogo mais 2d6 contra criaturas Malignas, 16-20).

Ataques à distância: pistola obra-prima +25 (2d6+15 mais 1d6 de fogo mais 2d6 contra criaturas Malignas, 17-20/x3).



Habilidades: For 22, Des 24, Con 22, Int 16, Sab 12, Car 20.

Perícias: Atuação (varia) +24, Conhecimento (arcano) +22, Conhecimento (religião) +22, Identificar Magia +22, Intimidação +24.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o muhir pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Armas Divinas: todas as armas empunhadas por um muhir tornam-se *flamejantes* (+1d6 de dano de fogo) e *sagradas* (+2d6 de dano contra criaturas Malignas).

Golpe Especial: uma vez por dia, o muhir pode fazer um ataque adicional durante sua rodada. Ao fazer isso ele recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano, e a arma recebe a habilidade *explosão elétrica* (+1d6 de dano de eletricidade e +1d10 de dano de eletricidade em caso de crítico).

Magias (M): 0 — *globos de luz*; 3° — *idiomas*; 4° — *curar ferimentos críticos*, *invisibilidade maior*; 5° — *mísseis mágicos supremo*, *muralha de energia*, *viagem planar*; 6° — *corrente de relâmpagos*, *heroísmo maior*. PM: 61. CD: 15 + nível da magia.

Magias em Combate: o muhir não fica desprevenido quando lança uma magia.

Equipamento: espada grande de mitral +2, pistola obra-prima, munição x10.

Tesouro: padrão.

Nayansível ND 20

“Faça o que quiser... Mas não perturbe a paz.”

— Antigo ditado nayansível

Nayansível parecem híbridos de humanos com entes, os pastores das árvores. São muito altos e têm porte altivo e orgulhoso. Vestem trajes feitos de intrincados padrões de galhos e folhas, adornados com cores que mudam à medida que balançam ao vento. Sua “pele” (parecida com a casca das árvores) é dourada e seus olhos são de um púrpura brilhante. Seus “cabelos” são feitos de folhas. Todos os nayansível exalam graça e beleza sobrenaturais; suas vozes são como a música, e sua aparência é a expressão mais pura da beleza silvestre.

Os nayansível são os mais antigos e poderosos entre os neladriel. Viajam pelos Planos em busca de paz, beleza e solidão. Um dos destinos preferidos dos nayansível era Vitalia, o Reino de Lena, até a traição de Galron. Desde então, vagam em busca da inocência perdida tanto tempo atrás. A maioria raramente se afasta das regiões florestais dos Planos onde fazem seu lar. Sua vida é passada em contemplação e busca de prazeres sutis, como o silêncio e a tranquilidade. Este comportamento pode torná-los mais parecidos com anjos do que com neladriel. Contudo, uma vez que se estude estes celestiais, percebe-se que eles não obedecem a regras ou códigos — buscam a paz por si mesmos, e são bastante individualistas.

Nayansível raramente entram em combate, mas, quando o fazem, são oponentes terríveis. Um nayansível pode destruir

pelotões inteiros com seus punhos de carvalho, mas usam de magia tanto quanto de golpes físicos, dando preferência para feitiços que afetem um grande número de oponentes. Nayansível possuem uma resistência mágica a fogo, mas ataques deste elemento que sejam especialmente poderosos podem causar um grande estrago neles.

Espírito 20, Enorme (alto), Caótico e Bondoso

Iniciativa +23

Sentidos: Percepção +32, *visão da verdade*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 34.

Pontos de Vida: 440.

Resistências: Fort +27, Ref +12, Von +21, imunidade a atordoamento, encantamento e metamorfose, redução de dano 20/Maligna e corte, resistência a fogo e frio 10, resistência a magia +4, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 12m ou *teletransporte por árvores*.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancada +34 (3d12+25).

Ataques à distância: *enraizar criatura* ou *rajada prismática*

Habilidades: For 40, Des 10, Con 40, Int 22, Sab 28, Car 22.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, o nayansível pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Enraizar Criatura: como uma ação completa, o nayansível pode fazer enormes raízes mágicas surgirem do solo debaixo de qualquer criatura a até 36m. A vítima tem direito a um teste de Vontade (CD 29). Em caso de sucesso, fica enredada (–2 nas jogadas de ataque, –4 em CA, metade do deslocamento, não pode correr ou fazer investidas) durante 1d6 rodadas. Em caso de falha, é arrastada para debaixo da terra, sofrendo os mesmos efeitos da magia *aprisionamento*. Esta habilidade pode ser usada uma vez por dia.

Golpes Avassaladores: o nayansível pode usar seus punhos de carvalho para atacar uma área de 6m de lado, em vez de um único alvo. Para cada pancada, o nayansível faz uma jogada de ataque, e compara o resultado com a CA de cada oponente. Cada oponente atingido sofre o dano normal da pancada (3d12+25).

Magias (M): 3° — *idiomas*, *luz do dia*; 5° — *viagem planar*; 6° — *cura completa*, *dissipar magia maior*; 7° — *animar planas*, *palavra de poder: atordoar*, *rajada prismática*; 8° — *aura sagrada*, *curar ferimentos críticos em massa*. PM: 82. CD: 19 + nível da magia.

Magias em Combate: o nayansível não fica desprevenido quando lança uma magia.

Visão da Verdade: o nayansível está permanentemente sob o efeito da magia *visão da verdade*. Este efeito não pode ser dissipado.

Tesouro: padrão.

Ogro das Sanguinárias ND 7

“Não pode ser! Parece... Um exército!”

— Sentinela de uma aldeia à beira das Sanguinárias

Os ogros das Montanhas Sanguinárias não são uma espécie distinta de ogro, mas membros de tribos que vivem — e sobrevivem — num dos ambientes mais inclementes de Arton. Ao triunfar sobre os perigos dessa cadeia de montanhas, que incluem monstros muito mais perigosos que ogros comuns, os ogros das Sanguinárias tornaram-se mais fortes, durões e agressivos.

Fisicamente, os ogros das Sanguinárias são parecidos com seus parentes simplórios, mas mais robustos e com visual mais castigado — possuem incontáveis cicatrizes, além de troféus de vítimas, como crânios, tufo de cabelos e pedaços de armas. Por terem sido bem-sucedidos em diversos saques, possuem equipamento de melhor qualidade, algumas vezes feito sob medida para eles por escravos capturados.

Por sua grande força e brutalidade, ogros das Sanguinárias são muito valorizados por vilões como capangas de elite.

Humanoide 12, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +6, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 108.

Resistências: Fort +10, Ref +7, Von +6, resistência a fogo e frio 5, redução de dano 5.

Deslocamento: 9m, escalar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: machado grande Enorme obra-prima +16 (4d6+22, x3).

Ataques à Distância: azagaia +9 (1d8+14).

Habilidades: For 26, Des 12, Con 18, Int 7, Sab 10, Car 6.

Fúria Sanguinária: uma vez por dia, o ogro das Sanguinárias transforma-se em uma máquina de lutar. Ativar esta habilidade é uma ação livre. Até o início de seu próximo turno, ele recebe um bônus de +4 em jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo e sofre uma penalidade de -2 em CA.

Investida Inclemente: quando realiza uma ação de investida, o ogro das Sanguinárias recebe um bônus de +4 nas jogadas de ataque, mas sofre uma penalidade de -4 na CA.

Trespasar Sanguinário: quando o ogro das Sanguinárias derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser roladados novamente. O ogro das Sanguinárias pode usar este talento uma vez por rodada. Sempre que usa esta habilidade, ele solta um grito de batalha, recebendo 12 PV temporários.

Equipamento: azagaia, cota de talas, machado grande Enorme obra-prima.

Tesouro: padrão.

Orquídea Carnívora ND 9

“Muito bonita e muito perigosa. Lembra a minha última ex!”

— Lillien Athelbaum, elfa swashbuckler

A orquídea carnívora é uma planta carnívora peculiar. Com mais de dois metros de altura, tem folhas grandes que crescem ao redor da base do caule junto à raiz, mas o que mais chama a atenção é a bocarra enorme, feita de pétalas dobradas, no topo de um caule grosso como um braço humano. Infelizmente para os aventureiros incautos, quando a bocarra está fechada, parece apenas uma flor muito grande e prestes a desabrochar. Logo abaixo da bocarra a orquídea carnívora tem cipós longos, que usa como tentáculos para agarrar e manipular objetos e pessoas.

Diferente de outras plantas, a orquídea carnívora pode erguer suas raízes e se deslocar como se estivesse caminhando. No entanto, prefere passar o dia em um mesmo local, esperando presas se aproximarem. Só se ergue do solo e troca de lugar na calada da noite, quando pode até mesmo atacar acampamentos de heróis aventureiros.

Existem três tipos de orquídeas carnívoras: verdes, vermelhas e azuis, classificadas de acordo com a cor de suas bocas. Cada tipo possui poderes e capacidades únicos. Orquídeas carnívoras vermelhas podem cuspir bolas de fogo. Orquídeas carnívoras azuis vomitam cones de gelo. Por fim, orquídeas carnívoras verdes exalam nuvens de gás tóxico.

Embora alguns acreditem que orquídeas carnívoras sejam a criação de druidas insanos, a variação destas plantas sugere que sejam mutações causadas por resíduos mágicos no ambiente onde vivem. Se isso for verdade, pode haver orquídeas carnívoras ainda mais exóticas, afetadas por energias mágicas diferentes.

Monstro 12, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +12, Ref +7, Von +6, imunidade a atordoamento, metamorfose e sônico, imunidade a ácido (orquídea carnívora verde), imunidade a fogo (orquídea carnívora vermelha), imunidade a frio (orquídea carnívora azul).

Deslocamento: 3m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 3 tentáculos +19 (1d8+15) e mordida +19 (1d8+15, 19-20/x3).

Habilidades: For 28, Des 8, Con 18, Int 2, Sab 11, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se a orquídea carnívora acerta um ataque de tentáculo, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +23). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Engolir: se a orquídea carnívora começar uma rodada agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedida, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 6d4+6 pontos de dano de ácido no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 20 pontos de dano ao estômago da orquídea carnívora (CA 10). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Poderes Únicos: de acordo com sua cor — verde, vermelha ou azul — a orquídea possui uma das habilidades a seguir. Todas as habilidades são usadas como uma ação padrão, e podem ser usadas uma vez por dia.

- **Bola de Fogo (Orquídea Carnívora Vermelha):** como a magia de mesmo nome, mas causando 14d6+6 pontos de dano. Um teste de Reflexos bem-sucedido contra CD 20 reduz o dano à metade.

- **Cone Glacial (Orquídea Carnívora Azul):** como a magia de mesmo nome, mas causando 14d6+6 pontos de dano. Um teste de Reflexos bem-sucedido contra CD 20 reduz o dano à metade.

- **Gás Letal (Orquídea Carnívora Verde):** a orquídea carnívora verde pode exalar uma nuvem de gás venenoso em uma área de 12m de raio, centrada nela mesma. Todas as criaturas dentro da área devem fazer um teste de Fortitude contra CD 20. Aquelas que falharem ficam inconscientes por 1 minuto. Aquelas que forem bem-sucedidas ficam enjoadas por 1 minuto. Esta habilidade não afeta plantas, construtos ou mortos-vivos.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental

“Como seres vivos, as forças da natureza também têm crias.”

— Balthus, arquidruída

Paraelementais combinam as características de dois elementais diferentes, criando um terceiro, com poderes e aparência totalmente novos. Por serem compostos por duas forças primordiais da natureza, paraelementais normalmente são imprevisíveis e perigosos.

As táticas e habilidades de um paraelemental variam, mas todos aproveitam sua natureza elemental. Dessa forma, um elemental do magma, por exemplo, usa o calor do fogo e a força da terra para destruir seus inimigos.

Paraelemental da Fumaça

“Será que meu bolo está queimando?”

— Dona Lora, doceira (últimas palavras)

Paraelementais da fumaça lembram nuvens de fumaça negra com um par de olhos que ardem como brasa quente. Têm dois longos braços de fumaça que terminam em garras compridas, que usam para atacar os oponentes.

Paraelementais da fumaça habitam os Planos do ar e do fogo, e são junções desses dois elementos. Em Arton, espreitam vilas, cidades e acampamentos, entrando e fugindo por chaminés para atacar suas vítimas, ou mesclando-se à fumaça verdadeira, esperando pelo momento certo. Combinam o potencial destrutivo do fogo com a mutabilidade imprevisível do ar. Assim, parecem destruir e queimar por prazer ou sem razão alguma, agindo como se Arton fosse seu brinquedo descartável.



Em combate, usam sua grande velocidade, nunca ficando parados em um mesmo lugar do campo de batalha. Uma de suas táticas preferidas é golpear um oponente e afastar-se voando rapidamente.

Paraelementais da fumaça falam ígneo e auran, e sua voz parece um sibilo crepitante, como a lenha ardendo na lareira.

Paraelemental da Fumaça Pequeno

ND 1

Espírito 3, Pequeno, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 12.

Paraelementais da Fumaça e do Gelo



Resistências: Fort +3, Ref +6, Von +3, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d4+1 mais 1d4 de fogo).

Habilidades: For 10, Des 16, Con 10, Int 4, Sab 11, Car 11.

Rastro de Labaredas: o paraelemental da fumaça pode percorrer até 15m e atacar todas as criaturas que estiverem no caminho com um ataque de pancada. Se você estiver usando a regra opcional de ataques de oportunidade, esta habilidade não gera ataques de oportunidade.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental da Fumaça Médio

ND 3

Espírito 7, Médio, Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +6, Ref +9, Von +5, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancada +10 (1d6+4 mais 1d6 de fogo).

Habilidades: For 12, Des 18, Con 12, Int 5, Sab 11, Car 11.

Rastro de Labaredas: o paraelemental da fumaça pode percorrer até 18m e atacar todas as criaturas que estiverem no caminho com um ataque de pancada. Se você estiver usando a regra opcional de ataques de oportunidade, esta habilidade não gera ataques de oportunidade.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental da Fumaça Ancião

ND 11

Espírito 24, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +37

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 240.

Resistências: Fort +22, Ref +26, Von +16, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: voo 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +31 (2d10+19 mais 2d10 de fogo, 19-20) ou 2 pancadas +29 (2d10+19 mais 2d10 de fogo, 19-20).

Habilidades: For 24, Des 30, Con 22, Int 10, Sab 11, Car 11.

Rastro de Labaredas: o paraelemental da fumaça pode percorrer até 24m e atacar todas as criaturas que estiverem no caminho com um ataque de pancada. Se você estiver usando a regra opcional de ataques de oportunidade, esta habilidade não gera ataques de oportunidade.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental do Gelo

“O que é isso? Parece que a geleira está se erguendo!”

— Eribius, centurião minotauro nas Montanhas Uivantes

Paraelementais do gelo combinam as forças da água e do ar. São verdadeiros colossos feitos de gelo, com pontas afiadas saindo dos joelhos, cotovelos e de praticamente todas as juntas do corpo humanoide. Seus olhos azuis brilham com o frio que trazem no peito. Os paraelementais do gelo normalmente habitam os Planos da água e do ar, mas podem ser encontrados em muitos lugares frios de Arton — especialmente as Montanhas Uivantes.

Paraelementais do gelo são predadores por natureza. Têm grande paciência e adoram espreitar suas presas por um longo tempo antes de atacar. Normalmente esperam a aproximação de suas vítimas, colocando-se no caminho delas ou obrigando-as a passar por um campo de batalha mais apropriado (até mesmo provocando avalanches para forçar seus inimigos a tomar outra trilha).

Uma das estratégias preferidas dessas criaturas é fingir fragilidade, como se a neve e o gelo ao seu redor fossem empecilhos. Paraelementais aproveitam ao máximo suas habilidades, mirando sempre o maior número de alvos possíveis.

Paraelementais do gelo falam aquan e auran em uma voz tranquila, que parece trazer o bater de pequenos sinos ao longo da conversa.

Paraelemental do Gelo Pequeno

ND 1

Espírito 3, Pequeno, Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 18.

Resistências: Fort +4, Ref +5, Von +3, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, frio, paralisia, sono e venenos, redução de dano 5/esmagamento, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d4+1 mais 1d4 de frio, 19-20).

Habilidades: For 11, Des 14, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11.

Drenar Frio: como uma ação padrão, o paraelemental do gelo pode sugar o frio de uma criatura viva a até 9m, esquentando o corpo dela enquanto esfria o seu próprio corpo. A criatura sofre 2d4+1 pontos de dano de fogo, com um direito a um teste de Fortitude (CD 12) para reduzir o dano à metade. O paraelemental recupera a mesma quantidade de PV.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental do Gelo Médio

ND 3

Espírito 7, Médio, Neutro

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +7, Ref +8, Von +5, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, frio, paralisia, sono e venenos, redução de dano 10/esmagamento, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +11 (1d6+5 mais 1d6 de frio, 19-20) ou 2 pancadas +9 (1d6+6 mais 1d6 de frio, 19-20).

Habilidades: For 15, Des 16, Con 15, Int 5, Sab 11, Car 11.

Drenar Frio: como uma ação padrão, o paraelemental do gelo pode sugar o frio de uma criatura viva a até 9m, esquentando o corpo dela enquanto esfria o seu próprio corpo. A criatura sofre 2d6+3 pontos de dano de fogo, com um direito a um teste de Fortitude (CD 15) para reduzir o dano à metade. O paraelemental recupera a mesma quantidade de PV.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental do Gelo Ancião

ND 11

Espírito 24, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +35

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 264.

Resistências: Fort +23, Ref +24, Von +16, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, frio, paralisia, sono e venenos, redução de dano 15/esmagamento, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +29 (2d10+20 mais 3d6 de frio, 19-20) ou 2 pancadas +27 (2d10+20 mais 3d6 de frio, 19-20).

Habilidades: For 27, Des 26, Con 23, Int 10, Sab 11, Car 11.

Drenar Frio: como uma ação padrão, o paraelemental do gelo pode sugar o frio de uma criatura viva a até 9m, esquentando o corpo dela enquanto esfria o seu próprio corpo. A criatura sofre 4d8+12 pontos de dano de fogo, com um direito a um teste de Fortitude (CD 28) para reduzir o dano à metade. O paraelemental recupera a mesma quantidade de PV.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental da Lama

“Quem dera estivesse sujo apenas de lama. Junto com este lodo está o sangue de meus companheiros.”

— Grant Moore, cavaleiro da Ordem da Luz

Paraelementais da lama são junções dos elementos terra e água. Como bonecos de barro animados, seu corpo é lodoso e macio, “pingando” ao seu redor constantemente. A forma de um paraelemental da lama varia. Alguns passam muito tempo como poças de lama, enquanto outros em geral assumem forma humanoide. Na forma de poça, um paraelemental costuma serpentear pelo chão, enquanto que usa suas pernas rudimentares em forma humanoide. Em qualquer forma, paraelementais da lama têm olhos e boca, que parecem câmaras vazias e escuras, sem dentes, pálpebras ou língua.

Paraelementais da lama podem ser encontrados nos Planos da terra e da água, mas não é raro que visitem Arton. Apesar da aparência, são vaidosos, e adoram enfrentar aventureiros que se acham melhores que eles. Paraelementais da lama falam terran e aquan, e sua voz parece o som de bolhas de ar deixando a lama.

Paraelemental da Lama Pequeno

ND 1

Espírito 3, Pequeno, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 21.

Resistências: Fort +5, Ref +3, Von +3, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos, redução de dano 5, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d6+3).

Ataques à distância: bola de lama +4 (1d4+3 mais enredar).

Habilidades: For 14, Des 10, Con 15, Int 4, Sab 10, Car 10.

Bola de Lama: como uma ação padrão, o paraelemental da lama pode criar uma bola de lodo em suas mãos. A bola tem alcance de 6m e causa 1d4+2 pontos de dano. Uma criatura Pequena ou menor atingida pela bola fica enredada (–2 em jogadas de ataque, –4 em CA, metade do deslocamento e não pode correr nem realizar investidas) até que gaste uma ação completa para se livrar da lama.

Forma de Poça: o paraelemental da lama pode permanecer imóvel na forma de uma poça e se disfarçar no ambiente. Uma criatura que esteja observando o paraelemental deve ser bem-sucedida em um teste de Percepção contra CD 30 para notá-lo. Caso falhe no teste, o paraelemental permanecerá oculto no meio do terreno. O paraelemental usa esta habilidade para pegar suas vítimas desprevenidas.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental da Lama Médio

ND 3

Espírito 7, Médio, Neutro

Iniciativa +4

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 56.

Resistências: Fort +8, Ref +6, Von +5, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos, redução de dano 10, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m, natação 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +12 (1d6+7) ou 2 pancadas +10 (1d8+7).

Ataques à distância: bola de lama +8 (1d8+7 mais enredar).

Habilidades: For 18, Des 13, Con 17, Int 5, Sab 10, Car 10.

Bola de Lama: como uma ação padrão, o paraelemental da lama pode criar uma bola de lodo em suas mãos. A bola tem alcance de 9m e causa 1d6+7 pontos de dano. Uma criatura Média ou menor atingida pela bola fica enredada (–2 em jogadas de ataque, –4 em CA, metade do deslocamento e não pode correr nem realizar investidas) até que gaste uma ação completa para se livrar da lama.

Forma de Poça: o paraelemental da lama pode permanecer imóvel na forma de uma poça e se disfarçar no ambiente. Uma criatura que esteja observando o paraelemental deve ser bem-sucedida em um teste de Percepção contra CD 30 para notá-lo. Caso falhe no teste, o paraelemental permanecerá oculto no meio do terreno. O paraelemental usa esta habilidade para pegar suas vítimas desprevenidas.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental da Lama Anciã

ND 11

Espírito 24, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +29

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 288.

Resistências: Fort +21, Ref +16, Von +14, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos, redução de dano 15, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +32 (2d12+23) ou 2 pancadas +30 (2d12+23).

Ataques à distância: bola de lama +22 (1d12+23 mais enredar).

Habilidades: For 32, Des 14, Con 25, Int 10, Sab 11, Car 11.

Bola de Lama: como uma ação padrão, o paraelemental da lama pode criar uma bola de lodo em suas mãos. A bola tem alcance de 18m e causa 1d12+23 pontos de dano. Uma criatura Descomunal ou menor atingida pela bola fica enredada (-2 em jogadas de ataque, -4 em CA, metade do deslocamento e não pode correr nem realizar investidas) até que gaste uma ação completa para se livrar da lama.

Forma de Poça: o paraelemental da lama pode permanecer imóvel na forma de uma poça e se disfarçar no ambiente. Uma criatura que esteja observando o paraelemental deve ser bem-sucedida em um teste de Percepção contra CD 30 para notá-lo. Caso falhe no teste, o paraelemental permanecerá oculto no meio do terreno. O paraelemental usa esta habilidade para pegar suas vítimas desprevenidas.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental do Magma

“Meu machado derreteu! Rápido, dê-me uma arma!”

— Rherdrimm, guerreiro anão

Paraelementais do magma parecem poderosos humanoides feitos de lava. Seu corpo é coberto de pontos cor

de terra, mas também traz áreas negras como terra queimada. Veios de lava correm por toda a superfície da criatura, cujos olhos ardem com a força dos vulcões.

Os paraelementais do magma são junções das forças elementais da terra e do fogo, e normalmente habitam os Planos destes elementos. Contudo, sua natureza combativa frequentemente os leva a visitar Arton e enfrentar todo tipo de criatura. Adoram o combate, e parecem vulcões explodindo quando investem para o ataque.

Paraelementais do magma falam ígneo e terran. Sua voz é um misto de crepitar de fogo e som de pedras rolando.



Paraelemental do Magma Pequeno

ND 1

Espírito 3, Pequeno, Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 15.

Resistências: Fort +4, Ref +3, Von +3, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d6+3 mais mãos quentes).

Habilidades: For 14, Des 10, Con 13, Int 4, Sab 11, Car 11.

Corpo Quente: o corpo do paraelemental do magma é extremamente quente. Toda arma que entra em contato com ele sofre 10 pontos de dano de fogo (veja os PV de armas e armaduras em *Tormenta RPG*, capítulo 9). Caso o paraelemental seja atacado com armas naturais, o oponente sofre este dano.

Mãos Quentes: o ataque de pancada do paraelemental diminui em 1 ponto o bônus de CA por armadura de qualquer alvo Pequeno ou menor. Se o alvo tiver um escudo, pode escolher diminuir o bônus de CA do escudo em 1 ponto, preservando a armadura. Uma armadura ou escudo cujo bônus seja reduzido a 0 estraga e deve ser consertada.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental do Magma Médio

ND 3

Espírito 7, Médio, Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +5, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +13 (1d8+10 mais mãos quentes) 2 pancadas +11 (1d8+10 mais mãos quentes).

Habilidades: For 20, Des 14, Con 18, Int 5, Sab 11, Car 11.

Corpo Quente: o corpo do paraelemental do magma é extremamente quente. Toda arma que entra em contato com ele sofre 15 pontos de dano de fogo (veja os PV de armas e armaduras em *Tormenta RPG*, capítulo 9). Caso o paraelemental seja atacado com armas naturais, o oponente sofre este dano.

Mãos Quentes: o ataque de pancada do paraelemental diminui em 1 ponto o bônus de CA por armadura de qualquer alvo Grande ou menor. Se o alvo tiver um escudo, pode escolher diminuir o bônus de CA do escudo em 1 ponto, preservando a armadura. Uma armadura ou escudo cujo bônus seja reduzido a 0 estraga e deve ser consertada.

Tesouro: nenhum.

Paraelemental do Magma Anciã

ND 11

Espírito 24, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +30

Sentidos: Percepção +27, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 288.

Resistências: Fort +23, Ref +19, Von +16, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, fogo, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +31 (2d12+22 mais mãos quentes) ou 2 pancadas +29 (2d12+22 mais mãos quentes).

Habilidades: For 30, Des 17, Con 24, Int 10, Sab 11, Car 11.

Corpo Quente: o corpo do paraelemental do magma é extremamente quente. Toda arma que entra em contato com ele sofre 30 pontos de dano de fogo (veja os PV de armas e armaduras em *Tormenta RPG*, capítulo 9). Caso o paraelemental seja atacado com armas naturais, o oponente sofre este dano.

Mãos Quentes: o ataque de pancada do paraelemental diminui em 1 ponto o bônus de CA por armadura de qualquer alvo Descomunal ou menor. Se o alvo tiver um escudo, pode escolher diminuir o bônus de CA do escudo em 1 ponto, preservando a armadura. Uma armadura ou escudo cujo bônus seja reduzido a 0 estraga e deve ser consertada.

Tesouro: nenhum.

Pássaro Roca

ND 12

“Por que o navio está voando? Não me digam que aquela elfa voltou!”

— James K., capitão pirata

As rocas são pássaros gigantes, capazes de erguer elefantes ou navios inteiros com as garras. Sua plumagem é marrom escura ou dourada da cabeça até a cauda. Exemplos vermelhos, pretos e também brancos já foram avistados, mas são muito raros — e, de modo geral, são vistos como um mau sinal, anunciando azar.

Infelizmente, pássaros roca são aves de rapina que se alimentam de qualquer coisa grande o suficiente para ser carregada por suas garras — gado, cavalos e, dizem, até certas baleias!



Felizmente, rocas vivem longe da civilização, em ninhos feitos de árvores, galhos, tábuas e similares. Preferem viver nas montanhas, longe de outras rocas, caçando em uma área de 15 km ao redor do ninho. As Montanhas Sanguinárias são conhecidas como lar de várias rocas.

Pássaros roca atacam do ar, mergulhando para agarrar a presa e carregá-la para o ninho, onde a criatura e seus filhotes podem devorá-la. Rocas solitárias normalmente estão caçando e atacarão qualquer criatura Grande ou maior que pareça comestível — humanoides normais sequer chamam a atenção delas.

Uma antiga lenda fala sobre uma tribo de bárbaros das Montanhas Sanguinárias que teria montado sua aldeia no dorso de uma roca. Esses bárbaros viviam pelos céus de Arton, aproveitando quando o pássaro dormia para saquear vilarejos indefesos.

Animal 30, Colossal (comprido), Neutro

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +35, fardo, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 420.

Resistências: Fort +26, Ref +19, Von +19, resistência a eletricidade 20.

Deslocamento: 9m, voo 36m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garras +28 (3d6+30) e bicada +28 (4d8+30).

Habilidades: For 40, Des 14, Con 28, Int 2, Sab 14, Car 10.

Agarrar Aprimorado: se a roca acertar um ataque com suas garras, ela poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +46). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Investida Aérea: quando a roca ataca com suas garras durante o voo, causa dano dobrado.

Pairar: quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, a roca pode fazer uma ação padrão no meio do voo. A distância total percorrida não pode ser maior que seu deslocamento (36m).

Tesouro: nenhum.

Pileus

ND 25

“Lutamos incontáveis vezes ao longo dos anos, meu inimigo. Cheguei a matá-lo anos atrás. Se eu morrer hoje, não importa. Não consigo pensar em nenhum outro oponente que seja digno de tirar minha vida.”

— Sir Dean Avengel, cavaleiro da Ordem da Luz

O pileus é um poderoso guardião de tumbas, templos e outros complexos parecidos com masmorras. Mas não é um mero inimigo, e sim um dos maiores desafios de Arton.

A aparência do pileus varia: a criatura muda de forma ao longo de uma batalha, e seus poderes progridem de acordo. No primeiro estágio, o pileus parece um guerreiro grande como um ogro, e trajando armadura de ferro negro coberto de espinhos. Luta sem medo de avançar contra os oponentes, como um guerreiro. Se for derrotado, o pileus explode em fumaça e sombras, mas não se desfaz. Na verdade, se apresenta em uma nova forma.



O segundo estágio é um esqueleto trajando armadura de couro e portando duas armas. Sem a armadura maciça do primeiro estágio, ele adquire o tamanho de um humano, mas se torna muito mais rápido e móvel, lutando de forma acrobática, como um ladino ou swashbuckler. Se for derrotada, essa segunda forma explode em fumaça e sombras mais uma vez, mudando para o terceiro estágio.

O terceiro estágio é um espírito vestindo mantos e capuz ou chapéu pontudo. No terceiro estágio, o pileus se torna mais lento, mas é capaz de lançar magias arcanas, como um mago ou feiticeiro. A forma de conjurador arcano é a última; se for destruída, o pileus encontra seu fim.

O efeito entre cada mudança de forma é uma explosão de energia negativa acumulada pela criatura, que renova o pileus para continuar a batalha. A explosão — uma onda de sombras negras e névoa púrpura — drenando a energia vital de todos os seres vivos presentes. Quando a terceira forma é destruída,

também há uma explosão de sombras e fumaça, mas essa explosão não drena energia; é apenas a energia acumulada pela criatura se esvaindo no ambiente.

O processo de criação de um pileus é um dos segredos mais bem guardados de Arton. Alguns acreditam que se assemelhe ao processo de criação de um lich, enquanto outros afirmam que a transformação em pileus na verdade se trate de um “presente” dos deuses malignos, ou de demônios e diabos, para seus seguidores. Há ainda a crença de que um grande vilão, ao morrer, se torne um pileus simplesmente como consequência do mal que causou ao longo dos anos. Por último, existe a teoria de que, quando um grupo de aventureiros maligno morre junto, seus corpos e espíritos se fundem para formar um pileus — o que explicaria as habilidades variadas do morto-vivo. De qualquer forma, esta transformação não é um castigo: os pileus costumam ser grandes lordes mortos-vivos, contando com batalhões de servos.

Pileus Estágio Um

Morto-vivo 25, Grande (alto), Leal e Maligno

Iniciativa +33

Sentidos: Percepção +34, *ver o invisível*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 45.

Pontos de Vida: 300.

Resistências: Fort +12, Ref +17, Von +20, imunidade a fogo, redução de dano 20, resistência a energia 30, resistência a magia +8.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +40 (2d10+29 mais 3d6 de energia negativa, 19-20).

Habilidades: For 36, Des 20, Con —, Int 22, Sab 22, Car 24.

Perícias: Atletismo +40, Conhecimento (arcano) +34, Conhecimento (história) +34, Conhecimento (religião) +34, Diplomacia +35, Identificar Magia +34, Intimidação +35, Intuição +34.

Dádiva das Trevas: o pileus possui bônus base de ataque igual ao de um guerreiro (+1/nível). Além disso, recebe um bônus de +4 em jogadas de ataque e dano. Ambos esses bônus já estão contabilizados nas fichas.

Mudança de Forma: quando o pileus é reduzido a 0 pontos de vida, explode em uma onda de energia negativa. Todas as criaturas vivas a até 30m sofrem 100 pontos de dano de energia negativa (Fortitude CD 31 reduz à metade). O pileus então surge em sua segunda forma (veja as estatísticas abaixo).

Puxão Sobrenatural: como uma ação livre, o pileus pode escolher uma criatura a até 30m de distância e puxá-la para perto de si com apenas um gesto. A criatura tem direito a um teste de Vontade contra CD 29 para resistir o efeito. Em caso de falha, ela é puxada pelo ar e bate contra a armadura do pileus, sofrendo 2d10+12 pontos de dano de perfuração. Ela então fica caída adjacente ao morto-vivo.

Trespasar Aprimorado: quando o pileus derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolagens novamente.

Pileus Estágio Dois

Morto-vivo 25, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +37

Sentidos: Percepção +34, *ver o invisível*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 50.

Pontos de Vida: 300.

Resistências: Fort +12, Ref +21, Von +20, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão aprimorada, imunidade a frio, redução de dano 10/esmagamento e mágica, resistência a magia +8.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 adagas +33 (1d4+26 mais 2d6 de energia negativa, mais 2d6 contra criatura Bondosas, 17-20).

Habilidades: For 28, Des 28, Con —, Int 22, Sab 22, Car 24.

Perícias: Atletismo +36, Conhecimento (arcano) +34, Conhecimento (história) +34, Conhecimento (religião) +34, Diplomacia +35, Identificar Magia +34, Intimidação +35, Intuição +34.

Ataque Furtivo: quando o pileus atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (ou a distância a até 9m), causa 5d6 pontos de dano adicional.

Mudança de Forma: quando o pileus é reduzido a 0 pontos de vida, explode em uma onda de energia negativa. Todas as criaturas vivas a até 30m sofrem 100 pontos de dano de energia negativa (Fortitude CD 31 reduz à metade). O pileus então surge em sua terceira forma (veja as estatísticas abaixo).

Porta Dimensional Ladina: a partir da segunda rodada de combate, como uma ação livre e uma vez por rodada, o pileus pode se teletransportar para trás de um de seus oponentes a até 90m. Este oponente é considerado desprevenido contra o pileus durante a rodada.

Punbaladas da Morte: o pileus possui bônus base de ataque igual ao de um ladino. Além disso, ataca com duas *adagas profanas* +5, que se desfazem em pó quando ele é destruído.

Pileus Estágio Três

Morto-vivo 25, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +37

Sentidos: Percepção +34, *ver o invisível*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 42.

Pontos de Vida: 300.

Resistências: Fort +12, Ref +21, Von +20, imunidade a eletricidade, incorpóreo, resistência a magia +8.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: toque de energia negativa +22 (8d8+12 mais drenar energia).

Habilidades: For —, Des 28, Con —, Int 22, Sab 22, Car 24.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, um pileus pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Drenar Energia: uma criatura viva que sofra dano do toque de um pileus sofre 2d4 níveis negativos. O pileus recebe 5 PV temporários para cada nível negativo. Um dia depois, a criatura deve fazer um teste de Fortitude (CD 29) para cada nível negativo. Um sucesso elimina o nível negativo. Uma falha transforma o nível negativo na perda de um nível permanente.

Incorpóreo: em seu último estágio, o pileus já não tem mais corpo físico. Assim, só pode ser afetado por armas mágicas, magias ou outras criaturas incorpóreas. Mesmo quando atingido por uma arma mágica ou magia, tem 50% de chance de ignorar o ataque (exceto se for um ataque de essência, como *misséis mágicos*). O pileus passa a poder atravessar objetos sólidos, e torna-se imune a manobras de combate, como agarrar e empurrar.

Magias em Combate: um pileus não fica desprevenido quando lança uma magia.

Magias (M): 6º — *campo antimagia, corrente de relâmpagos, telecinesia*; 7º — *onda de exaustão*; 9º — *drenar energia, grito da banshee*. PM: 135. CD: 17 + nível da magia.

Maximizar Magias: o pileus pode lançar uma magia com seus efeitos numéricos variáveis maximizados, com custo de +3 PM.

Tesouro: dobro do padrão.

Pirâmide Gelatinosa ND 10

“Nosso grupo se separou no meio da masmorra. Nunca mais vi nenhum deles, mas enxerguei seus equipamentos flutuando no meio de um corredor...”

— Devon Ghorrak, contando sobre a derradeira aventura de seu grupo

A pirâmide gelatinosa parece exatamente o que seu nome sugere: uma pirâmide feita de matéria transparente. Tem em torno de 4,5 metros de aresta e pesa em torno de vinte e cinco toneladas.

Apesar de lenta, a pirâmide gelatinosa é uma das maiores ameaças dos subterrâneos de Arton. Afinal, a criatura arrasta-se sem produzir quase nenhum som, absorvendo vermes, plantas, objetos e todo tipo de detrito. Uma vez dentro da pirâmide gelatinosa, itens de matéria orgânica, como ossos e madeira, são digeridos, enquanto objetos de matéria inorgânica ficam presos, flutuando.

Mas o perigo da pirâmide gelatinosa não se restringe ao seu silêncio; sua transparência torna-a ainda mais difícil de avistar no escuro. Mais de um bravo herói aventureiro encontrou seu fim ao “entrar” sem querer dentro do corpo dessa criatura... Heróis gananciosos ou desavisados podem deixar a cautela de lado ao ver uma espada ou armadura “flutuando” na sua direção em meio à escuridão, e correr para pegar o que “só pode ser um item mágico”. Pirâmides gelatinosas lutam jogando o corpo contra o alvo, na tentativa de paralisá-lo e absorvê-lo — para então digerir-lo.

Assim como outras criaturas formadas por muco ou gosma, a pirâmide gelatinosa ainda não foi plenamente compreendida pelos sábios. Enquanto alguns afirmam que trata-se de uma parte natural de Arton (verdadeira defesa do ambiente contra excesso de criaturas vivas), outros garantem que não passa de um resíduo mágico que saiu de controle. Ninguém até hoje conseguiu estudar uma pirâmide gelatinosa de maneira satisfatória.

Monstro 20, Enorme (alto), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +5, visão no escuro.

Classe de Armadura: 13.

Pontos de Vida: 300.

Resistências: Fort +21, Ref +7, Von +5, imunidade a acertos críticos, ácido, ataques furtivos, eletricidade, frio e sônico, redução de dano 10/corte.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +25 (2d6+17 mais 4d6 de ácido).

Habilidades: For 24, Des 1, Con 28, Int —, Sab 1, Car 1.

Envolvimento Instantâneo: a pirâmide avança rapidamente e tenta envolver totalmente uma criatura Média ou menor. Ela faz um ataque de toque com sua pancada. Se a pirâmide vencer, causa o dano da pancada e passa a ocupar a

mesma posição da vítima, que fica envolta pela pirâmide. Uma criatura dentro da pirâmide sofre 4d6+10 pontos de dano de ácido no início de seu turno e começa a se afogar imediatamente. Ela deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude por rodada (CD 15, +1 por teste anterior) ou ficará inconsciente. Um personagem inconsciente por falta de ar sofre 1 ponto de dano de Constituição por rodada, até morrer (quando chega a Constituição 0) ou respirar novamente. Enquanto a vítima não estiver inconsciente, pode tentar uma manobra de agarrar oposta à pirâmide (que tem bônus de +33) para sair de dentro dela. Mesmo saindo de dentro da pirâmide, a vítima continua coberta de gosma, ficando enredada e sofrendo 4d6+10 pontos de dano de ácido por mais 1d4 rodadas. A pirâmide consegue abrigar até duas criaturas Grandes dentro de si, ou uma Grande e duas Médias, ou quatro Médias, etc.

(Quase) Invisível: a pirâmide gelatinosa é quase tão transparente quanto o ar. Uma criatura a 9m ou menos da pirâmide pode fazer um teste de percepção contra CD 35 para detectar a sua posição. Uma vez tendo detectado a posição, esta criatura não precisa fazer mais testes, e pode indicar a posição da pirâmide para seus aliados, concedendo um bônus de +8 nos testes de Percepção deles.

Tesouro: nenhum.

Polvo Gigante ND 8

“E por que diabos estamos parados agora? Não me digam que aquela elfa voltou!”

— O estressado Capitão James K.

Polvos gigantes têm oito tentáculos com mais de 12 metros de comprimento cada, todos repletos de ganchos, ventosas e farpas afiadas. O diâmetro dos tentáculos varia de 50 centímetros até mais de 1 metro. Habitam as profundezas do Mar Negro, de onde emergem para atacar qualquer embarcação que encontrem, agarrando-as e tentando afundá-las para devorar seus tripulantes. Também podem ser encontrados em outros mares — mas muitas vezes é difícil averiguar sua existência, já que não costumam deixar sobreviventes.

Polvos gigantes atacam com os tentáculos e, diferentes dos krakens, erguem a cabeça para fora da água para tentar morder com seu bico córneo, parecido com o de um papagaio.

Animal 13, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +17, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 91.

Resistências: Fort +10, Ref +12, Von +7, resistência a frio 10.

Deslocamento: natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 4 tentáculos +14 (2d6+14) (alcance 4,5m) e mordida +13 (1d8+14).

Habilidades: For 26, Des 18, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 2.

Agarrar Aprimorado: se o polvo gigante acertar um ataque com um tentáculo, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +22).

Constrição: no início de cada turno, o polvo gigante causa automaticamente o dano de um ataque de tentáculo (2d6+14) em qualquer criatura que esteja agarrando.

Jato de Tinta: como uma ação padrão, o polvo gigante pode cuspir um jato de tinta negra e concentrada, escurecendo as águas ao seu redor. Criaturas num raio de 6m do polvo têm camuflagem total. O polvo gigante usa o jato de tinta para cobrir a sua fuga quando percebe muita resistência em seus oponentes.

Povo-Sapo

“Isso é tudo o que uma mulher deseja. Uma vida de entrar em pântanos fedorentos, chacinando criaturas-sapo malucas.”

— Ellisa Thorn, durante um combate no Pântano dos Juncos

Homens-sapo são humanoides anfíbios com cabeça e aparência de sapo. São verdes, com grandes olhos esbugalhados e bocas largas, de onde projetam línguas compridas. Seus braços e pernas acabam em mãos e pés dotados de ventosas. No todo, são mesmo como sapos humanoides. Têm entre 1,70m e 1,90m de altura, pesando em torno de 100 kg.

Em Arton, o povo-sapo habita o Pântano dos Juncos (a meio caminho entre Valkaria e Malpetrim). De acordo com suas lendas, os homens-sapo dominam esta região por vontade de Inghlhlphollstgt, o Grande Deus Sapo. Segundo boatos, esta divindade teria deixado um representante no pântano, uma criatura capaz de transformar intrusos em homens-sapo com um mero olhar. Talvez isso não passe de superstição — mas de tempos em tempos aventureiros desaparecem no pântano, e o número de guerreiros batráquios aumenta misteriosamente...

Os homens-sapo passam a maior parte tempo sob as águas do pântano ou em cima das árvores. Normalmente atacam de surpresa, aproveitando toda oportunidade de pegar seus alvos desprevenidos. Lutam com lanças e azagaias, protegendo-se com armaduras e escudos toscos.

Os homens-sapo têm muita dificuldade em falar o valkar. Por isso, falam apenas seu próprio idioma (normalmente impossível de ser aprendido por outras espécies).

Soldado-Sapo

Humanoide 2, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção -1, visão na penumbra.



Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 12.

Resistências: Fort +4, Ref +2, Von -1.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +5 (1d6+4).

Ataques à Distância: azagaia +2 (1d6+2).

Habilidades: For 16, Des 13, Con 16, Int 6, Sab 7, Car 6.

Linguarudo: como uma ação padrão, o soldado-sapo pode usar sua língua comprida, resistente e pegajosa para tentar desarmar seus oponentes. Faça um teste oposto da manobra desarmar contra um alvo a até 3m. O soldado-sapo tem um bônus de +12 no teste. Se ele for bem-sucedido, consegue desarmar o oponente, e fica com a arma a seus pés.

Pula-Pula: como uma ação de movimento, o soldado-sapo pode saltar uma distância de até 9m, a até 6m de altura.

Equipamento: azagaia, corselete de couro, escudo leve, lança.

Tesouro: metade do padrão.

ND 1

Campeão Batráquio

Humanoide 6, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +2, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 48.

Resistências: Fort +8, Ref +4, Von +2.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +9 (1d6+7 mais veneno).

Ataques à Distância: azagaia +5 (1d6+7 mais veneno).

Habilidades: For 18, Des 13, Con 20, Int 8, Sab 9, Car 8.

Linguarudo: como uma ação padrão, o campeão batráquio pode usar sua língua comprida, resistente e pegajosa para tentar desarmar seus oponentes. Faça um teste oposto da manobra desarmar contra um alvo a até 3m. O soldado-sapo tem um bônus de +16 no teste. Se ele for bem-sucedido, consegue desarmar o oponente, e fica com a arma a seus pés.

Pula-Pula: como uma ação de movimento, o campeão batráquio pode saltar uma distância de até 9m, a até 6m de altura.

ND 4

Veneno Batráquio: a saliva do campeão batráquio contém um poderoso psicotrópico capaz de confundir os sentidos de suas vítimas. Aproveitando-se disso, o campeão costuma lamber as pontas de suas lanças de madeira, tornando-as ainda mais perigosas. Sempre que o campeão batráquio acerta um ataque, seu oponente deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude CD 16 ou sofrer 1d6 pontos de dano de Sabedoria.

Equipamento: azagaia, corselete de couro, escudo leve, lança.

Tesouro: metade do padrão.

Quimera

ND 8

“Ele cometeu o mesmo erro de muitos outros: achou que podia controlar uma quimera.”

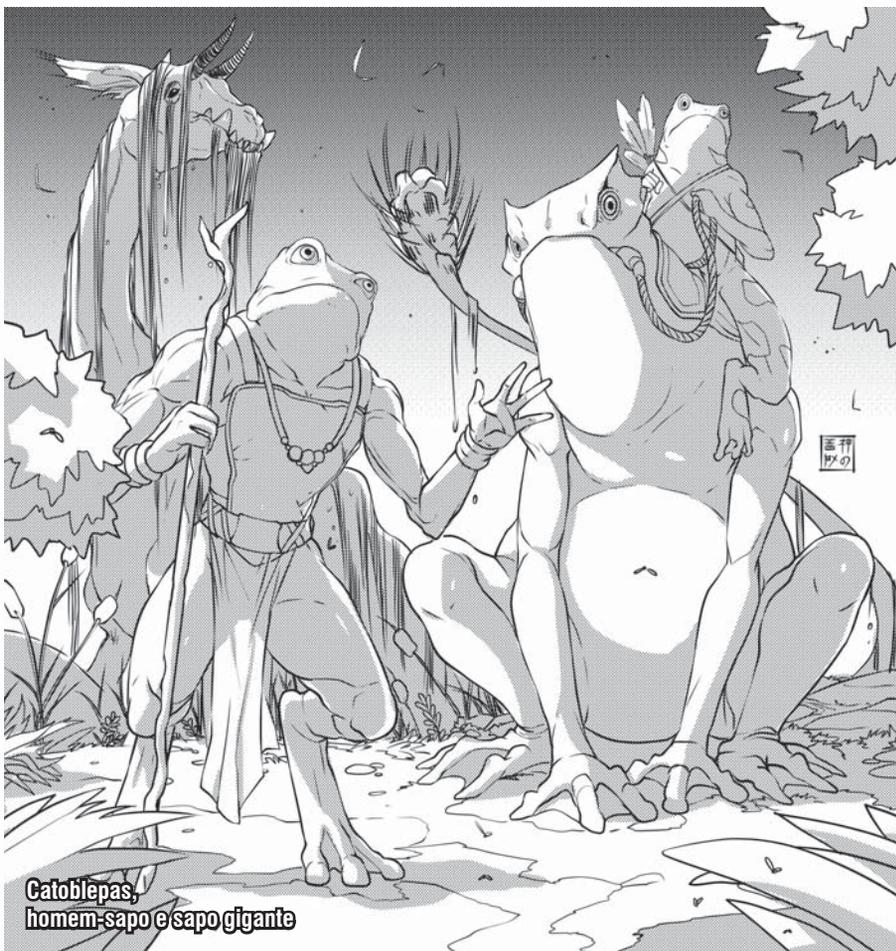
— Terek Isswal, sargento da milícia de Valkaria, investigando um cadáver

Quimeras são monstros mágicos feitos com partes de várias criaturas diferentes. Elas não ocorrem naturalmente: são criadas por magos ou clérigos poderosos e loucos o bastante para trazer ao mundo estes seres grotescos. A variedade das quimeras é limitada apenas pela imaginação doentia de seus criadores.

Existe, contudo, uma fórmula ou método para a criação de quimeras — o conhecimento necessário para dar origem a uma delas é extremamente especializado. Assim, todas as quimeras seguem um mesmo padrão: têm três cabeças, oriundas de diferentes animais ou monstros, corpanzil de alguma grande fera e asas de dragão ou pássaro gigante.

Talvez esta “fórmula” tenha se originado com a quimera considerada “verdadeira” — a mais poderosa e perigosa de todas. Tem corpo de leão, cauda de crocodilo, asas de dragão e três cabeças: uma de dragão vermelho, uma de leão e uma de bode. Tem mais ou menos 1,5 metro de altura no ombro e quase três metros de comprimento, pesando em torno de duas toneladas.

Quimeras não podem ser controladas, nem mesmo por aqueles que as criaram. Estão sempre furiosas e enlouquecidas, atacando qualquer criatura que encontram. Normalmente



Catoblepas, homem-sapo e sapo gigante



ficam aprisionadas com grossas correntes nos lugares que devem proteger, ou apenas expostas em jaulas para o deleite de seus insanos criadores. Não é raro encontrá-las fazendo a proteção de tesouros e outros bens importantes.

Uma quimera é capaz de lutar com desenvoltura tanto no chão quanto no ar. Ataca com garras e mordidas, mergulhando sobre as presas ou avançando com um bote direto. Quimeras “clássicas” também usam seu sopro de chamas, enfraquecendo os oponentes para um ataque de misericórdia.

Quimeras falam dracônico, mas raramente perdem tempo conversando com suas vítimas.

Monstro 11, Grande, Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +23, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 121

Resistências: Fort +11, Ref +7, Von +8.

Deslocamento: 12m, voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 3 cabeças (ver abaixo).

Habilidades: For 22, Des 10, Con 18, Int 10, Sab 13, Car 14.

Três Cabeças: uma quimera sempre tem três cabeças — mas a natureza dessas cabeças, assim como os poderes que elas concedem, variar. Ao criar uma quimera, escolha três cabeças diferentes da lista abaixo. Cada cabeça concede um ataque diferente, e algumas também concedem certas habilidades especiais.

Águia: ataque de mordida +16, dano 2d8+11.

Aranha Gigante: ataque de mordida +16, dano 1d8+11 mais veneno (Fort CD 19; 1d8 de dano de Força).

Bode: ataque de pancada +16, dano 1d8+11. Quando a quimera faz uma investida, pode atacar com as três cabeças ao mesmo tempo.

Cachorro: ataque de mordida +16, dano 1d8+11. Quando a quimera acerta um ataque de mordida, pode começar uma

manobra de derrubar como uma ação livre com modificador de +20. Além disso, a quimera recebe a habilidade fero.

Crocodilo: ataque de mordida +14, dano 1d8+15. Quando a quimera acerta um ataque de mordida, pode começar uma manobra de agarrar como uma ação livre com modificador de +20.

Dragão: ataque de mordida +16, dano 1d8+11. Como uma ação padrão, pode soprar fogo num cone de 6m. Todas as criaturas na área sofrem 6d6+5 pontos de dano (Ref CD 19 reduz à metade). Uma vez utilizado, o sopro estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Leão: ataque de mordida +16, dano 1d8+11 (x4).

Javali: ataque de mordida +16, dano 1d8+11. A quimera recebe o talento Duro de Matar (uma vez por dia, quando a quimera sofre dano que poderia levá-lo a 0 ou menos PV, ela pode ignorar completamente esse dano).

Sanguessuga: ataque de mordida +16, dano 1d4+11. A quimera recupera uma quantidade de PV igual ao dano causado com a mordida. Esta habilidade não funciona em um alvo que não tenha sangue (um construto, um elemental, um morto-vivo...).

Serpente: ataque de mordida +16, dano 1d8+11. Sempre que a quimera acerta o ataque de mordida, a vítima sofre 1d12 pontos de dano de veneno. Um teste de Fortitude contra CD 19 reduz à metade.

Tigre: ataque de mordida +16, dano 1d8+11 (18-20).

Troll: ataque de mordida +16, dano 1d8+11. A quimera recebe cura acelerada 10.

Tubarão: ataque de mordida +14, dano 1d8+15 (19-20/x3). A quimera pode respirar embaixo d'água.

Tesouro: padrão.

Rakshasa

ND 17

“Curve-se, humano. Você está diante de um nobre.”

— Addhisallam, lorde rakshasa

Rakshasa parecem tigres humanoides. Andam sobre duas pernas, têm uma cabeça e dois braços, mas são cobertos por uma pelagem curta, da mesma cor e com as mesmas listras de um tigre. A cabeça de um rakshasa é igual à cabeça de um tigre normal, com focinho, presas e orelhas curtas. No entanto, vestem roupas incrivelmente caras e sofisticadas. Os olhos transmitem uma crueldade, ameaça e sagacidade sem igual. Uma peculiaridade estranha dos rakshasa são suas mãos: as palmas estão voltadas para fora, como se fossem mãos humanas “invertidas”.

Rakshasa são a personificação do mal. Dizem que eles nasceram da maldade de uma das primeiras divindades do Panteão e, de tão malignos, foram banidos dos Reinos dos Deuses para Arton. Vieram ao nosso mundo durante a Era de Megalokk, e logo estabeleceram-se como predadores e lordes entre os monstros. Com o fim do domínio do Deus dos Monstros, as maiores cidades dos rakshasa caíram, mas alguns membros da raça continuam até hoje habitando palácios incrivelmente luxuosos. Rakshasa já foram vistos no Reinado, mas são mais comuns na Grande Savana (onde escondem suas habitações magníficas no meio de selvas densas) e no Deserto da Perdição (onde habitam ruínas antigas).

Os rakshasa preferem viver nas sombras, tecendo tramas complexas de intriga e maldade. Gostam de luxo, e por isso fazem de tudo para juntar enormes quantidades de riqueza — de joias a objetos de arte. Gostam de bajulação e costumam possuir centenas de escravos para os mais diversos afazeres. Egocêntricos, adoram toda a atenção que possam receber.

Uma tática comum dos rakshasa é usar sua magia para disfarçar-se de membros de outras raças. Eles inclusive não estão acima de se passar por pessoas “de boa índole” para conquistar a confiança de reis e outros governantes. No entanto, não toleram curvar-se a ninguém, e podem arruinar seu disfarce caso precisem demonstrar humildade.

Os rakshasa são extremamente fortes e ágeis, capazes de destroçar um pelotão de soldados treinados com suas garras envoltas em energia negativa. Apesar disso, desprezam o combate corporal, e preferem usar de magia e manipulação para alcançarem seus objetivos.

Humanoide 25, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +37

Sentidos: Percepção +32, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 41.

Pontos de Vida: 200.

Resistências: Fort +16, Ref +21, Von +18, imunidade a encantamento, redução de dano 20/bondosa, resistência a magia +8.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +28 (1d6+19 mais 2d6 de energia negativa, 19-20) e mordida +28 (1d8+19 mais 2d6 de energia negativa, 19-20).

Habilidades: For 20, Des 28, Con 18, Int 21, Sab 19, Car 27.

Perícias: Conhecimento (arcano) +33, Conhecimento (nobreza) +33, Diplomacia +36, Enganação +36, Identificar Magia +33, Intuição +32.

Acelerar Magias: uma vez por rodada, um rakshasa pode lançar uma magia como uma ação livre, com custo de +4 PM. A magia não pode ter tempo de execução maior que uma ação completa.

Armas Malignas (M): as armas naturais de um rakshasa estão permanentemente sob efeito da magia *presa mágica maior* e causam +2d6 de dano adicional de energia negativa. Esses bônus já estão inclusos nas estatísticas acima.

Bote: se o rakshasa faz uma investida, pode atacar com todas as suas armas naturais. Todos os ataques recebem o bônus de +2, mas todos devem ser feitos contra o mesmo personagem.

Magias (M): 0 — *detectar magia*; 3º — *velocidade*; 5º — *armadura arcana suprema*; *dominar pessoa*; 6º — *desintegrar*, *despistar*, *imagem permanente*, *vêu*; 7º — *imobilizar pessoa em massa*; 8º — *evaporação*, *símbolo da morte*; 9º — *drenar energia*. PM: 96. CD: 18 + nível da magia.

Magias Drenantes: sempre que uma criatura sofrer dano ou falhar em um teste de resistência contra uma magia do rakshasa, recebe um nível negativo. Quando isso ocorre, o rakshasa recebe 5 PV temporários. O rakshasa pode até 100 PV temporários, e eles duram 1 hora.

Magias em Combate: um rakshasa não fica desprevenido quando lança uma magia.

Tesouro: triplo do padrão.

Random

ND 29

“Já li sobre este monstro! Parece que ele só pode ser ferido por fogo!”

— Andor, mago aprendiz (desaparecido)

O random tem a aparência de um humanoide musculoso e gigantesco, com mais de dez metros de altura. Seu corpo é coberto por uma pele rochosa, e ele tem vegetação crescendo nas costas, como se fosse parte de uma colina. Suas feições são rudimentares e abrutalhadas, e seus olhos transmitem a inconstância da loucura. Tudo isso leva muitos a pensar que o random é apenas mais um tipo de gigante, um monstro cujos únicos trunfos são o tamanho e a força.

Nada poderia estar mais longe da verdade.

O random é uma criação de Nimb, o Deus do Caos. Passa a maior parte do tempo em hibernação, acordando de tempos em tempos para espalhar o caos e a destruição por Arton. A vegetação em seu corpo cresce enquanto a criatura está dormindo. Alguns sábios especulam que Nimb criou o random

como um verdadeiro desafio a si mesmo — um ser de destruição pura, capaz de devastar até mesmo aquilo que o Deus do Caos ama. O random seria uma aposta que Nimb não sabe se pode vencer. Pois a divindade presenteou sua cria com o poder aleatório do caos.

O random é praticamente invulnerável a ataques físicos ou mágicos de qualquer tipo — exceto um, sua única fraqueza. No entanto, essa fraqueza muda de tempos em tempos, sendo impossível conhecê-la antes de enfrentar o monstro. É o dedo de Nimb manifestando-se, com a aleatoriedade destrutiva que aterroriza seus inimigos... Ou mesmo seus devotos.

Exceto por essa característica, o random não possui personalidade ou mesmo hábitos discerníveis. Vive para hibernar e então destruir. Alguns aventureiros dizem que, quando o random desperta, pode-se ouvir a risada de Nimb nos trovões.

Felizmente, existe apenas um random em Arton... Até onde se sabe.

Espírito 30, Descomunal (alto), Caótico e Neutro

Iniciativa +37

Sentidos: Percepção +33, *visão da verdade*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 49.

Pontos de Vida: 750.

Resistências: Fort +34, Ref +21, Von +17, cura acelerada 10, imunidade a atordoamento, dano de habilidade, doença, dreno de energia, encantamento, paralisia e veneno, resistência a dano 100 (mas veja a habilidade fraqueza, abaixo), resistência a energia 100 (mas veja a habilidade fraqueza, abaixo).

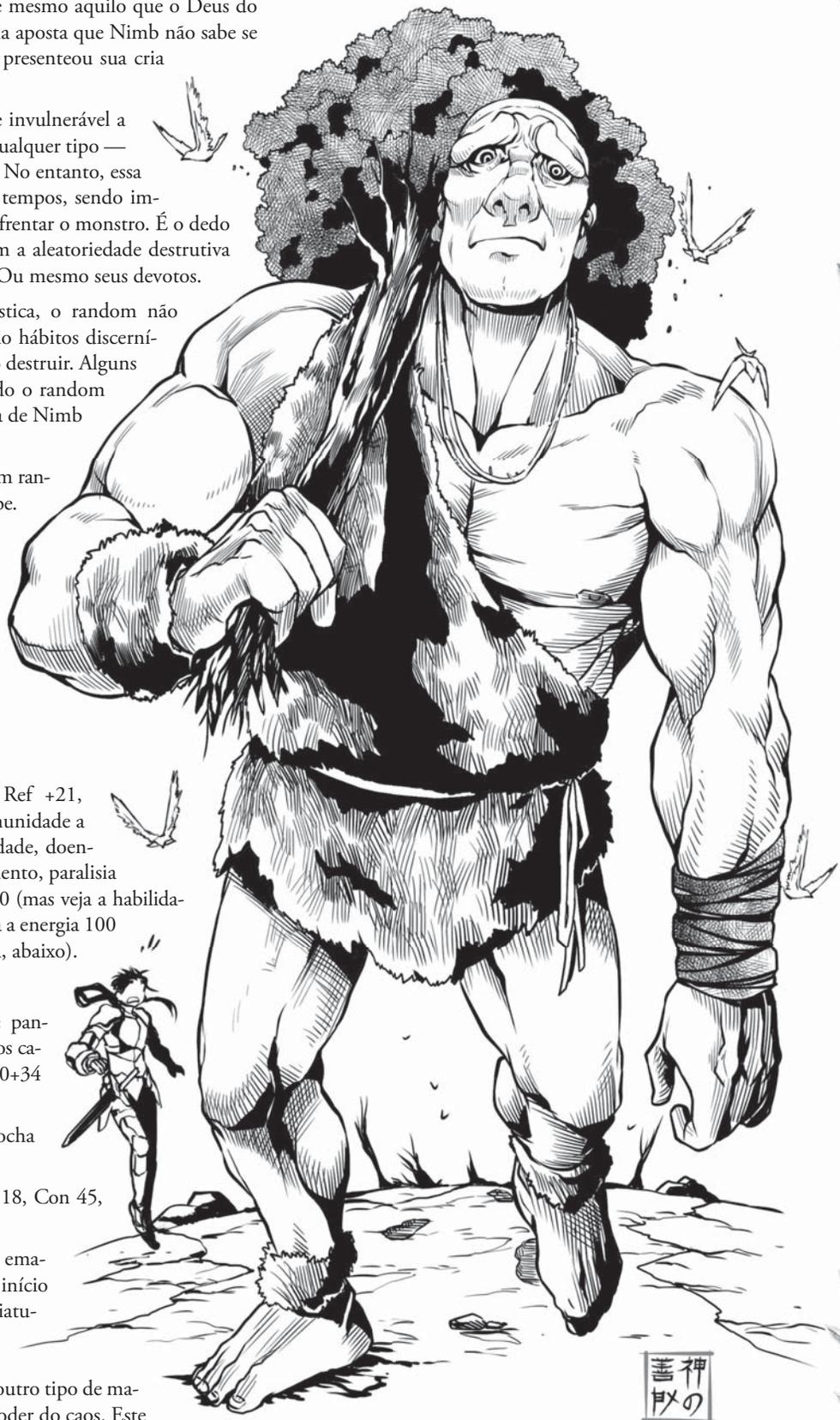
Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +46 (4d10+34 mais punhos caóticos) ou 2 pancadas +44 (4d10+34 mais punhos caóticos).

Ataques à Distância: rocha +31 (2d10+34).

Habilidades: For 49, Des 18, Con 45, Int 3, Sab 10, Car 10.

Aura Caótica: o random emana uma aura de distorção. No início do turno do random, cada criatura a até 36m dele sofre 6d6+15 pontos de dano, à medida que sua carne e ossos (ou qualquer outro tipo de matéria) se distorcem pelo puro poder do caos. Este



dano não é reduzido por nenhum tipo de resistência. Sempre que o random rola um “6” num dos dados de dano, deve somar esse valor e rolar o dado novamente.

Fraqueza: o random possui redução de dano e resistência a energia 100. Na prática, ele é praticamente imune a todos os tipos de dano. Contudo, a criatura pode ser ferida por um tipo de dano. Este tipo de dano muda sempre que o random desperta de sua hibernação, e é impossível descobrir qual será a fraqueza antes que ele desperte.

Para determinar a fraqueza atual do random, role 1d12 e compare o resultado com a tabela abaixo.

1d12	Fraqueza
1	Corte (espadas, machados, garras e lâminas em geral).
2	Perfuração (flechas, lanças, adagas, dardos, espinhos, chifres...).
3	Esmagamento (socos, chutes, clavas, martelos, pedras...).
4	Ácido.
5	Eletricidade.
6	Fogo.
7	Frio.
8	Sônico.
9	Essência (magias de essência).
10	Luz.
11	Energia negativa.
12	Cura (magias e habilidades de cura causam dano).

A fraqueza do random não torna-o especialmente vulnerável ao tipo de dano rolando — ele apenas sofre dano *normal* deste tipo, continuando com suas resistências a todos os outros tipos de dano. O random também precisa efetivamente ser atingido para sofrer dano do tipo rolando. No caso de magias, ainda tem direito a testes de resistência, etc.

Nada Detém o Random: o random é imune a magias e habilidades que impeçam ou dificultem seu movimento (como *névoa sólida*), que transportem-no contra a sua vontade (*teletransporte*) ou que alterem sua forma (*metamorfose*). Quaisquer outras magias que não causam dano funcionam normalmente contra ele. Se houver qualquer dúvida sobre a efetividade de uma magia ou habilidade contra o random, o mestre tem a palavra final. Em geral, em caso de dúvida a decisão deve ser de que o random é *imune* ao que quer que seja. Inúmeros cadáveres de aventureiros atestam o poder desta criatura.

Punhos Caóticos: os punhos do random distorcem tudo que tocam, causando um dano adicional de 6d6 em qualquer criatura atingida. Este dano não é reduzido por nenhum tipo de resistência. Sempre que o random rola um “6” num dos dados desse dano, deve somar esse valor e rolar o dado novamente.

Salto Prodigioso: com suas pernas poderosas, o random é capaz de enormes saltos. Com uma ação de movimento, ele pode saltar 60m em qualquer direção

Trespasar Aprimorado: quando o random derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Tesouro: nenhum.

Réu

ND 6

“Quando matei o último deles... A criatura parecia quase agradecida.”

— Jasmine Al-Akhed, paladina qareen

Réus parecem centauros — da cintura para cima, o corpo tem aparência humanoide, com tronco e braços parecidos com os de um anão; da cintura para baixo, lembram elefantes. Mas o traço mais curioso destas criaturas é o fato de que não têm pescoço nem cabeça: a face é larga e deformada, e fica bem no meio do peito. Mesmo assim, um réu é muito mais alto que um humano, chegando a dois metros de altura. O couro de um réu é muito grosso, e a criatura parece um colosso feito de músculos.

A aparência bizarra destas criaturas gera muitas especulações sobre sua origem. Dizem que os réus eram um antigo clã de anões que se voltou contra Khalmyr, abraçando o culto a um demônio. Esses anões foram punidos pelo Deus da Justiça, transformados em monstros sem mente e obrigados a vagar pela superfície de Arton. É esta história que dá nome a estes monstros.

Esta lenda é apoiada pela mentalidade dos réus. Todos parecem lembrar vagamente de uma vida anterior, quando eram capazes de forjar armas e viviam em uma sociedade próspera. Talvez devido a essa lembrança, todo réu enlouquece ao se deparar com objetos de metal e também com qualquer prova de civilização — como armas, ferramentas, carroças e até mesmo tendas e prédios. Entram em um frenesi de batalha e lutam até destruir esses objetos — voltando-se contra inimigos apenas quando são atacados. Os réus usam a bile corrosiva que escorre de suas garras e presas para destruir os objetos carregados por seus inimigos, ao mesmo tempo em que os atacam para se defender.

Réus têm inteligência limitada — e são, obviamente, incapazes de criar qualquer tipo de ferramenta ou construção. Vivem apenas para caçar, destruir e matar. Quase sempre carregam semblantes de tristeza e frustração em suas bizarras faces. A explosão de fúria quando se deparam com sinais de civilização é tanto raivosa quanto melancólica. Podem ser vistos em todos os tipos de ambientes em Arton, talvez como parte da punição de Khalmyr, que os obrigou a “vagar pela superfície”...

Monstro 9, Grande (comprido), Caótico e Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: Percepção +3, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 108.

Resistências: Fort +11, Ref +8, Von +3, imunidade a ácido.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 garras +10 (1d8+13 mais bile) e mordida +10 (2d6+13 mais bile).

Ataques à Distância: cuspe tóxico +11 toque (4d8+4 ácido), alcance 9m.

Habilidades: For 20, Des 15, Con 20, Int 6, Sab 8, Car 6.

Bile Corrosiva: as garras e presas do réu secretam uma bile corrosiva que derrete as defesas naturais de seus oponentes. Para cada ataque que o réu errar, causa 1 ponto de dano na CA do escudo do alvo. Quando o escudo for destruído (ou se o alvo não tiver escudo), ele passa a causar 1 ponto de dano na CA da armadura do alvo. Quando a armadura for destruída (ou se o alvo não tiver armadura), ele passa a causar 1 ponto de dano na CA da armadura natural do alvo. Quando a armadura natural for destruída (ou se o alvo não tiver armadura natural), esta habilidade para de funcionar. Note que o dano de ácido só é causado quando o réu *erra* um ataque, pois suas garras ou presas foram bloqueadas pelo escudo ou armadura do alvo.

Bote: quando o réu faz uma investida, pode atacar com todas suas armas naturais (as duas garras e mordida). Todos os ataques recebem um bônus de +2 e devem ser feitos contra o mesmo alvo.

Cuspe Tóxico: o réu pode cuspir um jato de bile tóxica em uma criatura a até 9m como um ataque de toque à distância com um modificador de +11. Em caso de acerto, o cuspe causa 4d8+4 pontos de dano de ácido. Na rodada seguinte, a vítima sofre 3d8+4 pontos de dano de ácido. Na terceira rodada, sofre 2d8+4 pontos de dano de ácido. Na quarta rodada, sofre 1d8+4 pontos de dano de ácido, e então o ácido para de fazer efeito. Uma vez utilizada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Rinoceronte

ND 4

“Tsikut, pegue aqueles chifres-verdes!”

— Espírito-de-Pedra, druida das Montanhas Uivantes

Rinocerontes são quadrúpedes extremamente fortes e resistentes, com uma grossa carapaça revestindo seu corpo. Verdadeiros encouraçados em forma de animal, são capazes de suportar ataques que matariam a maioria dos outros animais de mesmo porte. Normalmente têm de 2 a 4 metros de comprimento, chegando a pesar 3 toneladas. Talvez sua característica mais marcante seja o enorme chifre que se projeta de seu focinho, que usam para empalar seus adversários.

Para piorar, rinocerontes são muito mal-humorados e agressivos. Pelo menos são herbívoros. Mesmo assim, não hesitam em investir contra qualquer um que considerem uma ameaça, derrubando até mesmo carruagens e outros veículos de guerra. São normalmente encontrados na Grande Savana, onde vivem solitários, atacando tudo que invada seu território.

Animal 8, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +12 faro, visão na penumbra

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +11, Ref +5, Von +5.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chifre +15 (1d12+13).

Habilidades: For 28, Des 8, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 2.

Investida Avassaladora: se um rinoceronte faz uma investida e acerta seu inimigo, além de causar seu dano, ele arremessa a vítima 1d6 x 1,5 m na mesma direção da investida. O oponente tem direito a um teste de Fortitude (CD igual ao dano) para evitar o arremesso (mas não o dano).

Tesouro: nenhum.

Sala da Morte

ND 15

“Onde diabos está o monstro nos atacando?”

— Sarita Dedo-Leve, halfling ladina

Uma sala que mata. Esta é a descrição mais fiel deste construto.

Construída como um aposento normal, a sala da morte é um dos desafios mais temíveis já concebidos. Seu interior é mobiliado como se fosse parte do prédio em que se encontra — como uma cozinha, refeitório, enfermaria ou templo. Mas, no centro da sala da morte, há sempre uma pequena torre, da qual pendem manguais. Quando os inimigos se aproximam da torre, as portas e janelas se fecham, e a sala da morte ataca.

Escondidas pelo aposento há armadilhas de todos os tipos: lâminas giratórias, lanças, fossos... Na verdade, até mesmo a mobília faz parte das ameaças — sendo capaz de aprisionar os inimigos ou dificultar seus movimentos. Dentro da sala da morte, não há lugar a salvo; algum perigo sempre vai alcançá-lo!

Felizmente, a sala da morte conta com alavancas — escondidas, é claro! — que podem parar os ataques da criatura. Mas é necessário esquivar-se dos perigos enquanto se procura pelos mecanismos capazes de desligar a sala.

Normalmente construída para impedir a invasão de uma fortaleza, palácio ou mansão, a sala da morte também é usada para treinar soldados de elite. Mas, devido ao custo desses construtos, apenas os indivíduos mais ricos podem se dar ao luxo de contar com um deles.

Uma sala da morte possui 12m x 12m, embora existam versões menores e maiores. No centro da sala há uma torre central, com 3m x 3m. As estatísticas abaixo referem-se à torre central. Se a torre for destruída, a sala da morte é desativada.

Construto 24, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +27, sentido sísmico 12m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30.

Pontos de Vida: 150.

Resistências: Fort +12, Ref —, Von +12, esquiva sobrenatural aprimorada, redução de dano 20, resistência a energia 20.

Deslocamento: 0m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 3 manguais +20 (2d6+17).

Ataques à Distância: 3 virotes +15 (1d12+12, 19-20).

Habilidades: For 20, Des 0, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

É uma Armadilha! sim, a sala é uma armadilha. Personagens com a habilidade sentir armadilhas podem usar seus bônus contra todos os ataques da sala.

Em Caso de Emergência, Puxe as Alavancas: a sala da morte possui três alavancas escondidas que permitem sua

desativação. Uma na parede da sala, uma no chão e outra na torre — o mestre decide quais as posições, mas elas devem estar todas no nível do solo, acessíveis a pé. Qualquer criatura que chegue a 1,5m de uma destas alavancas pode fazer um teste de Percepção contra CD 30 para percebê-la. Usar a alavanca exige uma ação padrão. Quando as três forem ativadas, a sala se desliga automaticamente.

Lâminas Giratórias: a torre central possui várias lâminas que giram em seu eixo. Qualquer criatura que comece seu turno adjacente à torre sofre 1d12+12 pontos de dano de corte (Reflexos CD 22 reduz à metade).

Muitas Armadilhas: no início de cada turno de cada personagem dentro da sala, role 1d4, 1d6 e 1d8. Para cada resultado “1” o personagem é alvo de uma armadilha.

Alçapão: com um resultado “1” no d4, um buraco se abre sob os pés do personagem. O personagem deve ser bem-sucedido num teste de Reflexos contra CD 25 ou cairá 4,5m, sofrendo 3d6 pontos de dano. Para sair do fosso é necessário um teste de Atletismo CD 25.

Lança Surpresa: com um resultado “1” no d6, uma lança surge sob o personagem. A lança faz um ataque corpo-a-corpo, contra o qual o personagem fica desprevenido (a não ser que possua esquiva sobrenatural ou uma habilidade similar), com bônus +20 e dano 1d8+12 (crítico x3).



Mobília Prisão: com um resultado “1” no d8, a própria mobília da sala se volta contra o personagem. Um tapete se enrola em sua perna, um armário se fecha sobre seu corpo ou uma cortina envolve seus braços. Em termos de regras, o personagem deve fazer um teste de Reflexos contra CD 25. Em caso de falha, fica imobilizado até se soltar, o que exige uma ação completa e um teste bem-sucedido de Força ou Acrobacia contra CD 25.

Muitos Ataques: com uma ação completa, a torre central pode fazer todos seus ataques — seus três ataques corpo-a-corpo e seus três ataques à distância. Os ataques podem ser feitos contra o mesmo alvo ou contra alvos diferentes, à escolha da sala da morte. Normalmente, ela concentra seus ataques em personagens que estejam perto de suas alavancas escondidas.

Tesouro: nenhum.

Salamandra

“Essas criaturas são apenas mais uma provação da Divina Serpente! Matem! Matem!”

— Talsaka, dragão-caçadora

Salamandras têm tronco, braços e cabeça humanoides, mas da cintura para baixo possuem cauda de serpente (similar à das nagahs). Sua cauda é coberta de escamas amarelas, douradas, negras e vermelhas. Suas feições são angulosas e pontudas, e espinhos em forma de chamas projetam-se de sua espinha, cotovelos e até mesmo de sua cabeça. Seus corpos exalam calor, e elas são verdadeiras fornalhas vivas.

As salamandras de fogo são nativas do Plano Elemental do Fogo, e também dos Reinos de alguns deuses, como Azgher e Thyatis. Moram em cidades feitas de metal, que brilham com calor sobrenatural. São habilidosas na arte de forjar metais, e não poupam esforços nesse trabalho. Sua tolerância ao calor permite que suportem as temperaturas extremas nas forjas, ou mesmo dentro das fornalhas. Com isso, são capazes de moldar seus objetos de metal à perfeição, quando estão mais quentes e maleáveis.

Além da forja, seu único grande amor parece ser o sadismo. Talvez por nascerem do fogo e conviverem com essa força destrutiva, salamandras apreciam a dor alheia e desprezam criaturas que considerem mais fracas. São egoístas e cruéis, e adoram atormentar suas vítimas. Em suas cidades, outros seres são tolerados apenas como visitantes ocasionais, para comprar seus objetos de metal — e apenas quando são capazes de sobreviver no calor que as salamandras apreciam. Nem mesmo escravos de outras raças duram nas habitações das salamandras, pois elas invariavelmente os matam, fazendo “testes” e “experiências” a respeito de sua resistência ao calor.

As salamandras de fogo se organizam em uma sociedade de castas. Na base da pirâmide fica o povo, mas quase todas as salamandras encontradas pertencem à casta dos guerreiros (acima do povo). Acima dos guerreiros, os nobres vivem existências decadentes de luxo e torturas. Contudo, é comum

que nobres sejam derrubados por guerreiros fortes, capazes de vencer seus guardas e tomar seu lugar. Isso é visto como algo natural em sua sociedade destrutiva. Diz-se que as salamandras de fogo têm uma guerra antiga contra os elementais do fogo.

Toda salamandra de fogo porta uma lança ou tridente de metal. Aquecida pelo corpo da criatura, a arma brilha de calor. Contudo, mais do que uma arma, a lança ou o tridente de uma salamandra é considerada parte de seu próprio ser. É mais comum que salamandras guerreiras portem tridentes, enquanto que as plebeias costumam carregar lanças. As salamandras guerreiras decoram seus tridentes com adornos e baixos-relevos em comemoração a inimigos caídos particularmente desafiadores.

Salamandras de fogo se reproduzem de forma assexuada, produzindo uma única larva em intervalos de mais ou menos dez anos. Os filhotes são incubados em poços de chamas até atingirem a maturidade. Salamandras de fogo falam o idioma ígneo.

Salamandra Plebeia

ND 4

Espírito 7, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +17

Sentidos: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 42.

Resistências: Fort +7, Ref +8, Von +5, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança obra-prima +9 (1d6+5 mais 1d6 de fogo) e cauda +7 (1d6+5 mais 1d6 de fogo).

Ataques à Distância: lança obra-prima +12 (1d6+5 mais 1d6 de fogo).

Habilidades: For 14, Des 17, Con 14, Int 9, Sab 11, Car 8.

Perícias: Ofício (metalurgia) +10.

Calor: o corpo da salamandra gera tanto calor que seu mero toque causa dano. O calor também é conduzido por qualquer arma metálica que a salamandra utilize.

Equipamento: brunea, lança obra-prima.

Tesouro: metade do padrão.

Salamandra Guerreira

ND 6

Espírito 12, Grande (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +15, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 108.

Resistências: Fort +12, Ref +11, Von +8, imunidade a fogo, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tridente Grande obra-prima +16 (2d6+11 mais 1d6 de fogo, 19-20) e cauda +14 (1d8+11 mais 1d6 de fogo).

Habilidades: For 20, Des 17, Con 18, Int 10, Sab 11, Car 8.

Perícias: Intimidação +14, Ofício (metalurgia) +15.

Calor: o corpo da salamandra gera tanto calor que seu mero toque causa dano. O calor também é conduzido por qualquer arma metálica que a salamandra utilize.

Onda de Chamas: uma vez ao dia, como uma ação completa, a salamandra guerreira pode invocar uma poderosa onda de chamas. Esta onda de chamas funciona como uma *muralha de fogo* com 30m de largura e 6m de altura, que percorre uma distância de 30m a partir da salamandra. Todas as criaturas no caminho da onda sofrem 4d6+6 pontos de dano de fogo.

Tridente Ardente: três vezes por dia, como uma ação padrão, a salamandra guerreira pode apontar o seu tridente e disparar três *raios ardentes* contra o mesmo alvo (três ataques de toque à distância com bônus de +14; cada raio causa 4d6+6 pontos de dano de fogo).

Equipamento: cota de talas, tridente Grande obra-prima.

Tesouro: padrão.

Salamandra Nobre

ND 9

Espírito 16, Grande (comprido), Neutro e Maligno

Iniciativa +26

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 33.

Pontos de Vida: 160.

Resistências: Fort +15, Ref +13, Von +10, imunidade a fogo, redução de dano 10/ mágica, vulnerabilidade a frio.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tridente Grande de adamantite obra-prima +21 ou +16/+16 (3d6+14 mais 1d6 de fogo, 19-20) e cauda +19 (1d8+14 mais 1d6 de fogo).

Habilidades: For 22, Des 17, Con 20, Int 12, Sab 11, Car 10.

Perícias: Conhecimento (nobreza) +20, Intimidação +19, Ofício (metalurgia) +20.

Calor: o corpo da salamandra gera tanto calor que seu mero toque causa dano. O calor também é conduzido por qualquer arma metálica que a salamandra utilize.

Onda de Chamas: uma vez ao dia, como uma ação completa, a salamandra nobre pode invocar uma poderosa onda de chamas. Esta onda de chamas funciona como uma *muralha de fogo* com 30m de largura e 6m de altura, que percorre uma distância de 30m a partir da salamandra e então se dissipa. Todas as criaturas no caminho da onda sofrem 4d6+8 pontos de dano de fogo.

Tridente Ardente: três vezes por dia, como uma ação padrão, a salamandra guerreira pode apontar o seu tridente e disparar três *raios ardentes* contra o mesmo alvo (três ataques de toque à distância com bônus de +18; cada raio causa 4d6+8 pontos de dano de fogo).

Equipamento: cota de talas, tridente Grande de adamantite obra-prima.

Tesouro: dobro do padrão.



Sapo Gigante ND 3

“Às vezes parece que passei a vida inteira enfrentando criaturas-sapos. Isso não me torna muito popular com as mulheres.”

— Bob “Fedido” Rawthorpe, ranger dos pântanos

Arton apresenta muitas versões gigantes de criaturas comuns. Enquanto certos animais nunca representariam perigo para um humano, suas versões “grandes demais” podem ser letais. O sapo gigante é um destes.

O sapo gigante atinge até quatro metros de comprimento por um metro e meio de altura no ombro. Mantém o corpanzil imenso na água ou lama, deixando apenas os olhos salientes à mostra enquanto busca por vítimas. Quando as vítimas se aproximam, ele salta e ataca com a língua, envenenando seus alvos.

Sapos gigantes ocorrem naturalmente em grandes pântanos e brejos, mas são mais comuns perto de covis de magos — os resíduos arcanos podem provocar seu crescimento exagerado. O povo-sapo muitas vezes usa estas criaturas como guardiões ou mesmo montarias. Algumas tribos mais primitivas veneram os sapos gigantes como deuses — mesmo que a “divindade” devore seus “fiéis” sem pensar duas vezes.

Monstro 7, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +4.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: língua venenosa +12 (1d6+8 mais veneno).

Habilidades: For 20, Des 10, Con 14, Int 2, Sab 12, Car 6.

Língua Venenosa: o sapo gigante ataca com sua língua, que pode atingir oponentes a até 3m. Um oponente atingido pela língua deve fazer um teste de Fortitude contra CD 15. Se falhar, é envenenado e sofre 2d4+2 pontos de dano de Destreza.

Pulo Esmagador: com uma ação de movimento, o sapo gigante pode pular e cair sobre um oponente Médio ou menor a até 12m. O alvo do pulo esmagador pode fazer um teste de Reflexos contra CD 20 para se deslocar 1,5m e evitar ser esmagado. Se falhar, fica soterrada sob o sapo — sofre 2d6+8 pontos de dano de esmagamento e está caída e agarrada. A criatura só pode se levantar se antes se soltar do sapo (que possui um bônus total de +15 em agarrar).

Tesouro: nenhum.



Sarcodio ND 3

“Eu acho que reconheço estas pessoas...”

— Terek Isswal, sargento da milícia de Valkaria, enfrentando um sarcodio em um laboratório ilegal

O sarcodio parece um golem de carne, mas tosco e mal costurado. Seus pedaços parecem prestes a cair ou se soltar, com alguns membros ou partes pendurados por fios sem nenhuma ligação com o resto do corpo.

Enquanto golens de carne, zumbis e outras criaturas são criados com a melhor “matéria-prima” disponível, o sarcodio é feito a partir de sobras e restos. Na verdade, o sarcodio não é realmente “feito” por ninguém, mas reunido pela vontade das vítimas cujos pedaços são usados na formação de outras criaturas. Um braço vem de um indivíduo, uma perna de outro, um tronco é empurrado por mãos desmembradas, a cabeça é arrastada... E, assim, das sobras deixadas no laboratório surge um sarcodio.

O sarcodio é uma espécie de zumbi mutante. Pode ter qualquer número de pernas, braços, troncos, cabeças e assim por diante. As partes reunidas buscam apenas a vingança, que é levada contra todas as criaturas vivas. Sarcodios podem ser encontrados principalmente em necrotérios, cemitérios e

laboratórios de necromantes, esperando por novas vítimas — cujos restos são aproveitados pela criatura para torná-la ainda mais poderosa!

Sarcodios são mais assustadores do que realmente perigosos. Atacam batendo com os membros, mordendo, agarrando e golpeando com qualquer objeto que consigam encontrar.

Morto-vivo 6, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +3, Ref +2, Von +3.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas (ou mordidas, ou garras ou alguma outra coisa...) +6 (1d6+7).

Habilidades: For 18, Des 8, Con —, Int 5, Sab 6, Car 2.

Anatomia Insana Acidental: o sarcodio tem 25% de chance de ignorar qualquer dano de qualquer tipo de fonte. A área atingida não era exatamente necessária para o funcionamento do morto-vivo...

Tesouro: nenhum.

Serpente Marinha ND 10

“Meu sonho é morrer no mar!”

— **Gaz, goblin marujo**

Pessoas que não estão acostumadas à vida no mar consideram a serpente marinha uma lenda, fruto de histórias exageradas de marujos impressionáveis. Os tais marujos sustentam que a serpente marinha é real. Mais do que isso, é motivo de pesadelos — talvez a única coisa mais temida por eles que uma tempestade em alto mar. Os marujos estão certos. A serpente marinha existe. Foi criada pelo Grande Oceano para expulsar do mar outros monstros, como dragões e crias de Megalokk, mas também ataca embarcações de todos os tipos. É uma fera irracional e esfomeada, e por isso bastante agressiva.

O corpo de uma serpente marinha é comprido, alcançando mais de 20 metros e terminando em uma cabeça gigantesca, reptiliana e repleta de dentes finos e longos. Sua pele escamosa pode ser cinzenta, azul chumbo ou verde musgo. Mas é difícil ver uma serpente marinha com clareza: quando ela ataca, grande parte de seu corpo fica submerso, e mesmo o pescoço e a cabeça ficam encobertos pelas ondas e espuma do mar.

A maior parte dos relatos de serpentes marinhas são de barcos que a veem ao longe, de relance. Afinal, quando ela se aproxima, normalmente não sobra ninguém para contar a história! Por isso, até hoje muitos não acreditam em sua existência. Mas, entre quem vive no mar, há um ditado: “Apenas quem já sobreviveu a um encontro com uma serpente marinha pode se considerar um marujo de verdade”.

Monstro 18, Descomunal (comprido), Neutro

Iniciativa +24

Sentidos: Percepção +23, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 252.

Resistências: Fort +17, Ref +14, Von +10, camuflagem, resistência a frio 10.

Deslocamento: 6m, natação 24m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +26 (4d6+20).

Habilidades: For 32, Des 16, Con 22, Int 2, Sab 15, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se a serpente marinha acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +38).

Arremessar: como uma ação de movimento, a serpente marinha pode arremessar uma criatura que esteja agarrando. A criatura voa por 2d6 x 1,5m em direção ao mar — e deve dar um jeito de voltar nadando ao barco depois...

Guincho: como uma ação de movimento, a serpente marinha pode emitir um guincho alto e agudo. Todas as criaturas a até 18m sofrem 4d6+9 pontos de dano e ficam surdas por um minuto. Um teste de Fortitude (CD 25) reduz o dano à metade e evita a surdez. A serpente pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Uma criatura surda sofre -4 em testes de Iniciativa e Percepção e precisa fazer um teste de Vontade para lançar qualquer magia (CD 10 + o nível da magia).

Névoa: a serpente marinha está sempre soprando neblinas de neblina cinzenta, que atrapalham a visão e fornecem camuflagem a ela. A serpente é imune aos efeitos da sua névoa.

Soçobrar: como uma ação padrão, a serpente marinha pode atirar seu corpanzil contra uma embarcação, fazendo-a tremer e balançar. Todas as criaturas no navio sofrem 4d6 pontos de dano, caem no chão e ficam atordoadas por uma rodada. Um teste de Reflexos (CD 25) reduz o dano à metade e evita a queda e o atordoamento.

Tesouro: nenhum.

Sirena

“São os tuna’koan de novo. Preparem-se para o ataque!”

— **Traellisse, capitã sereia**

Sirenas são humanoides aquáticos com características de criaturas marinhas. O tronco, os braços e a cabeça são humanos, mas têm longas caudas de peixe no lugar de pernas. As cores das escamas variam, mas azul, verde e cinza são as mais comuns. Todos têm as orelhas raiadas como se fossem nadadeiras, e apresentam o mesmo padrão em outras partes do corpo, como nos pulsos e nas laterais da cintura. Sirenas adultos têm o mesmo tamanho de humanos, mas suas caudas de peixe tornam-nos mais compridos. O peso varia entre 75 e 100 kg.

Estas são as únicas características físicas que os dois sexos dos sirenas compartilham. Homens e mulheres sirenas são muito diferentes, e parecem pertencer a espécies distintas. As fêmeas, chamadas de sereias, são incrivelmente belas, com longos cabelos adornados por conchas e corais, e rostos delicados. Os machos, chamados tritões, são extremamente feios, sem cabelos, com bocas largas e olhos esbugalhados. Obviamente, as sereias não veem os tritões como “feios” — na verdade, quanto mais acentuadas são suas características “horrendas”, mais atraente um tritão é considerado em sua sociedade! Normalmente sirenas não usam roupas, mas gostam de adornos feitos de conchas e madrepérola. Armaduras são feitas de objetos naturais como cascas e ossos. O mesmo vale para armas, que são feitas de presas e corais. Suas armas preferidas são o tridente e a adaga, mas lanças e escudos também são bastante comuns.

Diz uma lenda que os sirenas já foram humanos — mas foram trazidos para os oceanos de Arton pelo Grande Oceano, para ensinar à deusa Valkaria uma lição: os humanos podiam dominar o mar, assim como dominavam a terra, mas seriam transformados para sempre. Verdade ou mentira, esta lenda parece encontrar respaldo nas características dos sirenas. Eles são bastante parecidos com humanos em seu modo de pensar e agir. Não são tão ambiciosos, mas aproximam-se muito mais de seus primos da terra do que de outras raças subaquáticas.

Da mesma forma que os humanos, sirenas têm reinos e estrutura social complexa. Falam aquan e um idioma muito parecido com o valkar antigo. A principal divindade dos sirenas é, obviamente, o Grande Oceano.

Os sirenas em geral são amistosos, e às vezes até mesmo mantêm relações comerciais com certas comuni-

dades da superfície. Mas são inimigos naturais dos tuna'koan, os homens-peixe, com quem estão em guerra desde que se lembram. Contudo, sirenas também podem ser perigosas. Assim como ocorre com humanos, existem indivíduos (e até povoados ou reinos inteiros) malignos e cruéis. Várias embarcações já encontraram sua ruína porque não se preveniram contra “amigáveis” sirenas...

Sereia

ND 3

Humanoide 6, Médio, Caótico e Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +9, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 19.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +4, Ref +5, Von +3.

Deslocamento: 1,5m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +6 (1d3+2)

Habilidades: For 8, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 11, Car 19.

Canto da Sereia: uma sereia pode usar a habilidade música de bardo à vontade. Ela conhece os efeitos canção assustadora em massa, fascinar em massa e sugestão. A CD para resistir aos efeitos é 17, ou 21 para personagens que possam se



sentir fisicamente atraídos pela sereia. Uma sereia normalmente fascina suas vítimas, e então sugere que uma delas mergulhe com ela. Uma vez que a vítima esteja no fundo do mar, a sereia a agarra (bônus +10), fazendo com que ela se afogue. A vítima então precisa se soltar da sereia antes que seu fôlego acabe (veja as regras para afogamento em *Tormenta RPG*, página 83).

Névoa (M): uma sereia pode lançar a magia *névoa* uma vez por dia.

Tesouro: padrão.

Tritão

Humanoide 6, Médio, Neutro

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +9, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +7, Ref +5, Von +3.

Deslocamento: 1,5m, natação 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tridente +10 (1d8+10, x3).

Habilidades: For 18, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 7.

Mestre do Tridente: tritões treinam com seus tridentes desde muito cedo, e são naturalmente hábeis com estas armas. Eles recebem um bônus de +2 em jogadas de ataque e dano com o tridente, e aumentam seu multiplicador de crítico em +1. Esses bônus já estão incluídos nas estatísticas acima. Ele deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira. Finalmente, uma vez por rodada, um tritão pode tentar aparar um golpe, como um uso do talento Aparar.

Equipamento: escudo pesado, tridente.

Tesouro: padrão.

Skum

ND 2

“São vítimas... Mas o melhor que podemos fazer por eles é matá-los.”

— Balthus, druida

Os skum são criados por aboleths para servir como escravos e bucha de canhão. Qualquer humanoide pode ser transformado em um skum; a vítima é tratada em um processo alquímico que mescla sua carne com a estranha substância secretada pelos aboleths, que dá origem às escamas da forma híbrida.

Um skum parece uma abominação híbrida de humanoide e peixe. Sua pele tem o que parecem ser escamas, que crescem por cima do corpo. Uma barbatana corre por toda extensão da coluna vertebral, e há nadadeiras na altura dos pulsos e dos tornozelos. A criatura também tem uma cauda feita da mesma matéria das escamas, e a cabeçorra parece a de um peixe deformado.

Uma vez tendo passado pelo processo de transformação em skum, a criatura perde toda a vontade própria e também quase todas as lembranças de sua vida passada. Para todos os efeitos, torna-se um escravo sem mente a serviço de seu lorde aboleth. Skum falam seu idioma original e também o aquan. Apesar de serem tratados como escravos pelos aboleths, os skum recebem certa reverência por parte dos homens-peixe, que os veem como serviçais diretos dos deuses.

Em combate, um skum pode atacar com armas, com a mordida e com a cauda. Muitos mantêm a habilidade de lutar com as mesmas armas que conheciam antes da transformação, e quase todos aprendem a lutar com lanças, azagaias e tridentes.

Humanoide 6, Médio, Leal e Maligno

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 36.

Resistências: Fort +5, Ref +4, Von +2, imunidade a encantamento.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: lança +9 (1d6+7) ou lança +7 (1d6+7), mordida +6 (1d6+7) e cauda +6 (1d6+7).

Habilidades: For 19, Des 13, Con 15, Int 6, Sab 8, Car 4.

Apenas uma Vítima: um skum parece apenas uma criatura sem mente, como um zumbi marinho. Contudo, todo skum foi um dia um indivíduo, que foi raptado e abduzido por um inescrupuloso aboleth. Para reconhecer um indivíduo que hoje é um skum com base apenas em um retrato ou descrição, é necessário um teste de Percepção contra CD 30. Um parente ou alguém que passou muito tempo com o indivíduo transformado recebe um bônus de +10 nesse teste. Para salvar um skum do seu estado atual, é necessário desacordar o indivíduo e usar as magias *remover doença* ou *remover maldição*. Um dia depois do lançamento da magia, o skum reverte a sua personalidade e forma originais.

Tesouro: nenhum.

Stirge

ND 1

“Posso morrer devorado por um dragão! Mas me recuso a ser drenado por um bando de mosquitos gigantes!”

— Karl Ghuff, cavaleiro da Ordem da Luz (ainda vivo)

O stirge parece uma mescla de um morcego e um mosquito gigante. O corpo da criatura é semelhante ao de um mosquito, mas com uma coloração de vermelho ferrugem, e asas de couro negro como as de um morcego. O corpo tem em torno de trinta centímetros de comprimento, enquanto as asas alcançam 60 centímetros de ponta a ponta. O stirge pesa em torno de meio quilo. Na ponta da cabeça a criatura traz uma probóscide comprida e de aparência semelhante a uma agulha, que usa para se alimentar.

Stirges se alimentam do sangue de criaturas vivas. São facilmente encontrados em Galrasia, mas alguns já alcançaram o continente. Apesar de sozinho não ser uma grande ameaça para aventureiros, um stirge pode sugar todo o sangue de uma criança ou pequeno animal — e, em grupos, pode ser letal. Raramente se vê um stirge solitário numa região. Pelo contrário: quando há um deles, costuma haver um enxame incontrolável. Alguns sábios dizem que isso ocorre porque a ecologia do continente não está preparada para receber os stirges. Assim, quando um pequeno número deles alcança estas terras, eles se multiplicam sem controle, tornando-se uma praga.

O stirge ataca pousando sobre o alvo em busca de um ponto vulnerável. Então afunda a probóscide na carne da vítima e começa a sugar seu sangue. Trate este ataque como um ataque de toque que só pode ser usado contra criaturas de tamanho Pequeno ou maior.

Monstro 2, Mínimo, Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +1, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 10.

Resistências: Fort +2, Ref +8, Von +1.

Deslocamento: voo 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: probóscide +10 (1 mais drenar sangue).

Habilidades: For 3, Des 20, Con 8, Int 1, Sab 10, Car 6.

Drenar Sangue: quando o stirge causa dano com um ataque da probóscide, agarra-se à vítima e começa a drenar seu sangue. Caso não seja retirado (um teste oposto de agarrar, o stirge tem um bônus de +10*) até o início de sua rodada, ele irá drenar 1d4 pontos de Constituição da vítima, recebendo 5 PV temporários para cada ponto de Constituição drenado. Após sugar 5 pontos de Constituição num mesmo dia, o stirge fica satisfeito e tenta fugir, só voltando a usar esta habilidade para se defender.

*O stirge não sofre penalidade por tamanho no teste de agarrar para se manter preso com a probóscide, por isso faz o teste com bônus de +10.

Sangrar: caso o stirge seja retirado enquanto esteja drenando sangue (ou caso fique satisfeito, ou caso morra), deixa um furo, por onde a vítima começa a sangrar. No início de cada rodada, a vítima deve fazer um teste de Constituição contra CD 15. Em caso de falha, perde 1d4 pontos de vida e continua sangrando. Em caso de sucesso, para de sangrar. A vítima deve repetir o teste a cada rodada, até parar de sangrar ou morrer. O sangramento pode ser estancado com qualquer magia de cura que recupere pelo menos 1 PV ou com um teste de Cura contra CD 15.

Tesouro: nenhum.

Taalag

ND 2

“Que calor...”

— Grelthorimm, explorador anão (desaparecido)

Dizem que os anões foram criados por Tenebra, a Rainha das Trevas, em conjunto com Khalmyr. Mas, segundo algumas lendas, nem todos aceitaram viver nas sombras e na escuridão das cavernas. Alguns buscaram a luz, e acabaram encontrando o fogo nas profundezas do continente. Esses são os taalag.

Os taalag têm a mesma estatura dos anões, mas sua pele é de um dourado avermelhado que emana calor. Têm cabelos e barba fartos, feitos de chamas. Trajam armaduras parecidas com a dos anões, e usam machados, picaretas e escudos semelhantes, normalmente em cores quentes e adornados por rubis. Veneram Azgher e desprezam Tenebra, que consideram uma divindade mesquinha que deseja manter os anões “aprisionados” em um lugar frio e isolado. Como o Deus Sol no céu de Arton, viajam livres, embora pelos subterrâneos (e só muito raramente visitam a superfície).

Os taalag acreditam que Azgher não se encontra apenas nos céus de Arton, mas também nos subterrâneos, no núcleo do mundo. Para eles, o magma é parte do corpo do Deus Sol, e não faz sentido dizer que “não existe sol debaixo da terra”. Na verdade, muitos taalag nem sequer conhecem o conceito de “noite”, e ficam bastante nervosos com qualquer período prolongado sem exposição direta à luz de sua divindade.

Os taalag vivem em caravanas organizadas, mas com relativamente poucos indivíduos, nas camadas mais profundas abaixo de Doherimm. Podem subir às camadas mais “superficiais” sob a terra, mas isso deixa-os mais afastados do que acreditam ser seu deus, o que é fonte de irritação e angústia. Na verdade, já houve casos de grandes planos taalag para criar túneis de magma e lava até as camadas mais superficiais — concedendo “a bênção de Azgher” às demais criaturas do subterrâneo, mesmo contra sua vontade!

Segundo algumas histórias folclóricas, seria possível para um anão tornar-se um taalag, e vice-versa. Para isso, bastaria que um anão passasse muito tempo em contato com magma enquanto ora ao Deus Sol — ou que um taalag ficasse isolado na escuridão, rezando para Tenebra. Infelizmente, ambos tendem a morrer nessas condições.

Embora taalag e anões não sejam exatamente inimigos, raros encontros entre as raças acabam bem. Os taalag podem se enfurecer com o modo de vida anão, tentando forçá-los a aceitar Azgher e seu corpo de magma. Contudo, inimigos em comum (como finntroll e outras ameaças do subterrâneo) podem fazer as duas raças trabalharem juntas.

Nômades e inquietos, os taalag viajam pelos subterrâneos como os rios de magma que aquecem as profundezas. São uma visão rara, mas sempre que você sentir a temperatura de uma caverna esquentar, é provável que um grupo de taalag esteja por perto.

Um taalag típico tem 1,20m de altura e pesa em torno de 200 kg. Falam o idioma dos anões, além de ígneo e terran.

Espírito 5, Médio, Leal e Neutro

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +8, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 40.

Resistências: Fort +7, Ref +3, Von +4, imunidade a fogo, resistência a magia +2, vulnerabilidade a *frio*.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: martelo de guerra +8 (1d8+4, x3).

Habilidades: For 14, Des 8, Con 17, Int 10, Sab 11, Car 8.

Perícias: Conhecimento (engenharia) +8, Intuição +8, Ofício (metalurgia) +8.

Barba de Fogo: como uma ação padrão, o taalag pode cuspir fogo em sua arma ou em seus oponentes. Se cuspir em sua arma, ela ganha a habilidade *flamejante* (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 10), causando +1d6 pontos de dano de fogo por 1 minuto. Se cuspir em seus oponentes, cria um cone de fogo semelhante à magia *mãos flamejantes* (dano 2d6+2), com CD para resistir 12. Uma vez utilizada esta habilidade, ela estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Equipamento: cota de malha, escudo pesado, martelo de guerra.

Tesouro: padrão.

Tarantuloide **ND 2**

“Até hoje, no meio da noite, eu tenho a impressão de ouvir os estalos das quelíceras...”

— Ambrose Dash, único sobrevivente de uma incursão a um ninho de tarantuloídes

Seres humanoides com características de aranhas, tarantuloídes têm pele púrpura coberta de pequenos pelos escuros, quelíceras e oito olhos bulbosos e negros. Têm a mesma altura e peso médios de um humano.

Tarantuloídes são criaturas estúpidas e agressivas, que vivem apenas para se alimentar. Vivem nos ermos ou nas margens de estradas entre os reinos, onde espreitam nas sombras, à espera de viajantes incautos que possam atacar e matar. Às vezes, tarantuloídes são usados como capangas por vilões mais poderosos — especialmente aracnarcanos, por sua semelhança aracnídea.

Monstro 5, Médio, Neutro e Maligno

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +7, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +3, imunidade a veneno.

Deslocamento: 9m, escalar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +8 (1d8+4 mais veneno) ou mordida +6 (1d8+4 mais veneno) e 2 garras +5 (1d4+4).

Habilidades: For 14, Des 16, Con 13, Int 6, Sab 13, Car 8.

Perícias: Furtividade +11.

Veneno: ferimento; Fort CD 14, 1d6 de dano de Força.

Tesouro: padrão.

Thoqqua **ND 3**

“Não encontramos ossos porque até os ossos foram carbonizados.”

— Geridimm, explorador anão

Os thoqqua parecem grandes serpentes anelídeas. Mas cada anel que forma seu corpo é feito de chamas que ardem o tempo todo. Essas criaturas medem mais de um metro de comprimento, pesando mais ou menos 100 quilos.

Os thoqqua habitam os subterrâneos de Arton. Seu corpo gera calor suficiente para derreter rocha e metal, por isso não há quase nenhum obstáculo capaz de impedir seu avanço. O thoqqua se alimenta de gemas e pedras preciosas, e tem um faro extremamente aguçado que sempre o leva na direção do alimento — coisa que quase sempre acaba levando a conflitos com anões, finntrolls e outras raças subterrâneas.

O calor gerado pelo corpo do thoqqua o obriga a permanecer em movimento constante — pois, se parar, derrete o solo abaixo, caindo até conseguir se pôr em movimento de novo. Mais de um anão foi morto por um thoqqua em queda.

O thoqqua é extremamente hostil e não hesita em atacar quando perturbado. Suas táticas favoritas são lançar-se do meio da rocha na direção do alvo, ou recolher-se como uma mola e projetar-se contra os inimigos. Como o toque de seu corpo é extremamente quente, o contato costuma ser suficiente para afastar a maioria dos agressores.

Mais de um grupo de anões — e também de heróis aventureiros — foi surpreendido por thoqqua enquanto voltavam para casa depois de uma escavação bem-sucedida em busca de gemas e pedras preciosas. Os anões costumam empregar aventureiros para livrar Doherimm dessas criaturas.

Espírito 5, Médio, Neutro

Iniciativa +11

Sentidos: Percepção +2, sentido sísmico 9m, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 35.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +4, imunidade a fogo, vulnerabilidade a *frio*.

Deslocamento: 9m, escavar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +9 (1d6+4 mais 4d6 de fogo).

Habilidades: For 14, Des 16, Con 14, Int 2, Sab 10, Car 4.

Cabeça Quente: a cabeçada do thoqqua é capaz de derreter rochas. Quando o thoqqua usa sua pancada em combate, causa 4d6 pontos de dano de fogo adicionais e atea fogo instantaneamente na criatura atingida. Uma criatura em chamas sofre 1d6 pontos de dano por rodada. Apagar o fogo exige uma ação completa e um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15), ou um mergulho na água...

Tesouro: nenhum.

Touro ND 1

“Temos carne de volta no cardápio, garotos!”

— Zhaughar Olho-de-Ferro, capitão da Aliança Negra

Touros — os “maridos das vacas” — são herbívoros quadrúpedes, com 1,5m de altura na cernelha (ombros) e 1 tonelada de peso, em média. Possuem chifres e... Ora, você sabe o que é um touro, não precisamos descrevê-lo!

Touros (e vacas) não são agressivos, mas podem lutar para defender suas fêmeas e filhotes. Seu maior perigo é um estouro da manada, quando dezenas de touros fogem de um perigo qualquer, pisoteando tudo em seu caminho.

A ficha apresentada aqui representa também outros animais parecidos, como bisões e búfalos.

Animal 4, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +7, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 32.

Resistências: Fort +7, Ref +4, Von +2.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chifres +9 (1d8+8).

Habilidades: For 22, Des 10, Con 16, Int 2, Sab 11, Car 4.

Estouro: manadas de touros assustados fogem em grupo em direções aleatórias (mas sempre para longe do perigo). Os touros atropelam qualquer coisa de tamanho Grande ou menor que encontrem pelo caminho, causando 1d12 pontos de dano para cada cinco bisões na manada (Reflexos contra CD 18 para metade do dano).

Investida Taurina: o touro recebe um bônus adicional de +2 em jogadas de ataque durante uma investida (para um total de +4).

Tesouro: nenhum.

Troll das Montanhas ND 11

“Eles têm um troll das montanhas!”

— Morobir, guerreiro humano (falecido)

O troll das montanhas é uma versão bestial e muito mais selvagem do troll comum. Não é criado pelos finntroll, mas uma criatura natural. Seus ombros são imensos, seus braços são largos como troncos de árvore, e sua cabeça é redonda e abrutalhada. Suas pernas poderosas terminam em pés sem dedos, e sua pele cinzenta é tão áspera — e dura — quanto a rocha.

Como seu nome indica, esses trolls habitam as regiões montanhosas de Arton. São criaturas solitárias, e normalmente passam suas vidas vagando em busca de alimento. Às vezes, entretanto, são presos e usados como capangas por vilões ou bandos de humanoides.

Apesar de serem inimigos simplórios, a grande força e poder de regeneração dos trolls das montanhas fazem com que eles sejam uma ameaça mesmo para grupos de aventureiros experientes.

Monstro 15, Enorme (alto), Leal e Maligno

Iniciativa +7

Sentidos: Percepção +17, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 27.

Pontos de Vida: 270.

Resistências: Fort +21, Ref +9, Von +6, cura acelerada 20/ácido ou fogo.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +20 (3d8+31) e mordida +24 (3d6+19).

Habilidades: For 35, Des 10, Con 35, Int 6, Sab 9, Car 6.

Duro de Matar: uma vez por dia, quando o troll das montanhas sofre dano que poderia levá-la a 0 ou menos PV, ele pode ignorar completamente esse dano.

Golpe Avassalador: quando o troll das montanhas acerta um ataque de tacape, a vítima deve fazer um teste de Fortitude (CD igual ao dano sofrido). Se falhar, é arremessada 1d6 x 1,5m em uma direção à escolha do troll das montanhas e fica caída.

Trespasar: quando o troll das montanhas derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente. O troll das montanhas pode usar este talento uma vez por rodada.

Tesouro: metade do padrão.

Troll Xamã

ND 13

“Esta criatura é uma abominação quase tão grande quanto os seres da superfície.”

— Dryskka, maga finntroll

Embora pareçam meras criaturas bestiais, os trolls possuem inteligência. E, em raras ocasiões, até mesmo desenvolvem poderes mágicos. Assim surgem os trolls xamãs.

Trolls xamãs são trolls comuns (mas nunca ghillanin) que, por alguma razão, nasceram com mais aptidão para a magia, e conseguiram forjar um grande vínculo com a natureza. É muito difícil para um troll saciar seu apetite monstruoso e ao mesmo tempo aprender magia — por isso trolls xamãs são raríssimos. Mas, quando um deles surge, é capaz de unir um bando de trolls em uma região, formando um grupo muito mais perigoso do que eles seriam sem sua liderança.

Trolls xamãs são ainda mais sádicos que trolls normais. Além de devorar suas vítimas, apreciam estudá-las, tentando descobrir como cada parte de seus corpos pode ser usada para poções mágicas. Organizam os trolls sob seu comando para que raptem inocentes de comunidades próximas sem serem notados. A caverna de um troll xamã é sempre uma visão grotesca, cheia de cadáveres esquarterados.

Os finntroll odeiam os trolls xamãs com todas as suas forças — julgam que um troll comum nunca deveria se envolver com artes tão delicadas quanto a magia. Na verdade, a existência de um troll xamã é uma razão para que um finntroll deixe o subterrâneo e passe a se aventurar na superfície, talvez até mesmo se aliando temporariamente a um grupo de aventureiros.

Monstro 16, Grande (alto), Caótico e Maligno

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +23, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 31.

Pontos de Vida: 250.

Resistências: Fort +22, Ref +15, Von +18, cura acelerada 5/ácido ou fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: *cajado abençoado* +25 (3d6+19) e mordida +24 (1d6+18).

Habilidades: For 23, Des 12, Con 26, Int 12, Sab 18, Car 12.

Elo com a Natureza: o troll xamã possui um elo forte com a natureza; sua própria essência está em contato com Arton. Além de regenerar PV, como os outros trolls, ele também regenera 5 PM por rodada. O troll xamã para de regenerar PM apenas quando se afasta a mais de 30m de seu covil.

Lacaios: o troll xamã possui sete lacaios criados com *animar plantas*; são massas disformes de raízes, vegetais e terra que lembram um tendrículo. Trate estes lacaios como objetos animados Enormes (veja *Tormenta RPG*, Capítulo 11).

Magias (M): 1° — *cajado abençoado*; 4° — *poder divino*; 5° — *coluna de chamas*; 6° — *cura completa*, *curar ferimentos*

moderados em massa; 7° — *destruição*, *destruição rastejante*, *imobilizar pessoa em massa*; 8° — *aura profana*. PM: 65. CD: 14 + nível da magia.

Magias em Combate: um troll xamã não fica desprevenido quando lança uma magia.

Magias Lançadas (M): um troll xamã possui as magias *aura profana*, *cajado abençoado* e *poder divino* afetando-o continuamente. Os modificadores fornecidos por essas magias já estão aplicados nas estatísticas acima. Devido à *aura profana*, qualquer criatura Bondosa que ataque o troll xamã sofre 1d6 pontos de dano de Força (Fortitude CD 22 anula).

Tesouro: padrão.

Tumarkhân

ND 4

“Acha que conhece lagartos gigantes? Olhe para cima, forasteiro...”

— Hopo Malaki, caçador de Khubar

Os tumarkhân são os lagartos-elefantes da ilha de Khubar. São literalmente lagartos do tamanho de um elefante, com presas que lembram as desses mamíferos. Diferentes de lagartos comuns, que se arrastam sobre a barriga, estas criaturas imensas têm patas robustas que mantêm o corpo do animal bem acima do solo. A cauda é muito curta, mal chegando ao chão.

O couro tem coloração que vai do verde acinzentado ao marrom claro. Os olhos são pequenos e bovinos. As duas grandes presas de marfim se projetam da boca, e são usadas tanto para a defesa quanto para derrubar árvores, cujas folhas servem de alimento para o animal. O parto dessas criaturas costuma ser muito difícil, e os nativos de Khubar ajudam a mãe quando isso se faz necessário.

Embora não sejam tão inteligentes quanto os elefantes, os tumarkhân são muito dóceis e fáceis de domesticar. Mesmo aqueles que vivem em estado selvagem podem, com algum cuidado, ser amansados e cavalgados por estranhos. Em Khubar, são usados como animais de carga, montaria e tração.

Encontrados na natureza, os tumarkhân só lutam quando se sentem ameaçados, atacando com as presas ou com as patas dianteiras. Alguns indivíduos são treinados para servir de montaria e partir para o combate.

Animal 10, Enorme (comprido), Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +14, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 100.

Resistências: Fort +12, Ref +7, Von +6.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +15 (2d6+14).

Habilidades: For 28, Des 10, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 6.

Tesouro: nenhum.



Urso da Neve ND 5

“Que bonitinho, não é pessoal? Pessoal...?”

— **Bill Mizzy, explorador (desaparecido)**

O urso da neve parece uma etapa intermediária entre o urso comum e o urso das cavernas. Não possui as protuberâncias ósseas do urso das cavernas, mas é igualmente grande e selvagem. Seus pelos são compridos e brancos. Esta criatura é bastante procurada devido à estranha coloração de suas unhas — completamente vermelhas, assim como seus olhos e focinho.

Ursos da neve são mamíferos carnívoros que habitam as regiões mais geladas de Arton. São encontrados principalmente nas Montanhas Uivantes, mas qualquer lugar frio pode servir-lhes de lar. Patrulham um amplo território ao redor do covil, atacando qualquer criatura que pareça comestível.

Os ursos da neve atacam com as garras e mordida, agarrando e rasgando os oponentes. São capazes de perseguir suas presas por longas distâncias.

Animal 12, Grande (alto), Neutro

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +16, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 108.

Resistências: Fort +12, Ref +10, Von +7, resistência a frio 10.

Deslocamento: 12m, nadar 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +15 (1d8+14) e 2 garras +15 (1d6+14).

Habilidades: For 26, Des 14, Con 18, Int 2, Sab 12, Car 6.

Agarrar Aprimorado: se o urso polar acertar um ataque com garra, poderá fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus de +19). Uma criatura agarrada sofre -2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida (-4 na CA) e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto.

Tesouro: nenhum.

Varghar ND 2

“Estava preso a um corpo putrefato... Agora estou livre! Livre!”

— **Gritos ouvidos em um mausoléu no sul de Bielefeld**

Um varghar é um morto-vivo bizarro e assustador, que parece uma cabeça semidecomposta, mas com olhos brilhantes, tentáculos no lugar dos cabelos e asas de couro. Não tem corpo nem membros, mas graças a suas asas, se locomove voando em alta velocidade!

Varghars são cabeças de criminosos executados que voltam para assombrar o mundo dos vivos quando não recebem os sacramentos antes de serem enterradas. Espreitam em ruínas, cemitérios e outros lugares normalmente associados com a morte e a podridão. O local não precisa ser o lugar de sua morte, nem o local onde seu corpo foi enterrado.

Muitas vezes, capangas e lacaios de vilões maiores são mortos às dezenas por heróis, e ninguém se preocupa em fazer os rituais adequados para que encontrem o descanso final, dando origem a muitos varghars. Estes varghars sentem verdadeira compulsão por continuar servindo a alguém — seja seu antigo mestre, seja um novo mestre morto-vivo. Assim, é comum encontrar varghars como capangas de vilões poderosos, voejando por seus castelos para dar cabo de intrusos.

Varghars atacam com sua mordida venenosa. O veneno dos varghar tem uma característica que apavora muitos aventureiros: nenhum tratamento funciona na vítima por vários dias — algo potencialmente letal dentro de uma masmorra. A velocidade dos varghar também faz com que seja muito difícil acertá-los em combate.



Morto-vivo 4, Mínimo, Neutro e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +6, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21.

Pontos de Vida: 24.

Resistências: Fort +2, Ref +7, Von +2, esquiva sobrenatural, evasão.

Deslocamento: voo 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +9 (1d4 mais veneno).

Habilidades: For 6, Des 20, Con —, Int 6, Sab 8, Car 6.

Mordida Venenosa: a mordida do varghar possui um veneno que inibe a cura em suas vítimas. Uma vítima mordida pelo varghar para de recuperar PV por descanso, perde a habilidade de cura acelerada (se tiver) e fica imune a efeitos ou magias que recuperem PV. O efeito da mordida dura 1d4+1 dias e pode ser curado com a magia *remover veneno*. Criaturas imunes a venenos também são imunes a esta habilidade.

Tesouro: nenhum.

Verme da Carniça ND 4

“É seu primeiro verme da carniça, garoto! Matar um destes fará sua barba crescer!”

— Rhadrinn Kolth, anão guerreiro, para seu sobrinho

Vermes da carniça estão entre os habitantes mais comuns de cavernas, cemitérios, campos de batalha antigos, masmorras

perdidas... Enfim, todos os ambientes frequentados por aventureiros. São alguns dos monstros mais encontrados por exploradores de ruínas — mas, mesmo assim, são bastante perigosos.

Vermes da carniça parecem centopeias gigantescas, com mais de três metros de comprimento, pesando em torno de 250 kg. Sua cabeça apresenta uma boca redonda cheia de presas afiadas bem no centro. Também na cabeça a criatura tem oito tentáculos com cerca de 60 centímetros, suas principais armas.

Vermes da carniça fedem como seu prato favorito; alimentam-se de carne podre ou em decomposição, vagando o dia inteiro em busca de comida por toda a extensão de seu território. Vivem nos subterrâneos, e às vezes se tornam pragas quando se instalam em cemitérios de qualquer tamanho.

Apesar da preferência por carne podre, vermes da carniça não hesitam em atacar criaturas vivas — até porque elas não tardam a “ficar no ponto”. Os tentáculos de um verme da carniça secretam uma substância grudenta e paralisante, que torna esta criatura ainda mais temida. Vítimas paralisadas desta forma podem esperar uma morte lenta e agonizante, enquanto o verme observa-as, aguardando até que apodreçam e possam ser devoradas...

Monstro 4, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +10

Sentidos: Percepção +3, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 32.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 9m, escalar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 8 tentáculos +6 (1d4) e mordida +5 (1d6+6).

Habilidades: For 18, Des 16, Con 14, Int 1, Sab 12, Car 4.

Tentáculos Paralisantes: os tentáculos do verme da carniça têm ventosas com dentes que se projetam e injetam um veneno paralisante em suas vítimas. Um personagem atingido por um ou mais tentáculos deve fazer um teste de Fortitude contra CD 13 + 1 por tentáculo que o acertou (um personagem atingido por cinco tentáculos, por exemplo, deve fazer um teste de Fortitude contra CD 18). Em caso de falha, fica paralisada por 1d4+1 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Verme do Gelo ND 11

“Algo está devorando os mamutes. Nós seremos os próximos.”

— **Espírito-de-Pedra, xamá das Montanhas Uivantes**

O verme do gelo é um verme de proporções gigantescas, de coloração branco azulada. Tem doze metros de comprimento, 1,5 metro de largura, e pesa em torno de quatro toneladas. Tem mandíbulas enormes e um estranho nódulo no topo da cabeça.

O verme do gelo pode ser encontrado principalmente nas Montanhas Uivantes e outras regiões igualmente frias. Passa a maior parte do tempo escavando através da neve, do gelo e até mesmo da terra congelada, revelando-se apenas para atacar. O verme do gelo se alimenta de qualquer coisa com sangue quente, independente do tamanho.

Felizmente, vermes do gelo são solitários. Ninguém sabe se, nas profundezas da terra congelada, vivem em ninhos ou pares. Contudo, existem boatos de que um grupo de magos acidentalmente derreteu geleiras ancestrais nas Uivantes, revelando um enorme grupo de vermes do gelo. Estas criaturas estariam enfurecidas, devastando tribos de esquimós e atacando tudo que se move na cordilheira.

Alguns aventureiros já encontraram ovos de vermes do gelo — parecem grandes blocos de gelo de forma indefinida.



Verme da carniça

Não se conhece nenhum uso prático para esses ovos, mas alguns arcanos trabalham em formas de usá-los como componentes para magias ou itens mágicos ligados ao frio. Infelizmente, qualquer grupo carregando um ovo de verme do gelo é perseguido sem piedade pelas criaturas adultas...

Monstro 13, Descomunal (comprido), Neutro

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 169.

Resistências: Fort +14, Ref +8, Von +7, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 12m, escavar 9m (apenas em neve ou terra congelada).

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +20 (6d6+16 mais 2d6 de frio).

Habilidades: For 30, Des 10, Con 22, Int 2, Sab 12, Car 8.

Baforada de Gelo: como uma ação padrão, o verme do gelo pode cuspir um cone de gelo com 18m de comprimento. Todas as criaturas dentro da área sofrem 8d8+6 pontos de dano de frio e ficam enredadas por 2d6 rodadas. Um teste de Reflexos contra CD 22 reduz o dano à metade e evita o efeito de enredar. Lembre-se de que um alvo que esteja paralisado pelo rugido amedrontador (veja abaixo) falha automaticamente neste teste de Reflexos! Uma vez utilizada, esta habilidade estará disponível novamente em 1d4 rodadas.

Espasmo Mortal: quando o verme do gelo chega a 0 PV ou menos, ele se encolhe e contorce para depois explodir em uma nova de puro frio e gelo. Todas as criaturas a até 18m do verme do gelo devem ser bem-sucedidas em um teste de Fortitude contra CD 22 ou serão transformadas em estátuas de gelo. Uma criatura transformada em estátua de gelo sofre os mesmos efeitos de uma

criatura petrificada (essencialmente, está morta, mas não se decompõe). Contudo, a magia *pedra em carne* não pode salvá-la, e o gelo começa a derreter a uma temperatura acima de 0°C. Uma criatura transformada em estátua de gelo pode ser salva com a magia *remover encantamento*.

Rugido Amedrontador: uma vez por dia, como uma ação completa, o verme do gelo pode emitir um ataque sônico que paralisa todos seus oponentes até 30m por 1d4+1 rodadas. Um teste bem-sucedido de Vontade contra CD 22 anula este efeito. Criaturas imunes a medo são imunes a este efeito.

Tesouro: nenhum.

Xorn

“Não consigo descrevê-lo.”

— Dillia Tess, última sobrevivente de um encontro com um xorn

O xorn é uma criatura bizarra: não passa de um enorme abdome com quatro pernas curtas e quatro braços compridos montados ao redor de uma enorme bocarra cheia de dentes afiados como adagas. É feito de pedra, e sua pele é dura e áspera. Abaixo da bocarra e entre cada braço há olhos que enxergam tudo ao redor. Tem em torno de 1,50 m de altura e pesa em torno de 300 kg.

Os xorn são extraplanares que vêm a Arton para se alimentar de suas “iguarias” — especialmente pedras preciosas, embora metal seja o prato preferido dessas criaturas. Como não se trata de um grande escavador, o xorn tende a perseguir heróis aventureiros para devorar suas armas, armaduras e escudos de metal...



Xorn

Xorn não têm qualquer apreço por carne ou seres inteligentes de qualquer tipo. Não atacam, a menos que farejem metal ou pedras preciosas entre as posses de um alvo. Lutam apenas para se defender, mas podem ser bastante agressivos quando procuram por alimento. Embora não sejam muito inteligentes, falam terran e o valkar.

Quando não estão procurando comida, os xorn tendem a ficar imóveis, com a bocarra fechada. Nesse estado, parecem vasos bizarros e alienígenas. Podem se enterrar na areia ou na rocha, e quando abrem a boca podem ser confundidos com armadilhas no chão.

Xorn nunca param de crescer. O maior xorn de que se tem notícia habita algum lugar da Grande Savana. Vive enterrado, e seus braços são incrivelmente compridos, com dezenas de metros. Ninguém jamais viu seu corpo, mas estima-se que tenha centenas de metros, já que sua bocarra tem em torno de trinta metros de diâmetro. É alimentado por tribos e criaturas primitivas da região, que o consideram uma espécie de divindade. Invasores e traidores às vezes são jogados na bocarra do “Deus Faminto”, como forma de punição.

Xorn Comum

ND 8

Espírito 10, Grande (comprido), Neutro

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +21, fero, visão omnidirecional.

Classe de Armadura: 24.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +13, Ref +7, Von +7, imunidade a ácido, redução de dano 10/adamante.

Deslocamento: 9m, escavar 9m, escalar 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 4 garras +13 (1d6+11) e mordida +14 (1d10+11).

Habilidades: For 22, Des 10, Con 22, Int 6, Sab 11, Car 10.

Perícias: Furtividade +9 (+29 se estiver mesclado).

Agarrar Aprimorado: se o xorn acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +18).

Dentes Trituradores: o xorn tem dentes muito duros, capazes de triturar pedras e metais. Contra construtos ou objetos, sua mordida recebe um bônus de +4 na jogada de ataque e causa dano dobrado.

Engolir: se o xorn começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d6+5 pontos de dano de esmagamento, mais 1d8+5 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 20 pontos de dano ao estômago do xorn (CA 20). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Faro e Visão Omnidirecional: o xorn possui quatro olhos, todos espaçados igualmente por sua circunferência. Com essa visão omnidirecional, ele consegue observar muito bem (bônus de +8 em Percepção) e não pode ser flanqueado. Além disso, o xorn consegue “cheirar” metais e gemas, detectando sua presença e direção a até 90m de distância.

Mesclar-se com a Terra: embora não seja um escavador muito rápido, o xorn pode lentamente se enterrar, ficando parcialmente oculto, como uma espécie de armadilha viva. Após passar uma hora enterrando-se, o xorn pode fazer testes de Furtividade com um bônus de +20, desde que fique parado. Ele pode se desenterrar com uma ação completa, mas pode atacar com seus braços mesmo quando enterrado.

Tesouro: nenhum, mas, devido à sua dieta muito especial, um xorn pode ser aberto depois de morto, revelando 4d8 x 10 TO em metais e gemas em seu interior.

Xorn Anciã

ND 16

Espírito 22, Colossal (comprido), Neutro

Iniciativa +23

Sentidos: Percepção +34, fero, visão omnidirecional.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 506.

Resistências: Fort +31, Ref +11, Von +14, imunidade a ácido, redução de dano 10/adamante.

Deslocamento: 6m, escavar 6m, escalar 3m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 4 garras +30 (4d6+28) e mordida +30 (4d8+28, 19-20).

Habilidades: For 44, Des 6, Con 46, Int 7, Sab 12, Car 10.

Perícias: Furtividade +7 (+27 se estiver mesclado).

Agarrar Aprimorado: se o xorn acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +46).

Engolir: se o xorn começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem-sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 6d6+11 pontos de dano de esmagamento, mais 2d8+11 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 60 pontos de dano ao estômago do xorn (CA 20). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Dentes Trituradores: o xorn tem dentes muito duros, capazes de triturar pedras e metais. Contra construtos ou objetos, sua mordida recebe um bônus de +4 na jogada de ataque e causa dano dobrado.

Faro e Visão Omnidirecional: o xorn possui quatro olhos, todos espaçados igualmente por sua circunferência. Com essa visão omnidirecional, ele consegue observar muito bem (bônus de +8 em Percepção) e não pode ser flanqueado.

Além disso, o xorn consegue “cheirar” metais e gemas, detectando sua presença e direção a até 90m de distância.

Mesclar-se com a Terra: embora não seja um escavador muito rápido, o xorn pode lentamente se enterrar, ficando parcialmente oculto, como uma espécie de armadilha viva. Após passar uma hora enterrando-se, o xorn pode fazer testes de Furtividade com um bônus de +20, desde que fique parado. Ele pode se desenterrar com uma ação completa, mas pode atacar com seus braços mesmo quando enterrado.

Tesouro: nenhum, mas, devido à sua dieta muito especial, um xorn pode ser aberto depois de morto, revelando 4d8 x 500 TO em metais e gemas em seu interior.

Zangão do Pesadelo ND 4

“*Pesadelos são perigosos... Mas também são muito divertidos!*”

— Nayla Kalle, cultista

Certos estudiosos teorizam a existência de uma dimensão diabólica conhecida como o Reino dos Pesadelos. Ninguém sabe sua origem: talvez ela tenha sido formada por um acúmulo de energia negativa, ou por resquícios do Reino de Kallyadranoch. O fato é que esse reino terrível de castelos biomecânicos é governado pelos Mestres do Pesadelo, que, constantemente, tramam a invasão e conquista de Arton. Felizmente, durante as raras vezes em que essas criaturas conseguiram chegar a Arton, foram detidas e expulsas por valorosos heróis.

Quando conseguem se manifestar neste mundo, esses Mestres tratam de gerar soldados para protegê-los. Os zangões-do-pesadelo parecem ser a casta mais baixa de soldados que servem aos Mestres do Pesadelo em seu reino natural. Encontrar um bando desses pode significar que uma invasão está em andamento.

Um zangão tem o corpo de um grande cão esquelético, medindo quase 2 m de comprimento (excetuando a cauda), com pele translúcida e ossos de aspecto metálico. A cabeça tem uma perturbadora semelhança com um crânio humano. A longa cauda atua como um tipo de tentáculo, capaz de atingir alvos a até 3 m de distância. A ponta da cauda apresenta uma arma ou ferramenta diferente para cada indivíduo.

Os zangões são imunes a todos os venenos, gases, doenças e ácidos. Também não podem ser afetados por poderes ou magias que afetam a mente. Na verdade, tentar tocar a mente dessas criaturas é um grande risco: qualquer magia ou poder mental usado contra eles se volta para sua origem.

Os zangões têm sentidos muito aguçados. Podem enxergar na escuridão total e ver coisas invisíveis. Em combate atacam com uma mordida feroz, com terríveis presas metálicas, e com a cauda. Eles são classificados em tipos diferentes, dependendo da arma que trazem na ponta da cauda.

Os *patrulheiros* possuem cauda com uma perigosa ponta de lança. São os soldados rasos dos zangões, e andam em pequenos bandos de 1d6+2 indivíduos.

Artilheiros possuem uma cauda capaz de disparar espinhos afiados. Podem ser encontrados em bandos de 1d6 indivíduos, ou acompanhando patrulheiros.

Cada bando de patrulheiros apresenta pelo menos um zangão *peçonhento*. Em vez de uma arma, sua cauda traz um ferrão que injeta um virulento veneno paralisante.

Por fim, alguns bandos também trazem um *constritor*. Esse zangão tem uma cauda com ventosas, adaptada para agarrar a vítima e apertá-la com força.

Espírito 5, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +9, faro, *ver o invisível*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 25.

Resistências: Fort +5, Ref +9, Von +5, cura acelerada 5, imunidade a ácido, doenças, eletricidade e venenos, mente alienígena, redução de dano 10/mágica, resistência a magia +2.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +10 (1d8+6) ou mordida +8 (1d8+6) e cauda +9 (varia; veja abaixo).

Habilidades: For 18, Des 20, Con 13, Int 6, Sab 12, Car 4.

Perícias: Furtividade +13, Sobrevivência +9.

Cauda: de acordo com seu tipo, zangões do pesadelo possuem diferentes ataques de cauda.

• *Patrulheiro:* dano 1d8+6 de perfuração, crítico 19-20.

• *Artilheiro:* não possuem um ataque corpo-a-corpo de cauda; em vez disso, possuem um ataque à distância com seus espinhos, com bônus de +11, dano 1d6+6 de perfuração e crítico 19-20. O incremento de distância dos espinhos é 9m.

• *Peçonhento:* dano 1d4+6 de perfuração mais veneno. O veneno paralisa a vítima por 1 minuto (Fort CD 15 evita).

• *Constritor:* dano 1d6+6 de esmagamento mais agarrar aprimorado (se acerta um ataque de cauda, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre, com bônus de +11) e constrição (no início de cada rodada, causa 1d6+6 pontos de dano de esmagamento em qualquer criatura que estiver agarrando).

Mente Alienígena: zangões do pesadelo são imunes a encantamento. Além disso, qualquer tentativa de usar uma magia ou efeito de encantamento contra um zangão causa um terrível choque de retorno. O personagem que fez a tentativa sofre 2d6 pontos de dano de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Um teste de Vontade (CD 15) reduz o dano à metade.

Tesouro: nenhum.

Ceifador ND 5

São os guerreiros mais fortes, encarregados de liderar bandos de patrulheiros ou de proteger o ninho de um Mestre. Têm, na cauda, uma peça afiadíssima em forma de espada.

Espírito 7, Médio, Caótico e Maligno

Iniciativa +16

Sentidos: Percepção +11, faro, *ver o invisível*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 25.

Pontos de Vida: 49.

Resistências: Fort +8, Ref +11, Von +6, cura acelerada 5, imunidade a ácido, doenças, eletricidade e venenos, mente alienígena, redução de dano 10/mágica, resistência a magia +2.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +13 (1d8+8) ou mordida +11 (1d8+8) e cauda +12 (2d6+8, 18-20/x3).

Habilidades: For 20, Des 22, Con 16, Int 6, Sab 12, Car 4.

Perícias: Furtividade +16, Sobrevivência +11.

Mente Alienígena: zangões do pesadelo são imunes a encantamento. Além disso, qualquer tentativa de usar uma magia ou efeito de encantamento contra um zangão causa um terrível choque de retorno. O personagem que fez a tentativa sofre 2d6 pontos de dano de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Um teste de Vontade (CD 16) reduz o dano à metade.

Tesouro: nenhum.

Polivalente

ND 8

Este temível zangão é maior que os outros, com o tamanho aproximado de um cavalo. Tem quatro caudas, cada uma trazendo os órgãos usados pelos artilheiros, peçonhentos, constritores e ceifadores (espinhos, ferrão, tentáculo e lâmina).

Espírito 10, Grande (comprido), Caótico e Maligno

Iniciativa +19

Sentidos: Percepção +14, faro, *ver o invisível*, visão no escuro.

Classe de Armadura: 28.

Pontos de Vida: 90.

Resistências: Fort +12, Ref +13, Von +8, cura acelerada 5, imunidade a ácido, doenças, eletricidade e venenos, mente alienígena, redução de dano 10/mágica, resistência a magia +2.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +15 (2d6+13), cauda-lâmina +16 (3d6+13, 18-20/x3), cauda-ferrão +16 (1d6+13 mais veneno) e cauda-tentáculo +16 (1d8+13 mais agarrar aprimorado).

Ataques à Distância: cauda-espinho +14 (1d8+13, 19-20).

Habilidades: For 26, Des 22, Con 20, Int 6, Sab 12, Car 4.

Perícias: Furtividade +12, Sobrevivência +11.

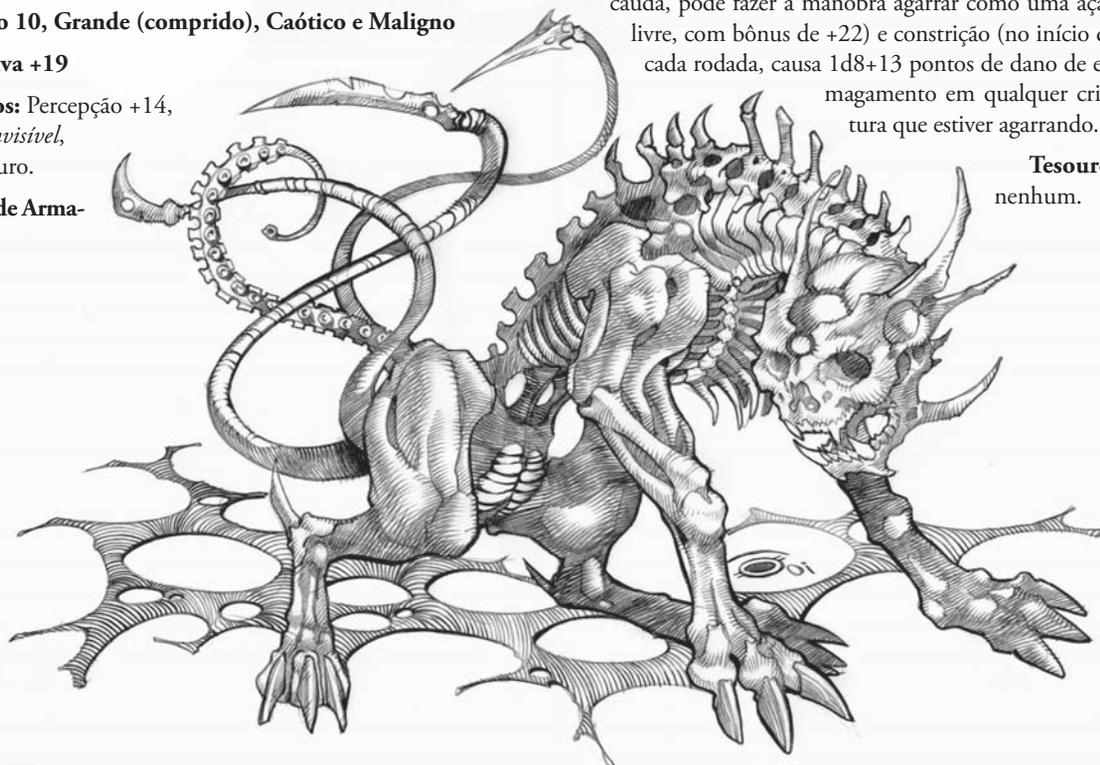
Mente Alienígena: zangões do pesadelo são imunes a encantamento. Além disso, qualquer tentativa de usar uma magia ou efeito de encantamento contra um zangão causa um terrível choque de retorno. O personagem que fez a tentativa sofre 2d6 pontos de dano de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Um teste de Vontade (CD 18) reduz o dano à metade.

Múltiplas Caudas: zangões polivalentes possuem quatro caudas. Com uma ação de ataque, podem atacar com a mordida e as quatro caudas, fazendo um total de quatro ataques corpo-a-corpo (mordida, cauda-lâmina, cauda-ferrão e cauda-tentáculo) e um ataque à distância (cauda-espinho).

Com a cauda-ferrão, o zangão polivalente inocula um veneno que paralisa a vítima por 1 minuto (Fort CD 22 evita).

Com a cauda-tentáculo, o zangão polivalente possui as habilidades agarrar aprimorado (se acerta um ataque de cauda, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre, com bônus de +22) e constrição (no início de cada rodada, causa 1d8+13 pontos de dano de esmagamento em qualquer criatura que estiver agarrando).

Tesouro: nenhum.



Lista de Criaturas por ND

Luminar (anjo).....	0	Kobold Herói.....	4	Aracnarcano	9
Gato.....	0	Lobisomem Bárbaro	4	Basilisco Maior.....	9
Mico	0	Mastim das Sombras	4	Tiranossauro Rex (dinossauro).....	9
Asa-Assassina.....	1	Campeão Batráquio (povo-sapo)	4	Escavador.....	9
Camelo	1	Rinoceronte.....	4	Gigante Mutante.....	9
Carcaju.....	1	Salamandra Plebeia.....	4	Golem de Espelhos.....	9
Lagarto Elétrico.....	1	Tumarkhân.....	4	Górgona.....	9
Paraelemental da Fumaça Pequeno	1	Verme da Carniça.....	4	Morgue.....	9
Paraelemental do Gelo Pequeno	1	Zangão do Pesadelo.....	4	Orquídea Carnívora	9
Paraelemental da Lama Pequeno.....	1	Alfgeld.....	5	Salamandra Nobre.....	9
Paraelemental do Magma Pequeno	1	Bruxa do Crepúsculo (bruxa).....	5	Lobisomem Chefe Bárbaro.....	10
Soldado-Sapo (povo-sapo).....	1	Cogumelo Anão Druida.....	5	Pirâmide Gelatinosa	10
Stirge.....	1	Crocodilo Gigante.....	5	Serpente Marinha.....	10
Touro	1	Homem-Peixe Caçador.....	5	Aboleth	11
Cogumelo Anão	2	Mantor.....	5	Besouro do Óleo	11
Coruja Gigante.....	2	Mímico	5	Braquiossauro (dinossauro).....	11
Galhada (golem-árvore).....	2	Urso da Neve.....	5	Probo (inevitável)	11
Gorila.....	2	Ceifador (zangão do pesadelo)	5	Naga das Trevas	11
Homem-Peixe Soldado	2	Besouro Gigante.....	5	Paraelemental da Fumaça Anciã.....	11
Javali	2	Ganchador	6	Paraelemental do Gelo Anciã	11
Lagarto Perseguidor.....	2	Golem de Areia	6	Paraelemental da Lama Anciã	11
Leopardo.....	2	Guardião de Folhas Grande.....	6	Paraelemental do Magma Anciã.....	11
Skum.....	2	Homem-Peixe Clérigo	6	Troll das Montanhas.....	11
Taalag.....	2	Horror Blindado	6	Verme do Gelo	11
Tarantuloide.....	2	Naga.....	6	Dinamo.....	12
Varghar	2	Réu	6	Golem de Lama.....	12
Deinonico (dinossauro).....	3	Salamandra Guerreira.....	6	Pássaro Roca.....	12
Pterodáctilo (dinossauro).....	3	Afogado.....	7	Bruxa das Trevas (bruxa).....	13
Velociraptor (dinossauro)	3	Protetor (anjo).....	7	Fera-Mãe (fera-cactus)	13
Fera-Cactus	3	Baleia	7	Múltiplo.....	13
Espada-da-Floresta (golem-árvore).....	3	Bruxa da Noite (bruxa).....	7	Troll Xamá	13
Kitalu.....	3	Bulette.....	7	Fera do Caos	14
Enxame de Kobolds (kobold)	3	Chuul.....	7	Parcus (inevitável).....	14
Pilly (neladriel).....	3	Cocatriz-Imperador	7	Horror das Trevas	15
Paraelemental da Fumaça Médio	3	Elefante da Savana (elefante)	7	Muhir (neladriel).....	15
Paraelemental do Gelo Médio.....	3	Esmaga-Ossos	7	Sala da Morte	15
Paraelemental da Lama Médio.....	3	Fantasma	7	Orel (anjo)	16
Paraelemental do Magma Médio	3	Golem de Bronze.....	7	Caranguejo de Guerra	16
Sapo Gigante.....	3	Homem-Peixe Capitão	7	Xorn Anciã.....	16
Sarcodio	3	Fado (inevitável).....	7	Cemitério Vivo.....	17
Sereia (sirena)	3	Kobold Rei.....	7	Rakshasa.....	17
Tritão (sirena).....	3	Massa Cinzenta	7	Espírito da Terra.....	18
Thoqua.....	3	Ogro das Sanguinárias	7	Megapeia.....	18
Abelha-Grifo	4	Ancião das Rochas.....	8	Gigante Real.....	19
Ankheg.....	4	Bodak.....	8	Magnetus	19
Cipó Assassino	4	Catoblepas	8	Fúria (anjo)	20
Cocatriz.....	4	Dançarino da Água.....	8	Nayansivel (neladriel).....	20
Cogumelo Anão Sentinela.....	4	Elasmossauro (dinossauro).....	8	Pileus	25
Esqueleto-Enxame.....	4	Triceratops (dinossauro)	8	Random	29
Fada-Dragão.....	4	Mamute (elefante)	8	Gigante Máximo	30
Girallon.....	4	Árvore-Matilha (golem-árvore).....	8		
Grick.....	4	Shiradi (neladriel).....	8		
Guardião de Folhas Médio	4	Polvo Gigante.....	8		
Guruan	4	Químera.....	8		
Harpia.....	4	Xorn Comum.....	8		
Homem-Rato.....	4	Polivalente (zangão do pesadelo).....	8		
Igddryl	4				

Lista de Criaturas por Tipo

Animal

Abelha-Grifo
Ankheg
Asa-Assassina
Baleia
Besouro Gigante
Besouro do Óleo
Braquiossauro (dinossauro)
Camelo
Carcaju
Coruja Gigante
Crocodilo Gigante
Deinonico (dinossauro)
Elamossauro (dinossauro)
Elefante da Savana (elefante)
Gato
Girallon
Gorila
Javali
Lagarto Elétrico
Lagarto Perseguidor
Leopardo
Mamute (elefante)
Mico
Pássaro Roca
Polvo Gigante
Pterodáctilo (dinossauro)
Rinoceronte
Sapo Gigante
Tiranossauro Rex (dinossauro)
Touro
Triceratops (dinossauro)
Tumarkhân
Urso da Neve
Velociraptor (dinossauro)

Construto

Árvore-Matilha (golem-árvore)
Dançarino da Água
Dínamo
Espada-da-Floresta (golem-árvore)
Fado (inevitável)
Galhada (golem-árvore)
Golem de Areia
Golem de Bronze
Golem de Espelhos
Golem de Lama
Guardião de Folhas Grande
Guardião de Folhas Médio
Horror Blindado
Parcus (inevitável)
Probo (inevitável)
Sala da Morte

Espírito

Alfgeld
Ancião das Rochas
Luminar (anjo)

Protetor (anjo)
Orel (anjo)
Fúria (anjo)
Bruxa da Noite (bruxa)
Bruxa das Trevas (bruxa)
Bruxa do Crepúsculo (bruxa)
Ceifador (zangão do pesadelo)
Espírito da Terra
Fada-Dragão
Igddryl
Kitalu
Magnetus
Mastim das Sombras
Muhir (neladriel)
Múltiplo
Nayansilvel (neladriel)
Paraelemental da Fumaça Ancião
Paraelemental da Fumaça Médio
Paraelemental da Fumaça Pequeno
Paraelemental da Lama Ancião
Paraelemental da Lama Médio
Paraelemental da Lama Pequeno
Paraelemental do Gelo Ancião
Paraelemental do Gelo Médio
Paraelemental do Gelo Pequeno
Paraelemental do Magma Ancião
Paraelemental do Magma Médio
Paraelemental do Magma Pequeno
Pilly (neladriel)
Polivalente (zangão do pesadelo)
Random
Salamandra Guerreira
Salamandra Nobre
Salamandra Plebeia
Shiradi (neladriel)
Taalag
Thoqqua
Xorn Ancião
Xorn Comum
Zangão do Pesadelo

Humanoide

Campeão Batráquio (povo-sapo)
Cogumelo Anão
Cogumelo Anão Druida
Cogumelo Anão Sentinela
Enxame de Kobolds (kobold)
Gigante Máximo
Gigante Mutante
Gigante Real
Homem-Peixe Caçador
Homem-Peixe Capitão
Homem-Peixe Clérigo
Homem-Peixe Soldado
Homem-Rato
Kobold Herói
Kobold Rei
Lobisomem Bárbaro

Lobisomem Chefe Bárbaro
Ogro das Sanguinárias
Rakshasa
Sereia (sirena)
Skum
Soldado-Sapo (povo-sapo)
Tritão (sirena)

Monstro

Aboleth
Aracnarcano
Basilisco Maior
Bulette
Caranguejo de Guerra
Catoblepas
Chuul
Cipó Assassino
Cocatriz
Cocatriz-Imperador
Escavador
Esmaga-Ossos
Fera do Caos
Fera-Cactus
Fera-Mãe (fera-cactus)
Górgona
Grick
Guruan
Harpia
Horror das Trevas
Mantor
Massa Cinzenta
Megapeia
Mímico
Naga
Naga das Trevas
Orquídea Carnívora
Pirâmide Gelatinosa
Quimera
Réu
Serpente Marinha
Stirge
Tarantuloide
Troll das Montanhas
Troll Xamá
Verme da Carniça
Verme do Gelo

Morto-Vivo

Afogado
Bodak
Cemitério Vivo
Esqueleto-Enxame
Fantasma
Ganchador
Morgue
Pileus
Sarcodio
Varghar

Open Game License

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.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

O material a seguir é considerado Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Tormenta, incluindo nomes e descrições de personagens, deuses, lugares e fenômenos, e todas as ilustrações.

O material a seguir é considerado Conteúdo Open Game: todo o texto de regras, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



O valor de um herói é medido pelos monstros que ele enfrenta.

De deuses malignos a magos insanos, todos em Arton querem criar novos monstros — e o **BESTIÁRIO DE ARTON VOL. 2** traz muitas dessas criações. Com mais de 100 novos inimigos, este livro vai facilitar a vida do mestre... E acabar com a vida dos jogadores!

Este livro contém:

- **Animais!** A pequena mas letal asa-assassina, o gigantesco pássaro roca e o destruidor girallon!
- **Construtos!** O dínamo, uma arma de guerra da Aliança Negra, e a sala da morte, onde todos podem entrar, mas de onde poucos conseguem sair!
- **Espíritos!** A bruxa da noite, a fada-dragão e os bondosos celestiais — porque nem *tudo* quer acabar com seu grupo.
- **Humanoides!** A sereia, o kobold rei e o gigante máximo, que faz o maior dos dragões parecer uma lagartixa!
- **Monstros!** O esmaga-ossos, o ganchador e o horror das trevas. Os nomes já dizem tudo!
- **Mortos-Vivos!** O fantasma, o cemitério vivo e o terrível pileus — uma nova ameaça ao mundo de Arton.

Seus heróis estão prestes a se tornar mais valorosos!



JAMBÔ
Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

14