

FIGURANTES DO OPERA

*Sistema criado por Leonardo A. Andrade e
Rogério de Melo Godoy*

Figurantes do OPERA escrito por Alex Ricardo Parolin

“Comportamo-nos como monstros para que verdadeiros monstros não nos tornemos”

Agradecimentos

Primeiramente gostaria de agradecer a Leonardo A. Andrade e Rogério M. Godoy, pela oportunidade de estar trabalhando com o sistema OPERA. Quero agradecer também a todos do fórum OPERA que se dedicaram a opiniões e palpites sobre cada item aqui para que tudo saísse corretamente.

Agradeço aos meus irmãos André Felipe Parolin e Matheus Leonardo Parolin, que foram os meus primeiros play-testes. Agradeço imensamente a Beto Vercelino, Bruno João Denardi, Carlos Alberto Dias Fontana por me aturarem e aceitarem jogar *aquele sistema esquisito que eu achei na Internet*.

E por último e não menos importante, ao meu irmão Thiago pelas dicas com os desenhos e meus pais Luiz Carlos Parolin e Selma Casseano Parolin, que me permitiram gastar meu tempo com *esse joguinho sem futuro* e passar bons tempos ao lado dos meus amigos.

Se esqueci o nome de alguém (e tenho certeza que devo ter esquecido) fica aqui o meu abraço de muito obrigado. Sua ajuda foi de imensa valia e eu a aprecio muito.

Como utilizar este livro

Módulo Básico

Você precisará do OPERA RPG - Módulo Básico para acompanhar as regras deste livro.

Características

As criaturas deste livro possuem todas as características físicas e psíquicas do Manual Básico do OPERA.

Se uma regra na construção da criatura entrar em conflito com o que diz a sua descrição, assuma que as regras estão corretas. Recomenda-se também que nenhum personagem sozinho enfrente uma criatura que tenha mais de 20 Pontos de Criação que ele mesmo. Também se recomenda que nenhuma criatura com mais de 110 PC seja enfrentando por menos de 4 personagens.

Os valores mostrados aqui tendem a se ajustar mais para um cenário fantástico. Caso a aventura tenha um objetivo mais real (uma aventura de horror moderno, por exemplo), alguns dados devem ser desconsiderados. Novamente, isso fica a cargo do *Observador* determinar quais dados são ou não relevantes para o cenário, como Mente e Carga Mágica.

Criaturas Diferentes

Um belo dia, depois de você ter preparado sua aventura, depara-se com um jogador da mesa com este livro embaixo do braço. Ele olha pra você com um sorriso diferente, por que será? Mais adiante, durante a aventura, você coloca no jogo sua mais perigosa criatura. O jogador dá um sorriso maléfico e diz: “Calma pessoal, essa criatura é vulnerável a margaridas. Se a empurrarmos naquele jardim que avistamos à poucos metros, será o fim dela...”

Situações como essa acontecem frequentemente. Quase todo grupo de jogo já teve (ou tem) um jogador que não consegue (ou não quer) separar o conhecimento do jogador e o conhecimento do personagem. Não vamos abrir aqui um tópico de *Como Mestrar Corretamente* ou *Como ser um bom jogador de RPG*. O objetivo deste tópico é prevenir o Mestre de ser pego numa situação embaraçosa.

O sistema do OPERA permite, no mínimo, que você crie três tipos diferentes das mesmas criaturas: o valor mínimo (para criaturas fracas), o valor máximo (para criaturas fortes) e valores médios (que reproduz a maioria das criaturas encontradas e onde todos os cálculos de pontuação se baseiam). Para evitar que um jogador que já tenha decorado o todo livro de criaturas, você pode colocar criaturas mais fracas e mais fortes – variantes da mesma criatura.

Se nem mesmo isso for suficiente, criamos alguns dispositivos listados abaixo para que você altere suas criaturas, criando assim padrões únicos de figurantes:

- *O mais hábil:* Aumente o valor das habilidades das criaturas. Talvez aquele goblin com Facas 2 tenha sido treinado pelo melhor espadachim das Montanhas Desconhecidas. Por isso seu valor de Facas atualmente é 4. Aumentando as habilidades das criaturas, você as deixa consideravelmente mais rápidas, algo como *bater ou correr*.
- *O mais forte:* Assim como anteriormente, mas neste caso, aumente os *poderes* da criatura. Talvez aquele guerreiro bárbaro não tenha uma pontaria excelente com sua espada, mas é bom não estar na sua frente quando ele acertar seu golpe mais poderoso. Aumentando os poderes das criaturas, você as deixa mais mortais. Os jogadores pensarão duas vezes antes de combater uma criatura que tenha matado um dos seus amigos com um só golpe.
- *O mais equipado:* Um dia, um orc desamparado tropeçou em algo incrustado no chão. Começou a cavar e achou uma arca. Abriu-a e achou lá dentro uma espada. Como a espada era bonita, decidiu leva-la consigo. Embora não saiba, o orc carrega consigo a Espada do Sol, uma espada que pode incendiar seus inimigos. Dar equipamentos novos a suas criaturas é simplesmente surpreendente. A vantagem deste recurso, é que ele pode se encaixar em qualquer um dos tópicos já citados, e é o mais fácil de ser explicado (Onde eu achei este chicote mágico? Comprei num camelô...”)
- *O mais poderoso:* Reúna todas as informações acima. Um draconiano, que teve sua família assassinada, partiu pelo mundo para se aperfeiçoar. Seu objetivo era vingança. Descobriu conhecimentos que jamais teria se tivesse ficado em sua vila. Aprimorou seu corpo e sua mente ao extremo permitido. Comprou e encontrou armas e equipamentos que permitiam sua vingança. Agora

ele age nas sombras toda noite, buscando sua vingança num combate sem fim. Este é sem dúvida o recurso mais apelativo. Deixará suas criaturas extremamente fortes e deve possuir um background bem detalhado e bem explicado, para não deixar seus jogadores chateados com você. Não utilize esta modificação com frequência, nem em mais de uma criatura por aventura.

Aqui estão várias maneiras de você ludibriar seus jogadores com novas surpresas. Isso facilitará a sua vida contra jogadores que já leram o livro até mesmo de trás pra frente. No entanto, não o faça com frequência. Isso irá acabar com todo conhecimento que os personagens acumularam durante toda uma carreira de aventuras. Deixe que os personagens (e não os jogadores) desfrutem de seus conhecimentos ao menos uma vez. Afinal, o objetivo do RPG é divertir, não?

Recompensas

Isso não é um vídeo-game, mas muitas vezes o *Observador* deve presentear os jogadores com algo mais além de pontos de experiência. Depois de derrotar um inimigo poderoso, ou depois dos jogadores terem idéias criativas, seja num combate, seja ultrapassando uma armadilha deixada por um adversário, eles devem ser recompensados – e não somente em pontos de experiência.

Criaturas inteligentes podem deixar tesouros armazenados. Os tesouros mais famosos são os dos dragões. Que maravilhas podem ser encontradas num tesouro desses? Teria seu grupo coragem de descobrir? Até mesmo criaturas não inteligentes teriam tesouros – neste caso, espólios das vítimas anteriores. Para uma aranha gigante aquela espada mágica do guerreiro que ela devorou não significa nada, mas para você...

No entanto, nenhuma criatura tem a obrigação de carregar consigo enormes somas de dinheiro ou itens mágicos. Talvez para o goblin seu item mais precioso seja sua carne seca guardada para a longa viagem que ele faria antes de ser abordado (e geralmente vencido) pelos personagens. Gigantes costumam ter todo tipo de bugiganga em suas sacolas grandes – variando de ossos velhos a lã de carneiro.

Seja criativo quando tiver que recompensar seus personagens. Se eles tiverem feridos demais depois da ardente batalha, faça-os encontrar ervas de cura na sacola do minotauro clérigo. No entanto, não transforme suas aventuras no tipo pilhar-destruir. Seja mesquinho quando eles desconfiarem que qualquer criatura que eles matem terão tesouros!

Criaturas!

“A”

“Não combata os monstros temendo se tornar um deles. Se você olhar para o Abismo, o Abismo olhará para você.”
- Nietzsche

Aranha Monstruosa (92 PC)

Aranhas são artrópodes dotados de 8 pernas da família dos aracnídeos. No mundo real, nem todas são venenosas (ou com veneno letal ao ser humano) e nem todas lançam teias. As aranhas são excelentes predadores, e é um grupo necessário a cadeia alimentar e ao equilíbrio ecológico.

A aranha monstruosa se assemelha a uma caranguejeira (também chamada de tarântula). A caranguejeira chega atingir no máximo 30 centímetros, mas a monstruosa atinge dez centímetros ou mais de pata a pata. O veneno da aranha monstruosa é mais forte que o da caranguejeira, sendo ativo em seres humanos. Os pelos que a caranguejeira lança no ar também são lançados pela aranha monstruosa, causando fortíssimas reações alérgicas.

A aranha monstruosa não vive em bandos, é uma aranha solitária. Alimenta-se de insetos grandes (como gafanhotos e besouros) e pequenos roedores (como camundongos). Reproduzem-se através de ovos, que coloca em ninhos sob a terra escondidos na vegetação, gerando de meia dúzia até 10 filhotes com dez centímetros de comprimento (pata a pata).

Diferente das demais aranhas, que tentam uma fuga quando acuadas, a aranha monstruosa ataca ao primeiro sinal de perigo. Embora não fabrique teias, possui um pulo muito poderoso (igual a sua altura ou mais), atingindo até mesmo seres bem maiores que ela. Sua mandíbula injeta um veneno forte e antes de fugir, a aranha monstruosa agita suas pernas traseiras no corpo, para que uma nuvem se pós alérgicos se erga.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 12 (-60PC). Destreza Ampliada x 2 (14PC)
Físico	4	-	-	<u>DADOS ADICIONAIS:</u> Mandíbulas: 5G, 5A, D2 + veneno <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> Aracnídeo
Destreza	5	x2		
Inteligência	3			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (25 PC):</u> Contorcionismo 4 (x 0,5 por ossos cartilagosos: 4PC) Reflexos Rápidos (5PC) Resistência 2 (4PC) Sentidos Ampliados (todos) 2 (16PC) Feio 2 (-4PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (8 PC):</u> Instinto (caça) (4PC) Prontidão 2 (8PC) Senso de Direção (2PC) Excesso de Confiança (-4PC) Impulsividade (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (62 PC):</u> Pêlos (venenosos: incapacitante {-2 por duas horas 6PC}; 2D6 minutos x 0,75; Resistível por Físico - 2 {x0,75}; Ação Cutânea {+5PC}, Nuvem {+5PC}) (1 + 8,56 = 9,56 ~ 10PC) Imunidade (veneno) 3 (12PC) Mandíbulas (médias) (3PC) Membros (8, 4 pés extras: 24PC) Ossos Cartilagosos (2PC) Sem manipuladores Finos (-6PC) Tamanho Reduzido 1 (8PC) Mordida Venenosa (1D6 dano {5PC}; Resistível por Físico - 2 {x 0,75} ∴ 3,75 ~ 4PC) Aderência (15PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (17 PC):</u> Acrobacia 1 Escalar 4 Furtividade 2 Saltar 2 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (14PC):</u> Armadilhas 1 Caça (insetos) 3 Caça (roedores) 1 Camuflagem 2 Sobrevivência 3 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (2PC):</u> Pêlos 1 Mandíbulas Médias 1 <u>MAGIA</u> - <u>PSIQUISMO</u> -

Aranha Extraplanar

As aranhas extraplanares são aranhas de outro plano de existência. São gigantescas e de corpo etéreo, embora consigam afetar matéria sólida. Possui uma leve aura brilhante ao redor do corpo, e um corpo totalmente translúcido e azul.

Possui oito pernas assim como suas irmãs aranhas, mas não possuem veneno ou lançam teias. Elas se alimentam de resíduos psíquicos ou energias mágicas. Estão entre as criaturas que são atraídas quando um portal Extradimensional é aberto. Não se sabe ao certo como essas aranhas se reproduzem, mas acreditam-se que devem surgir do cataclismo gerado por falhas arcanas.

Essas aranhas são solitárias, mas não se enfurecem ao encontrar outras semelhantes, geralmente atraídas pelo mesmo motivo. Nesse caso, por serem inteligentes, irão se reunir e até mesmo verificar o melhor modo de conquistar seus objetivos.

Essas aranhas não são afetadas por nada físico, mas energia (como fogo, luz e eletricidade) podem feri-las normalmente. Também são atingidas por magias e poderes psíquicos. Num combate, este tipo de aranha irá se aproveitar de sua insubstancialidade para se defender de suas vítimas. Também utiliza alguns conhecimentos psíquicos e mágicos.

Aranha Extraplanar pequena (“A viajante”) (58PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 14 (-40PC); Inteligência Ampliada x 2 (12PC). O Físico só conta para pontos de vida. A viajante não tem corpo físico. <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> Aracnídeo
Físico	4			
Destreza	5			
Inteligência	5	x2		
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (15PC):</u> Imunidade a Dor (4PC) Recuperação Rápida (3PC) Sentidos ampliados (todos) 1 (8PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-2PC):</u> Noção Exata do tempo (2PC) Senso de Direção (2PC) Anseio de Poder (-4PC) Fúria (-2PC) Sanguinolência (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (50PC):</u> Aptidão Mágica (3PC) Membros (8 : 4 pernas extras, não efetivos (x0,25) 6PC) Não Comer (alimenta-se de energia residual) (4PC) Não respirar (5PC) Sem Manipuladores Finos (-6PC) Tamanho Reduzido 1(+1 em esquiva)(8PC) Visão Noturna (3PC) Corpo Gasoso (etéreo permanente 15PC) Levitação (7PC) PES (2PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (7PC):</u> Acrobacia 1 Escalar 2 Furtividade 1 Interceptar 1 Mov. Gravidade Alterada 1 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (4PC):</u> Ciência (viagem planar)1 Estratégia (emboscada)1 Memória Treinada 1 Sobrevivência 1 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES:</u> - <u>MAGIAS:</u> - <u>PSIQUISMO(12PC):</u> Controle Mental 1 → 2 (7PC) Rajada Mental 1 → 2 (5PC)

Aranha Extraplanar média (“Estrela Arcana”) (115PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 16 (-20PC); Inteligência Ampliada x 2 (12PC). O Físico só conta para pontos de vida. A estrela arcana não tem corpo físico. <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> Aracnídeo
Físico	6			
Destreza	5			
Inteligência	5	x2		
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (23PC):</u> Imunidade a Dor (4PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (13PC):</u> Acrobacia 2

Recuperação Rápida (3PC) Sentidos ampliados (todos) 2 (16PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-1PC):</u> Prontidão 1 (5PC) Noção Exata do tempo (2PC) Senso de Direção (2PC) Anseio de Poder (-4PC) Fúria (-2PC) Sanguinolência (-4PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (54PC):</u> Aptidão Mágica (3PC) Membros (8 : 4 pernas extras, não efetivos (x 0,25): 6PC) Não Comer (alimenta-se de energia residual) (4PC) Não respirar (5PC) Sem Manipuladores Finos (-6PC) Visão Noturna (3PC) Corpo Gasoso (etéreo permanente 15PC) Levitação (7PC) PES (2PC) Aumentar de Tamanho 1 (15PC)	Escalar 2 Furtividade 2 Interceptar 1 Mov. Gravidade Alterada 2 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (9PC):</u> Ciência (viagem planar)1 Estratégia (emboscada)2 Memória Treinada 1 Sobrevivência 2 Misticismo 1 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES:</u> - <u>MAGIAS(4PC):</u> Mãos eletrizadas 1 (2PC) Controlar Eletricidade 1 (2PC) <u>PSIQUISMO (21PC):</u> Controle Mental 2 → 3 (12PC) Rajada Mental 2 → 3 (9PC)
---	---

Aranha Extraplanar grande (“Anciã Arcana”) (238 PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18 ; Destreza Ampliada x 2 (14PC); Inteligência Ampliada x 2 (12PC). O Físico só conta para pontos de vida. A anciã arcana não tem corpo físico.
Físico	6			<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> Aracnídeo
Destreza	6	x2		
Inteligência	6	x2		
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (36PC):</u> Imunidade a Dor (4PC) Recuperação Rápida (3PC) Sentidos ampliados (todos) 3 (24PC) Reflexos Rápidos (5PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (5PC):</u> Prontidão 3 (15PC) Noção Exata do tempo (2PC) Senso de Direção (2PC) Anseio de Poder (-4PC) Fúria (-4PC) Sanguinolência (-6PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (69PC):</u> Aptidão Mágica (3PC) Membros (8 : 4 pernas extras, não efetivos (x0,25): 6PC) Não Comer (alimenta-se de energia residual) (4PC) Não respirar (5PC) Sem Manipuladores Finos (-6PC) Visão Noturna (3PC) Corpo Gasoso (etéreo permanente 15PC) Levitação (7PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (27PC):</u> Acrobacia 3 Escalar 3 Furtividade 3 Interceptar 2 Mov. Gravidade Alterada 3 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (21PC):</u> Ciência (viagem planar)2 Estratégia (emboscada)3 Memória Treinada 2 Sobrevivência 3 Misticismo 2 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES:</u> - <u>MAGIAS(14PC):</u> Mãos eletrizadas 2 (4PC) Controlar Eletricidade 2 (4PC) Relâmpago 2 (6PC) <u>PSIQUISMO(40PC):</u> Controle Mental 4 → 4 (22PC) Rajada Mental 4 → 4 (18PC)

“B”

“Os barulhos lá fora nem sempre serão do vento”
 - John Constantine, Preacher

Basilisco

O basilisco é um réptil semelhante ao lagarto, com as escamas amarelas. Os caninos são salientes, de modo que sempre estarão fora da boca. Possui as patas fortes e garras que o fazem aderir ao chão, tornando-o difícil de ser agarrado ou carregado. Os basiliscos são encontrados sozinhos, mas na época de reprodução podem aparecer em bandos de D2 + 2 basiliscos.

O basilisco põe ovos, geralmente no fim do inverno. Por serem répteis, isso irá garantir que os filhotes nasçam no começo do verão, portanto numa época quente. Os basiliscos são carnívoros, e se alimentam de pequenos animais.

Embora aparente ser somente um lagarto, o basilisco tem duas armas poderosíssimas: o veneno de sua língua (que pode ser aplicado quando ele morde) e seu olhar petrificante.

Sempre que alguém for vítima do olhar do basilisco (lembre-se que ele não fecha os olhos pra atacar), corre o risco de ser petrificado, como na magia Petrificar (maiores detalhes abaixo). Uma pessoa que tenha sido petrificada está relativamente morta. O processo só é revertido com a morte da criatura, em menos de meia hora: depois disso o processo é irreversível.

Basilisco Pequeno (filhote) (3PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 14 (-40PC) <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Garras: Golpe 6, Aparo 6, Esq , 1; Mandíbulas: +1G, +1A, 1 + veneno; Não utiliza a cauda para atacar, mas esta lhe dá bônus de +1 em equilíbrio. <u>Transformar corpo/sólido em matéria/sólido (Petrificar)</u>
Físico	5			
Destreza	5			
Inteligência	4			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			

Mente	8			Custo: 3 Tempo de Duração: 4 Alcance: 3 m Concentração: 2 Volume: 0,25 m ³ Descrição: Ao ser alvo desta magia precisa ser bem sucedido em uma disputa de Vontade para evitar a petrificação de um quarto de seu corpo (só funciona em seres vivos). Em caso de falha no teste, a vítima recebe penalidade de -2 para cada vez que for alvo desta magia (penalidade cumulativa). Se o alvo for vítima desta magia 4 vezes, estará petrificado totalmente (oito ou mais vezes para criaturas maiores que um humano, 2 vezes para criaturas menores que um humano) e se parecerá com uma estátua – e neste caso estará morta.
<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS(7PC):</u> Resistência 2 (4PC) Reflexos Rápidos (5PC) Feio 1(-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS(4PC):</u> Instinto (fuga) (4PC) Prontidão 1 (4PC) Distração 1 (-4PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS(19PC):</u> Aptidão Mágica (3PC) Cauda (6PC) Escamas (proteção 1/1 no corpo todo) (8PC) Garras pequenas (2PC) Mandíbulas pequenas(2PC) Sangue frio (-3PC) Veneno (Dano: 1D6, Resistível por Físico + 2 {x0,25}) (1,25 ~ 1PC)</p>				<p><u>HABILIDADES FÍSICAS(4PC):</u> Correr 2 Escalar 1</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS(3PC):</u> Caça (roedores)1 Rastreamento 1 Sobrevivência 1</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES(3PC):</u> Caudas 0 Garras 0 Mandíbulas 1</p> <p><u>MAGIAS (3PC)</u> Petrificar 1</p> <p><u>PSÍQUISMO</u> -</p>

Basilisco médio (jovem) (45PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 16 (-20PC) <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Garras: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 5, Dano D2 Mandíbulas: Golpe 8, Aparo 7, Dano D2 + veneno Cauda Golpe 7, Aparo 6, Esquiva 5, Dano 1 (e causa desequilíbrio).
Físico	6			
Destreza	5			
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (12PC):</u> Resistência 3 (6PC) Recuperação Rápida (3PC) Reflexos Rápidos (5PC) Feio 1(-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (14PC):</u> Instinto (caça) (4PC) Prontidão 2 (8PC) Senso de Direção (2PC)</p>				<p><u>HABILIDADES FÍSICAS (9PC):</u> Correr 3 Escalar 2</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (9PC):</u> Caça (pequenos animais)2 Rastreamento 2 Sobrevivência 2</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (5PC):</u> Caudas 1</p>

<u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (22PC):</u> Aptidão Mágica (3PC) Cauda (6PC) Escamas (proteção 1/1 no corpo todo) (8PC) Garras médias (4PC) Mandíbulas médias (3PC) Sangue frio (-3PC) Veneno (Dano: 1D6, Resistível por Físico + 2 {x0,25}) (1PC)	Garras 1 Mandíbulas 2 <u>MAGIAS (6PC)</u> Petrificar 2 <u>PSIQUISMO</u> -
---	--

Basilisco grande (adulto) (96PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 17 (-10PC)
Físico	6			<u>DADOS ADICIONAIS:</u> Garras: Golpe 10, Aparo 10, Esquiva 6, Dano D3 Mandíbulas: Golpe 9, Aparo 8, Esquiva 6, Dano D3 + veneno Cauda Golpe 9, Aparo 8, Esquiva 6, Dano D2 (e causa desequilíbrio).
Destreza	6			
Inteligência	5			
Vontade	8			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (14PC):</u> Resistência 4 (8PC) Recuperação Rápida (3PC) Reflexos Rápidos (5PC) Feio 2(-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (30PC):</u> Instinto (caça) (4PC) Prontidão 3 (12PC) Senso de Direção (2PC) Vontade Forte 2 (12PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (35PC):</u> Aptidão Mágica (3PC) Cauda (6PC) Escamas (proteção 2/2 no corpo todo) (16PC) Garras grandes (6PC) Mandíbulas grandes (4PC) Sangue frio (-3PC) Veneno (Dano: 2D6, Resistível por Físico {x0,5}) (2,5 ~ 3PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (9PC):</u> Correr 3 Escalar 2 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (9PC):</u> Caça (pequenos animais) 2 Rastreamento 2 Sobrevivência 2 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (9PC):</u> Caudas 2 Garras 2 Mandíbulas 2 <u>MAGIAS (9PC)</u> Petrificar 3 <u>PSIQUISMO</u> -

Boitatá (49PC)

O boitatá é uma cobra gigantesca, com grandes olhos vermelhos incandescentes. Pode ficar em pé (se equilibrando na sua cauda) e atingir até 3 metros de altura. Possui um metro e meio de diâmetro e dentes muito afiados.

O boitatá é um animal noturno, temendo a luz solar. Também não ultrapassa água corrente, mesmo que essa seja rasa. O motivo deste último temor é desconhecido. Não se sabe como essas cobras gigantes se reproduzem, mas acredita-se que elas colocam ovos assim como as demais cobras. Nunca essas cobras foram vistas acompanhadas, portanto não se sabem se todas são fêmeas e se existe alguma distinção entre elas.

Essa gigantesca cobra ataca simplesmente pela fome. Depois que devora sua comida (algo em torno de dois bois ou até seis humanos) dorme embaixo da terra, acordando somente na noite seguinte para caçar novamente. O boitatá pode expelir um jato de chamas de sua boca de tempos em tempos. Após sua presa cair ferida, o boitatá envolve-se nela e esmaga todos os seus ossos, como uma cobra constritora.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	<p>Atributos: 16 (-20PC). Físico Ampliado x 2 (16PC)</p> <p><u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> Lagarto.</p> <p>Desconsidere as áreas E1, E2, F1, F2 por que o boitatá não possui patas.</p> <p><u>DADOS ADICIONAIS:</u></p> <p>Mandíbulas: Golpe 9, Aparo 8, Esquiva 5, Dano D3 + 3</p> <p>Cauda: Golpe 7, Aparo 7, Esquiva 5, Dano 1 (se passar no teste por 2 ou mais pode tentar enrolar a vítima).</p> <p>Caso a vítima seja enrolada deve vencer uma disputa de Físico com o boitatá por rodada. Se a vítima perder sofre uma quantidade de dano igual a metade da margem que perdeu no teste, ignorando qualquer armadura (mínimo 2 de dano, mas escamas, resistências, ossos metálicos ou qualquer meio de proteção natural ainda contam). Quando o Físico da vítima chegar a 0, o boitatá irá começar a engolir a vítima, mesmo que ela esteja consciente!</p>
Físico	6	x2	+1	
Destreza	6			
Inteligência	4			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (5PC):</u></p> <p>Contorcionismo 2 (4PC)</p> <p>Reflexos Rápidos (5PC)</p> <p>Feio 1 (-2PC)</p> <p>Estatura Diferenciada (comprido) (-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (2PC):</u></p> <p>Instinto (caça) (4PC)</p> <p>Prontidão 2 (8PC)</p> <p>Gula (-4PC)</p> <p>Impulsividade (-2PC)</p> <p>Sanguinolência (-4PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RÁCIAS (51PC):</u></p> <p>Atividade Noturna (0PC)</p> <p>Cauda de Serpente (4PC)</p> <p>Escamas (proteção 2/2) (15PC)</p> <p>Imunidade (venenos) 2 (8PC)</p> <p>Mandíbulas grandes (4PC)</p> <p>Sem Manipuladores (-16PC)</p> <p>Visão Noturna (4PC)</p> <p>Tamanho Ampliado 1 (-1 em esquiva, com modificador de Físico) (8PC)</p> <p>Rajada Gasosa de Fogo 2 (Necessidade de Recarga x 0,8: 14PC)</p> <p>Vulnerabilidade a Luz Solar (-15PC)</p>				<p><u>HABILIDADES FÍSICAS (3PC):</u></p> <p>Escalar 2</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (10PC):</u></p> <p>Sobrevivência 4</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (7PC):</u></p> <p>Mandíbulas 2</p> <p>Caudas 1</p> <p>Rajada Gasosa de Fogo 2</p> <p><u>MAGIA</u></p> <p>-</p> <p><u>PSIQUISMO:</u></p> <p>-</p>

“C”

“Prrrr...Alguém assobiou?”
-Caipora, Castelo Ra-Tim-Bum

Caipora(180PC)

O caipora (ou caapora) é um ser místico protetor das florestas. Tem a aparência de um ser humano com feições animais, a cabeça grande e o corpo totalmente coberto de pelos castanhos. Ele vive grunhindo e rosnando, mas se necessário pode falar o dialeto local (com muita dificuldade).

O caipora sempre aparece montado numa queixada de tamanhos gigantescos. A missão do caipora é proteger a floresta. Alguém que não cause danos à floresta jamais verá essa criatura. Caso contrário, o caipora coordena um ataque maciço contra a vítima, utilizando uma enorme clava e sendo acompanhado por um grupo de queixadas.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18.
Físico	6			DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: Humanóide DADOS ADICIONAIS: Clava: Golpe 12, Aparo 12, Esquiva 6, Dano D2 + 2 Briga: Golpe 9, Aparo 9, Esquiva 8, Dano -
Destreza	6			
Inteligência	6			
Vontade	7			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (0PC):</u> Ambidestria (3PC) Empatia com Animais (3PC) Feio 3 (-6PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-4PC):</u> Instinto (mal contra a natureza) (4PC) Vontade Forte 1 (6PC) Anseio de Justiça (-6PC) Impulsividade (-2PC) Voto (proteger a natureza) (-6PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (120PC):</u> Aptidão Mágica (3PC) Imunidade (venenos) 2 (8PC) Imunidade (doenças/infecções) 2 (6PC) Mandíbulas Pequenas (2PC) Controle de Animais 5 (somente queixadas: x 0,3: 4PC) Ressurreição (100PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (21PC):</u> Acrobacia 1 Briga 4 Correr 1 Furtividade 2 Montar (queixadas) 3 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (21PC):</u> Armadilhas 1 Camuflagem 1 Combate a Incêndios 1 Herbalismo 2 Imitar Sons 3 Misticismo 1 Rastreamento 2 Veterinária 3 <u>HABILIDADES BÉLICAS (10PC):</u> Mandíbulas 0 Maças (clava) 4 <u>MAGIAS (9PC):</u> Controle Mental 2 (4PC) Detectar seres vivos 2 (2PC) Vento 2 (2PC) Ventriloquismo 1 (1PC) <u>PSIQUISMO</u> -

Carniçal

Carniçais (também chamados de *ghouls*) são mortos-vivos inteligentes. Eles se aparentam com velhos enrugados e exalam um odor de podridão que pode ser sentido tão logo se aproximem dele. Possuem os braços e pernas finos e esqueléticos, e unhas compridas e afiadas. Por baixo destas unhas esconde-se um veneno paralizante muito poderoso.

Os carniçais se alimentam de cadáveres frescos. Podem ser cadáveres de qualquer tipo, mas eles têm uma predileção especial por carne de humanóides. Tão logo paralisam a presa, o bando tenta dilacerar a vítima, para que morra o mais rápido possível e seja devorada. O veneno do carniçal não somente paralisa a vítima, como também a amaldiçoa. Uma pessoa morta por um carniçal, mas que também não tenha sido devorada, tornar-se-á um carniçal no por do sol mais próximo.

Embora se movimentem devagar, carniçais atacam em bandos (geralmente bandos de 1D3 + 1). Possuem um bom disfarce, geralmente se misturando entre cadáveres (restos de suas antigas refeições) para armar um ataque surpresa. Eles emitem um grito rouco e atacam com suas garras, tentando paralisar o maior número de vítimas possíveis. Na maioria das vezes começam atacando pessoas com ligação com o clero.

Carniçais, entretanto, tem uma fraqueza muito peculiar: ferro frio (ferro puro, sem ligas ou impurezas). Ao serem atingidos por ferro frio, sofrem o dobro de dano.

Carniçal médio (44PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 16 (-20PC).
Físico	6			DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: Humanóide DADOS ADICIONAIS: Mandíbulas: Golpe 5, Aparo 5, Esquiva 5, Dano 1 Garras: Golpe 11, Aparo 10, Dano D2
Destreza	5			
Inteligência	5			
Vontade	4			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (-1PC): Imunidade a Dor (4PC) Alergia (ferro frio: {Incapacitante {-3 penalidade}(-9PC); 1D6 minutos {x0,5}; Resistível por Físico {x0,5}(2,25 ~ 2PC)} ÷ (-2) = -1PC x frequência {3} = -3PC) Feio 1 (-2PC) CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-4PC): Instinto (matar) (4PC) Prontidão 2 (8PC) Gula (-2PC) Sanguinolência (-6PC) Vontade Fraca 2 (-8PC) CARACTERÍSTICAS RACIAIS (35PC): Garras médias (4PC) Imunidade (venenos) 3 (12PC) Imunidade (doenças/infecções) 3 (10 PC) Imunidade (frio/gelo) 1 (4PC) Imunidade (calor/fogo) 1 (4 PC) Incurável (somente depois que se alimenta, a uma taxa normal: -8PC) Mandíbulas pequenas (2PC) Não respirar (5PC) Suscetibilidade (ferro frio(-2) x irritação (1,2)) (2, 4 ~ -2 PC) Visão Noturna (3PC)				HABILIDADES FÍSICAS (12PC): Briga 2 Escalar 1 Escape 1 Furtividade 3 Interceptar 1 HABILIDADES PSÍQUICAS (12PC): Camuflagem 1 Disfarce 4 Improvisar Objetos 1 HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (10PC): Mandíbulas 0 Garras 4 MAGIAS - PSIQUISMO -

Veneno (sob as garras: Causa inconsciência {10PC} 1D6 minutos {x0,5}; Resistível por Físico +2 {x 0,25}) (1,25 ~ 1PC)

Carniçal grande (82PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 17 (-10PC).
Físico	7			<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> Humanóide
Destreza	5			<u>DADOS ADICIONAIS:</u>
Inteligência	5			Mandíbulas: Golpe 7, Aparo 6, Esquiva 5 Dano D2
Vontade	5			Garras: Golpe 11, Aparo 11, Esquiva 5, Dano D3+2
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (1PC):</u> Imunidade a Dor (4PC) Alergia (ferro frio: {Incapacitante {-1 penalidade}}(-3PC); 1D6 minutos {x0,5}; Resistível por Físico {x 0,5}(0,75 ~ 1PC)} ÷ (-2) = -0,5PC x frequência {3} = -1,5PC ~ -1PC) Feio 1 (-2PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (22PC):</u> Briga 2 Escalar 2 Escape 2 Furtividade 4 Interceptar 2
<u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (2PC):</u> Instinto (matar) (4PC) Prontidão 2 (8PC) Sanguinolência (-6PC) Vontade Fraca 1 (-4PC)				<u>HABILIDADES PSÍQUICAS (16PC):</u> Camuflagem 2 Disfarce 4 Improvisar Objetos 2
<u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (40PC):</u> Garras grandes (6PC) Imunidade (venenos) 3 (12PC) Imunidade (doenças/infecções) 3 (10 PC) Imunidade (frio/gelo) 1 (4PC) Imunidade (calor/fogo) 1 (4 PC) Incurável (somente depois que se alimenta, a uma taxa normal: -8PC) Mandíbulas médias (3PC) Não respirar (5PC) Suscetibilidade (ferro frio(-2) x irritação (1,2)) (2, 4 ~ -2 PC) Visão Noturna (3PC) Veneno (sob as garras: Causa inconsciência {10PC} 1D6 minutos { x0,5}; Resistível por Físico {x 0,5}) (2,5 ~ 3PC)				<u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (11PC):</u> Mandíbulas 1 Garras 4 <u>MAGIAS</u> - <u>PSIQUISMO</u> -

Centauros* (76 PC)

Centauros são criaturas fantásticas que possuem a parte superior (torso, braços e cabeça) humano e a parte inferior de cavalo.

Os centauros vivem em harmonia com a natureza, caçando e pescando somente o necessário para o grupo ou aldeia (em média de 100 indivíduos). Centauros são unidos e honrados, mas tendem a ser reservados e distantes. A tribo dos centauros possuem organização familiar (geralmente patriarcal) e é cercada por uma muralha de espinhos, próxima a água fresca e geralmente no coração da floresta.

O território dos centauros varia de acordo com o tamanho e a natureza do local. Não se importam em dividir território com elfos, mas podem se hostilizar com outras raças, principalmente anões. Essas criaturas são excelentes caçadores, carregam consigo bastões de madeira (fortes como maçãs), ou arcos longos com pelo menos 30 flechas. Os líderes do grupo podem carregar escudos e lanças de cavalaria.

*Este modelo de centauro é uma alternativa ao apresentado no Módulo Básico pág. 165

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos 19 (+10PC). Físico Ampliado x 2 (16PC), Destreza Ampliada x 2 (14PC). <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> Centauro <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Cascos: Golpe 10, Aparo 9, Esquiva 6, Dano 1D3+1 Bastões: Golpe 12, Aparo 12, Esquiva 6, Dano D2+2 Armaduras: Coura (B, C, D): 1/0 (0) – esta armadura é projetada exclusivamente para centauros.
Físico	6	x2	+1	
Destreza	7	x2		
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: (7PC)</u> Empatia com animais (3PC) Resistência 2 (4PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS: (4PC)</u> Prontidão 1 (4PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS: (-2PC)</u> Estatura Diferenciada (altos) (-2PC) Controle Emocional (8PC) Excesso de Confiança (-4PC) Intolerância (anões) (-2PC) Intolerância (humanos) (-2PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS: (9PC)</u> Correr (com o corpo de cavalo x 0,3) 4 Saque Rápido (flechas) 3 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS: (9PC)</u> Detectar Mentiras 2 Herbalismo 2 Veterinária 2 <u>HABILIDADES BÉLICAS: (9PC)</u> Cascos 2, Varas 2 <u>MAGIA</u> - <u>PSIQUISMO</u> -

A Coisa

A Coisa, também conhecida como A Gosma, é um ser flácido, mal cheiroso e de forma indefinida. Se parece com uma geléia, amontoadas e sem cor (ou de cor amarelada). A Coisa vive apenas para comer e destruir, sem nenhuma outra função aparente. Ninguém sabe de onde essas criaturas vêm, ou como nascem, nem para que servem.

A Coisa é solitária, encontrada em pântanos e mais freqüentemente em solos. Quando ataca, a Coisa tenta envolver seu oponente e sufoca-lo, enquanto libera sobre ele um ácido. A Coisa, se atacada com armas cortantes, pode-se dividir em duas criaturas menores. Cada nova criatura tem os dados físicos da criatura original divididos em 2. Se o Físico da criatura nova for menor que um, ela morrerá.

A Coisa é imune a ácido e a fogo. No entanto, não resiste ao vácuo e pode morrer se totalmente submersa em água ou outro líquido. Também é imune a poderes psíquicos e magias que afetem a mente. Se a Coisa envolver uma vítima, metade do dano causado a Coisa será causada à vítima.

Coisa pequena (melequinha) (68PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 14 (-40PC). Destreza Ampliada x 2 (14PC). <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> Não há um diagrama de resistência para a Coisa, já que ela muda de forma constantemente. Assuma que é impossível
Físico	6			
Destreza	5	x2		
Inteligência	3			

Vontade	6			de forma constantemente. Assuma que é impossível atingir áreas sensíveis. DADOS ADICIONAIS: O Abraço causa dano por sufocamento. Faça uma disputa de FISICO por rodada. Sempre que a Coisa ganhar, ela abraçará a vítima. Utilize as regras de sufocamento (Módulo Básico, pág. 32). O ácido será liberado na rodada seguinte que a vítima for enlaçada – neste caso, aplica-se o dano do ácido além do dano por sufocamento.
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: (5PC) Contorcionismo 2 (4PC) Imunidade a Dor (4PC) Imunidade a Doenças 1 (2PC) Augesia (-2PC) Mudez (-4PC) Surdez (sente vibrações do solo, x0,5) (-1PC) CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS: (-2PC) Instinto (comer) (4PC) Excesso de Confiança (-2PC) Impulsividade (-2PC) Sanguinolência (-2PC). CARACTERÍSTICAS RACIAIS: (87PC) Corpo Elástico (25PC) Produzir Cópias (apenas se ferido por armas cortantes em mais de 1 ponto de dano, semelhante a ½ Atributos Físicos, x 0,2) (3PC) Liberar Ácido (apenas em contato, x 0,3) (8PC) Digestão Universal (4PC) Imunidade Calor/Fogo 2 (8PC) Imunidade a Ácido 2 (8PC) Imunidade a Psiquismo 3 (20PC) Imunidade a Magia 3 (apenas que afetem a mente x 0,3) (27PC) Sem Manipuladores (-16PC).				HABILIDADES FÍSICAS: (2PC) Briga (somente para enlaçar) 1 Escape 1 HABILIDADES PSÍQUICAS: (2PC) Camuflagem 1 Sobrevivência 1 HABILIDADES BÉLICAS: -

Coisa média (melecão) (102PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 16 (-20PC). Destreza Ampliada x 2 (14PC). DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: Não há um diagrama de resistência para a Coisa, já que ela muda de forma constantemente. Assuma que é impossível atingir áreas sensíveis. DADOS ADICIONAIS: O Abraço causa dano por sufocamento. Faça uma disputa de FISICO. Se que a Coisa ganhar, ela abraçará a vítima. Utilize as regras de sufocamento (Módulo Básico, pág. 32). O ácido será liberado na rodada seguinte que a vítima for enlaçada – neste caso, aplica-se o dano do ácido além do dano por sufocamento.
Físico	7			
Destreza	6	x2		
Inteligência	3			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			

<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: (9PC)</u></p> <p>Contorcionismo 4 (8PC)</p> <p>Imunidade a Dor (4PC)</p> <p>Imunidade a Doenças 2 (4PC)</p> <p>Augesia(-2PC)</p> <p>Mudez (-4PC)</p> <p>Surdez (sente vibrações do solo, x0,5) (-1PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS: (-8PC)</u></p> <p>Instinto (comer) (4PC)</p> <p>Excesso de Confiança (-4PC)</p> <p>Impulsividade (-2PC)</p> <p>Sanguinolência (-6PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS: (95PC)</u></p> <p>Corpo Elástico (25PC)</p> <p>Produzir Cópias (apenas se ferido por armas cortantes em mais de 1 ponto de dano, semelhante a ½ Atributos Físicos, x 0,2) (3PC)</p> <p>Liberar Ácido (apenas em contato, x 0,3) (8PC)</p> <p>Digestão Universal (4PC)</p> <p>Imunidade Calor/Fogo 3 (12PC)</p> <p>Imunidade a Ácido 3 (12PC)</p> <p>Imunidade a Psiquismo 3 (20PC)</p> <p>Imunidade a Magia 3 (apenas que afetem a mente x 0,3) (27PC)</p> <p>Sem Manipuladores (-16PC)</p>	<p><u>HABILIDADES FÍSICAS: (6PC)</u></p> <p>Briga (somente para enlaçar) 2</p> <p>Escape 2</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS: (6PC)</u></p> <p>Camuflagem 2</p> <p>Sobrevivência 2</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS:</u></p> <p>-</p>
---	--

“D,”

“De vez em quando, para fazer-nos mal
Os instrumentos das trevas dizem-nos verdades;
Conquistam-nos com bagatelas, para trair-nos
Com conseqüências muito mais graves”
- Shakespeare, MacBeth

Dragões

Dragões são os seres mais fantásticos (e talvez os mais poderosos) de qualquer cenário de RPG. Muitos deles são elementos principais em lendas e contos e muitas vezes até mesmo do folclore, como no caso do dragão chinês.

Há dragões para todos os gostos, todos os tipos de local e clima. Existem dragões que falam, que tem apenas duas patas, coloridos, transmutadores, magos, dragões pequenos, com muitas patas – enfim, dragões existem tanto quanto sua imaginação permitir.

Os dragões se subdividem em várias classes. Listamos algumas aqui, mas pode haver mais – ou menos – a critério do *Observador*. Os dragões se tornam mais sábios e mais fortes com o passar do tempo. Um dragão pode atingir milênios de idade. Quanto mais velho, mais poderoso é o dragão. A idade de um dragão é determinada de acordo com sua geração. Geração alta, indica um dragão mais velho, portanto em idade alta.

GERAÇÃO	IDADE REAL
0	0 – 10
1	11 – 80

2	81 – 150
3	150 – 350
4	351 – 500
5	501 – 700
6	701 – 900
7	901 – 1.100

e assim consecutivamente...

Cada ponto de geração indica um modificador de FISICO do dragão. Cada 2 pontos de geração significam um modificado na INTELIGÊNCIA e na DESTREZA do dragão. Exemplo:

- Um dragão com FISICO 8 x 2, DESTREZA 6 e INTELIGENCIA 6 com 700 anos (5ª geração) terá:
FISICO: 8 x 7
DESTREZA: 6 x 2
INTELIGENCIA: 6 x 2

Quase todos os dragões podem se metamorfosear em humanos ou semi-humanos. Reproduzem-se por ovos e através de reprodução sexuada. A fêmea se encarrega de cuidar dos ovos e alimentar os filhotes. Estes depois de crescidos podem optar por continuar no grupo (e formar um clã) ou partir para sua vida sozinho.

Alguns dragões são extremamente gananciosos e são atraídos por dinheiro ou outra forma de tesouro, que ficam acumulando em seu covil. Isso obriga o dragão muitas vezes atacar vilarejos ou minas de pedras preciosas. O tesouro de um dragão será sempre alvo de aventureiros corajosos (ou ingênuos....).

Os dragões exibidos a seguir pertencem a 3ª geração. Isso dará ao *Observador* um dragão de poder mediano para usar. Para dragões mais fortes ou mais fracos, veja as regras de geração acima. Assuma que dragões de geração muito baixa (0, 1 e 2) ou muito alta (7 ou mais) são extremamente raros, e quando encontrados, nunca estarão sozinhos. Um dragão de 3ª ou 4ª geração dará um bom trabalho aos aventureiros – ou um bom túmulo.

Dragão Camaleão (356PC)

O dragão camaleão é um dos dragões conhecidos como elementais. Possui a capacidade de mimetismo, ou seja, se camuflar com o ambiente e passar despercebido.

O dragão camaleão não se sente atração por dinheiro como os outros dragões e possuem tamanho um pouco menor que os demais dragões (um dragão camaleão de 3ª geração tem em média 4 metros de cabeça a cauda e dois e meio de altura).

Dragões Camaleão são amistosos, embora não se aproximem dos humanos, pois geralmente alimentam-se do seu rebanho de gado gerando desconfiança da população local.. O dragão camaleão adora jogos e charadas. Costumam criar labirintos para depositar seu tesouro (bem pouco porém valioso tesouro) premiando aventureiros que consigam ultrapassar todos os obstáculos. Não possuem asas e não voam.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 21 (+40PC). Físico Ampliado x 6 (80PC). Destreza Ampliada x 2 (14PC). Inteligência Ampliada x 2 (12PC). <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> réptil <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Garras: Golpe 10, Aparo 10, Esquiva 7, Dano D3+1 Mandíbulas: Golpe 7, Aparo 0, Esquiva 7, Dano D2 As escamas do dragão camaleão podem ser retiradas com um teste de FISICO (D2 escamas para cada ponto de Físico do dragão), no entanto, não se descobriu uma utilidade prática para elas.
Físico	7	x6	+5	
Destreza	7	x2		
Inteligência	7	x2		
Vontade	8			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	10			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (5PC):</u> Resistência ao Frio/Calor (3PC) Voz Melodiosa (2PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS: (23PC)</u> Correr 1 Escalar 2 Esporte (saltar) 2

<u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (27PC):</u> Honra (não trapacear em jogos e charadas) (-2PC) Inventividade (apenas para jogos e charadas x 0,7) (8PC) Controle Emocional (8PC) Mente Matemática (3PC) Senso de Direção (2PC) Vontade Forte 2 (12PC) Anseio de Poder (-2PC) Excesso de Confiança (-2PC) Fanfarronice (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS: (76PC)</u> Aptidão Mágica(3PC) Ampliação Mental 2 (6PC) Invisibilidade 2 (15PC) Não Envelhecer (19PC: especial, veja em gerações) Rajada Sônica 2 (20PC) Escamas (proteção 1/1) (8PC) Garras (grandes) (6PC) Mandíbulas (pequenas) (2PC) Ossos Cartilagosos (-2PC)	Furtividade 4 Passatempo (origami) 3 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS: (61PC)</u> Caça (búfalos) 2 Camuflagem 4 Criptografia 2 Detectar Objetos Escondidos 2 Disfarce 4 Enigmas 4 História 1 Jogo 3 Passatempo (jogo de sombras) 3 Passatempo (xadrez) 3 Armadilhas 2 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES: (10PC)</u> Rajada Sônica 2 Garras 3 Mandíbulas 1 <u>MAGIA (8PC)</u> Controle mental 2 Aguçar Sentido 2 Ilusão 2 <u>PSIQUISMO:</u> -
---	--

Dragões de Ferro (255PC)

Dragões de Ferro são seres de puro metal. Muitas pessoas acreditam que esses seres sejam criados, não nascendo de forma alguma. Mas nada foi provado, pois não foram encontrados ninhos dessa criatura nem magia para tal criação.

Esses dragões são imunes a magias mentais e poderes psíquicos. Possuem 3 pares de patas e não possuem asas. Também não voam. Dragões de Ferro podem emitir uma rajada de ácido da boca.

Essas criaturas caçam arduamente outros dragões e arrancam-lhe as asas. Alimentam-se do corpo depois somente por prazer, pois comem metais. Dragões de Ferro são extremamente raros. Vivem no interior de montanhas e se alimentem de metais como ferro e chumbo. Não se metamorfoseiam em nenhuma outra forma.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 19 (+10PC). Físico Ampliado x 6 (80PC). Destreza Ampliada x 2 (14PC). Inteligência Ampliada x 2 (12PC). DIAGRAMA DE RESISTENCIA: réptil/lagarto. Acrescente as áreas E3, F3, para os membros extras. DADOS ADICIONAIS: Garras: Golpe 11, Aparo 12, Esquiva 6, Dano D2 + 5 Mandíbulas: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 6, Dano D3 + 5 Proteção em todas as áreas com Ferro 4/2, mais reforço metálico, portanto <u>proteção 6/4 no corpo todo.</u>
Físico	7	x6	+5	
Destreza	6	x2		
Inteligência	6	x2		
Vontade	8			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	6			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (2PC):</u> Imunidade a Dor (4PC) Reflexos Rápidos (5PC) Augesia (-2PC) Daltonismo (enxerga somente em preto e branco) (-				<u>HABILIDADES FÍSICAS: (11PC)</u> Escalar 3 Interceptar 2 Correr 1 Levantamento de Peso 1

3PC) Peso Anormal (muito denso) (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-10PC):</u> Instinto (localizar ferro) (4PC) Intolerância (outros dragões) (-6PC) Sanguinolência (-6PC) Vontade Forte 2 (12PC) Anseio de Poder (-6PC) Excesso de Confiança (-4PC) Impulsividade (-4PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS: (96PC)</u> Redução Mental 2 (-6PC) Corpo Metálico (ferro, sempre ativo) (10PC) Invisibilidade Térmica 3 (20PC) Invisibilidade Olfativa 1 (5PC) Rajada Gasosa de Ácido 2 (18PC) Cauda (4PC) Garras (médias) (4PC) Mandíbulas (grandes) (6PC) Membros (dois pares extras de pata) (12PC) Reforço Metálico 2 (20PC) Visão Noturna (3PC)	<u>HABILIDADES PSÍQUICAS: (40PC)</u> Armadilhas 2 Avaliar Jóias 1 Detectar Objetos Escondidos 2 Interrogatório 2 Metalurgia 4 Sobrevivência 4 Tortura 4 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES: (10PC)</u> Rajada Gasosa de Ácido 2 Cauda 0 Garras 3 Mandíbulas 1 <u>MAGIA</u> - <u>PSIQUISMO:</u> -
---	--

Dragão Marinho (272PC)

Dragões Marinhos são dragões elementais que vivem nos oceanos. Assemelham-se a enormes serpentes, talvez essa seja a razão de muitas confusões. Estes dragões não possuem patas traseiras e sim uma enorme cauda, usada para golpear. Possuem patas dianteiras mas não possui asas e não voam (embora seja capaz de dar grandes saltos sobre a água, assim como a orca e o golfinho – 20 metros para frente, ou dez metros para o alto ou ainda 13 metros na diagonal) e não se metamorfoseiam em outras criaturas.

O tesouro destes grandes répteis marinhos é em sua maioria de jóias que ele saqueia de navios que invadem seu território. Diferente dos outros dragões, não possuem sopro especial nenhum. No entanto, essa criatura se vale de poderosos poderes psíquicos para derrotar seus oponentes, ou mandíbulas venenosas que utilizam para caçar baleias e tubarões como comida.

Apesar de tudo, dragões marinhos respiram somente oxigênio e necessitam vir a superfície para respirar. No entanto pode usar sua mágica de Respirar Água. O corpo do dragão marinho emite pouquíssimo calor.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18. Físico Ampliado x 4 (48PC), Destreza Ampliada x 4 (42PC), Inteligência Ampliada x 2 (12PC). <u>DIAGRAMA DE RESITÊNCIA:</u> réptil/lagarto. Ignore as áreas F1, F2, pois o dragão marinho não possui as patas traseiras. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Cauda: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 6, Dano D2 Chifres: Golpe 6, Aparo 6, Esquiva 6, Dano D2 Garras: Golpe 10, Aparo 10, Esquiva 6, Dano D3+2 As escamas do dragão marinho podem ser retiradas com um teste de FÍSICO – 3 (D2 escamas para cada ponto de Físico Original do dragão). Com elas se fazem pranchas toscas que podem flutuar na água, conseguindo assim até mesmo uma jangada.
Físico	6	x4	+3	
Destreza	6	x4		
Inteligência	6	x2		
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	10			

<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (-7PC):</u> Contorcionismo 2 (x 0,5 devido a <i>Ossos Cartilaginosos</i>) (2PC) Segurar o Fôlego (pode resistir mais cinco minutos se passar num teste de Físico -2, com penalidade cumulativa para cada cinco minutos extras : x 1,9) (4PC) Daltonismo (troca cores) (-1PC) Feio (causa pânico nos seres humanos) 4 (-8PC) Mudez (-4PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (4PC):</u> Prontidão 4 (16PC) Cobiça (-2PC) Excesso de Confiança (-2PC) Fúria (-2PC) Impulsividade (-2PC) Sanguinolência (-4PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS: (81 PC)</u> Invisibilidade Térmica 2 (10PC) Radar (1: +1 cada 3 gerações) (8PC) Cauda de Serpente (4PC) Chifres (pequenos) (2PC) Escamas (2PC) Garras (grandes) (6PC) Liberdade Aquática (10PC) Mandíbulas (grandes: acrescente +2 de dano devido ao veneno) (8PC) Ossos Cartilaginosos (2PC) Super Pulo 2 (12PC) PES (2PC) PK (2PC) Escudo Mental (1: +1 cada 3 gerações) (4PC) Ampliação Mental 2 (6PC) Aptidão Mágica 1 (3PC)</p>	<p><u>HABILIDADES FÍSICAS: (14PC)</u> Natação 4 Acrobacia 1 Esporte (saltar) 2</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS: (11PC)</u> Avaliar Jóias 1 Caça (baleias) 3 Caça (tubarões) 1 Ler Lábios 2</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES: (13PC)</u> Caudas 3 Chifres 0 Garras 3 Mandíbulas 1</p> <p><u>MAGIA (21PC):</u> Produzir Ar 2 (4PC) Respirar Água 4 (16PC) Controlar Água 1 (1PC)</p> <p><u>PSIQUISMO: (33PC)</u> Controle Mental (2) → 1 (6PC) Intuição de Combate (4) → 1 (13PC) Rajada Mental (4) → 2 (14PC)</p>
---	---

Dragões Místicos (358 PC)

Dragões Místicos são dragões entendidos das artes arcanas. A maioria deles são reclusos, não se misturando com humanos ou até mesmo outros dragões. Estes dragões estão constantemente realizando rituais para a busca de conhecimento. São mais fracos fisicamente que os outros dragões (seu Físico Ampliado não excede x 3, independente de sua geração) no entanto são muito Inteligentes (Inteligência Modificada no mínimo x3).

Dragões Místicos costumam se metamorfosear em monges e peregrinar disfarçados pelo mundo em busca de conhecimentos enraizados em bibliotecas de mosteiros quase esquecidos. Talvez seja por isso que algumas lendas contam sobre poderes fantásticos dos monges (um destes contos mais fantásticos é chamado entre peregrinos de *O Tigre e o Dragão*). Os Dragões Místicos não possuem asas, mas podem voar normalmente. Também podem metamorfosear em névoa.

Dragões Místicos acumulam tesouro científico. É mais fácil para um aventureiro encontrar mapas, pergaminhos, poções e itens mágicos que pedras preciosas e ouro. Embora não sejam malignos, são extremamente agressivos, principalmente se ofendidos quanto a sua inteligência.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 20 (+20PC). Destreza Ampliada x 2 (14PC), Inteligência Ampliada x 4 (36PC), Boa Percepção 2 (+20PC) DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: réptil/lagarto. Acrescente a área C2 pois o tronco é mais comprido
Físico	7			
Destreza	6	x2		
Inteligência	7	x4		
Vontade	6			

Percepção	8			<p>Acrescente a área C2 pois o tronco é mais comprido que o normal – dragões místicos se assemelham aos dragões chineses.</p> <p><u>DADOS ADICIONAIS:</u> Garras: Golpe 10, Aparo 10, Esquiva 6, Dano D2+1 Mandíbulas: Golpe 7, Aparo 6, Esquiva 6, Dano D2 Kung Fú Shaolin: Golpe 11, Aparo 10, Esquiva 9. As escamas do Dragão Místico podem ser retiradas com um teste de FÍSICO –2 (Uma escama para cada ponto de Físico do dragão). Quando moídas, cada escama geram um pó branco que pode ser arremessado, formando uma nuvem. Assuma que esta nuvem funciona como o poder Névoa em nível 1 para cada escama.</p>
Mana	15			
Mente	10			
<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (13PC):</u> Ambidestria (3PC) Contorcionismo 2 (4PC) Reflexos em Emergências 1 (8PC) Voz Melodiosa (2PC) Ageusia (-2PC) Peso Anormal (magros) (-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (8PC):</u> Bom Senso (3PC) Controle Emocional (4PC) Facilidade para Línguas (3PC) Prontidão 2 (8PC) Senso de Direção (2PC) Anseio de Poder (conhecimento) (-2PC) Excesso de Confiança (-4PC) Identidade Secreta (andam metamorfoseados a maior parte do tempo) (-4PC) Intolerância (seres menos inteligentes) (-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS: (120PC)</u> Corpo Gasoso (20PC) Rajada de Vapor Líquido (1: +1 cada 3 gerações) (9PC) Transformação do Corpo (20PC) Voo (2: +2 cada 3 gerações) (36PC) Cauda(4PC) Escamas (proteção 1/1) (8PC) Garras (médias) (4PC) Imunidade (veneno) 1 (4PC) Mandíbulas (médias) (4PC) PES(2PC) Ampliação Mental 2 (6PC) Aptidão Mágica 1 (3PC)</p>				<p><u>HABILIDADES FÍSICAS: (9PC)</u> Acrobacias Aéreas 2 Furtividade 2 Voo 2</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS: (47PC)</u> Barganha 3 Camuflagem 1 Contrabando (documentos) 2 Detectar Objetos Escondidos 2 Enigmas 3 Etiqueta 2 Falsificação (documentos) 3 Heráldica 2 Mapeamento 3 Misticismo 4</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES: (17PC)</u> Kung Fú Shaolin 2 (10PC) Chave de Braço 2 Chute Giratório 2 Aparo Acrobático 1 Chute Acrobático 1 Chute para Trás 1 Chute Machado 0 Finta 0 Gancho 0 Rajada de Vapor Líquido 2 Garras 2 Mandíbulas 1</p> <p><u>MAGIA (11PC):</u> Controle Mental 1 (2PC) Ampliar Atributo (Destreza) 2 (4PC) Detectar Seres vivos 1 (1PC) Disfarçar 1 (4PC)</p> <p><u>PSIQUISMO (43PC):</u> Clarividência (2) → 2 (7PC) Intuição de Combate(4) → 4 (22PC) Psicometria (1) → 3 (7PC) Telepatia (2) → 2 (7PC)</p>

“E”

“Lembre-se de Samie Jarkins”
- Amnésia

Esqueletos

“Do pó viestes e ao pó voltarás”. No entanto isso não é válido para todas as criaturas.

Alguns magos malignos são capazes de atrapalhar o sono eterno de várias pessoas inocentes. Com magias necromânticas proibidas, os magos valem-se de cadáveres para criar zumbis e esqueletos (a magia **Criar Esqueletos** é citada em *Dados Adicionais* desta criatura).

Os esqueletos pertencem a classe mais fraca dos mortos vivos. Não possuem em seu corpo qualquer resíduo de carne ou couro. São lentos e movimentam-se sempre fazendo muito barulho.

Os esqueletos geralmente são criados para servirem de vigias ou guardiões de tesouros. Costumam se armar com espadas enferrujadas ou arcos. Não podem ser afetados por magias que afetem a mente. Sofrem apenas metade do dano contra armas cortantes e perfurantes.

Os mortos vivos não podem ser curados, e os esqueletos não são exceção. No entanto, qualquer magia ou poção cujo objetivo é *causar* dano em pessoas, irá curar os pontos de vida de um esqueleto. Essa é a única maneira de um esqueleto ser curado.

Esqueleto Pequeno (caveirinha) (4PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 15 (-30PC).
Físico	6			DIAGRAMA DE RESISTENCIA: humanóide DADOS ADICIONAIS: Espada Curta Golpe 7, Aparo 7, Esquiva 6, Dano D2 (sempre enferrujadas. Irão quebrar com um erro crítico) <u><i>Destruir corpo/sólido e Transformar corpo/sólido</i></u> <u>Controlar Mente (Criar Esqueletos)</u> Custo:10 Alcance: 10m Duração: indefinido (custo dobrado) Concentração: 5 Descrição: O mago seleciona um cadáver fresco (não pode possuir nenhum membro faltando e não pode estar em estado de decomposição). O cadáver deve ter terra de cemitério em sua boca, olhos e ouvidos e deve ser cercado de velas negras. Após o período de concentração, o mago executa a magia. Em caso de sucesso, a carne apodrece rapidamente restando apenas o esqueleto, que se levanta e estará seguindo totalmente as ordens do mago. Em caso de falha o corpo se transforma em pó. Em uma falha crítica, o esqueleto se ergue e ataca o mago até ser destruído.
Destreza	6			
Inteligência	3			
Vontade	3			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	-			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (-6PC)				HABILIDADES FÍSICAS (6PC):
Imunidade a Dor (4PC)				Briga 2
Imunidade a Doenças (2PC)				Escalar 2

<p>Augesia (-2PC) Feio 2 (-4PC) Mudez (-4PC) Peso Anormal (muito magros) (-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-24PC)</u> Sanguinolência (-2PC) Sem Iniciativa (-6PC) Tutor (-4PC) Vontade Fraca 3 (-12PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (50PC):</u> Corpo Vazado 2 (4PC) Imunidade (venenos) 3 (12PC) Imunidade (Radiação) 2 (4PC) Imunidade (magia: apenas que afetem a mente x 0,5) 3 (15PC) Imunidade (psiquismo) 3 (20PC) Imunidade frio/gelo 1 (4PC) Não comer (4PC) Não respirar (5PC) Ossos Ocos (-10PC) Incurável (apenas por magias que <i>causem</i> dano) (-8PC)</p>	<p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (5PC):</u> Armadilhas 1 Arrombamento 2 Espionagem 1</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (3PC):</u> Arcos 0 Espadas 0 Facas 1</p> <p><u>MAGIA</u> -</p> <p><u>PSIQUISMO:</u> -</p>
--	---

Esqueleto Médio (caveira guardiã) (34PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 15 (-30PC).
Físico	6			
Destreza	6			<u>DIAGRAMA DE RESISTENCIA:</u> humanóide
Inteligência	3			<u>DADOS ADICIONAIS:</u>
Vontade	3			Espada Curta Golpe 7, Aparo 7, Esquiva 6, Dano D2 (sempre enferrujadas. Irão quebrar com um erro crítico).
Percepção	6			Arco pequeno: TR 7, TM10, D2 (existe a possibilidade de estar usando flechas carniceiras).
Mana	-			
Mente	-			
<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (2PC)</u> Ambidestria (3PC) Reflexos Rápidos (5PC) Imunidade a Dor (4PC) Imunidade a Doenças (2PC) Augesia (-2PC) Feio 2 (-4PC) Mudez (-4PC) Peso Anormal (muito magros) (-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-18PC)</u> Instinto (lutar) (4PC) Senso de Direção (2PC) Sanguinolência (-2PC) Sem Iniciativa (-6PC) Tutor (-4PC) Vontade Fraca 3 (-12PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (56PC):</u> Corpo Vazado 2 (4PC)</p>				<p><u>HABILIDADES FÍSICAS (8PC):</u> Briga 2 Escalar 2 Interceptar 1 Furtividade 1</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (12PC):</u> Armadilhas 2 Arrombamento 3 Espionagem 2</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (4PC):</u> Arcos 1 Espadas 1 Facas 1 Lanças 1</p> <p><u>MAGIA</u> -</p>

Imunidade (venenos) 3 (12PC) Imunidade (Radiação) 2 (4PC) Imunidade (magia: apenas que afetem a mente x 0,5) 3(15PC) Imunidade (psiquismo) 3 (20PC) Imunidade frio/gelo 2 (8PC) Não comer (4PC) Não respirar (5PC) Ossos Ocos (-10PC) Incurável (apenas por magias que <i>causem</i> dano: -8PC) Garras pequenas (2PC)	<u>PSIQUISMO:</u> -
--	------------------------

Escorpião Gigante (115PC)

Um escorpião gigante é semelhante aos seus irmãos menores, no entanto difere no tamanho e na força. Um escorpião gigante é mais “esquentado” que seus parentes.

Os escorpiões gigantes são solitários, apenas se encontrando para acasalar. Nesta época, é comum encontrar dois ou três escorpiões juntos. O habitat destes escorpiões são florestas selvas profundas. Se alimentam de pequenos animais, como pássaros e esquilos. Se encurralados, não fogem, exceto se muito feridos.

Num combate, tentarão impressionar o inimigo, fazendo ruídos e oscilando a cauda, cuja ponta ostenta um ferrão venenoso. Numa rodada de combate, ele pode fazer dois ataques: 2 pinças ou 1 pinça + cauda.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 19(+10PC). Destreza Ampliada x 2 (14PC).
Físico	7			<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> aracnídeo. Considere a área B como se fosse a cauda. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Cauda: Golpe 9, Aparo 0, Esquiva 7, Dano: 2+ veneno. Garras (pinças): Golpe 9, Aparo 8, Esquiva 7, Dano D2 Mandíbulas: Golpe 7, Aparo 0, Esquiva 7, Dano D2
Destreza	7	x2		
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (12PC)</u> Ambidestria (3PC) Reflexos Rápidos (5PC) Resistência ao Frio/Calor (absorção +1/+0) (6PC) Estatura Diferenciada (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (0 PC):</u> Instinto (combate) (4PC) Prontidão 2 (8PC) Fúria (-6PC) Sanguinolência (-6PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (57PC):</u> Atividade Noturna (0PC) Cauda (6PC) Garras médias (6PC) Imunidade (veneno) 3 (12PC) Mandíbulas médias (3PC) Membros (8: apenas dois usados para atacar) (24PC) Veneno (1d6 de dano, 1d6 horas, resistível por Físico) (3PC) Visão Noturna (3PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (3PC):</u> Briga 1 Escalar 1 Furtividade 1 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (14PC):</u> Caça (animais pequenos) 4 Sobrevivência 2 Tortura 1 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (5PC):</u> Cauda 0 Cauda Venenosa 1 Garras 2 <u>MAGIA:</u> - <u>PSIQUISMO:</u> -

“F”

“É precisamente a alma que é o viajante. É sobre a alma – e apenas da alma – que podemos afirmar que “ser” é um estado transitório”

- Gabriel Marcel

Fantasma (218 PC)

Fantasmas são pessoas que morreram cuja alma ficou aprisionada neste plano. Os fantasmas são atormentados e sofrem por não terem o descanso eterno. Um Fantasma sempre estará ligado ao local de sua morte, pois geralmente foi este local que causou sua condição atual. Enquanto o fantasma não cumprir sua missão inacabada, sua alma continuará atormentada.

Os fantasmas não possuem corpo físico. São etéreos (astrais), portanto podem levitar e atravessar objetos sólidos. Para interagir com o mundo físico, o fantasma deve ser bem sucedido num teste de Mente. Usam como equivalente ao Físico seu atributo Vontade. Se o atributo chegar a zero, o fantasma entrará em colapso e ficará preso na barreira do Plano Etéreo, aparecendo alguns dias depois na sua *área de existência* (como é chamado seu local de morte).

Fantasmas recuperam um ponto de Vontade para cada hora que ficarem na sua área de existência. Ele não pode abandonar esta área até que seus pontos de Vontade sejam iguais a 6. Fantasmas que estejam em colapso (preso na barreira do Plano Etéreo) recuperam 1 ponto de Vontade por dia, aparecendo na sua área de existência quando sua Vontade for igual a 6.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 15(-30PC). Boa Percepção 3 (+30PC).
Físico	-			DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: humanóide. DADOS ADICIONAIS: Se a missão inacabada do Fantasma for cumprida (seja por ele ou obrigando as pessoas certas), ele rumará finalmente para o Plano Etéreo e nunca mais importunará ninguém, deixando de ser um fantasma.
Destreza	8			
Inteligência	7			
Vontade	12			
Percepção	8			
Mana	-			
Mente	8			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (6PC) Imunidade a Doenças (2PC) Imunidade a Dor (4PC) CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (56PC): Instinto (perseguição) (4PC) Noção Exata do Tempo (2PC) Prontidão 5 (20PC) Vontade Forte 6 (36PC) Devoção (sua missão) (-6PC) CARACTERÍSTICAS RACIAIS (89PC): Corpo Gasoso (astral, sempre ativo) (15PC) Intangibilidade (exceto magias e armas mágicas, pode andar no ar) (32PC) Névoa 2 (10PC) Idade Imutável (19PC) Não Respirar (5PC) Não Comer(4PC) PES (2PC) PK (2PC)				HABILIDADES FÍSICAS: - HABILIDADES PSÍQUICAS (26PC): Cerimônia 2 Detectar Mentiras 3 Enigmas 1 Heráldica 1 Interrogatório 2 Medicina 2 Misticismo 2 Tortura 2 Venefício 2 Opcionalmente, o <i>Observador</i> pode manter as habilidades que o fantasma tinha quando vivo e ignorar estas. HABILIDADES BÉLICAS/PODERES: - MAGIA -

	PSIQUISMO (12PC): Clarividência 1 → 1(3PC) Drenar (Vontade) 1 → 1(4PC) Rajada Mental 1 → 2(5PC)
--	---

Fiandeiro

O fiandeiro é uma criatura humanóide, com o corpo todo peludo. O fiandeiro produz teias que saem dos seus punhos. Ele também pode escalar paredes da mesma forma que uma aranha faz. Os pelos do seu corpo impedem que ele fique preso em sua própria teia.

Os fiandeiros se estabelecem em clãs, que vivem em enormes teias, sejam em cima de árvores nas florestas ou dentro de cavernas. Os clãs são formados geralmente por 1D6+2 indivíduos, sendo a sua maioria machos da espécie.

Um fiandeiro é pacífico. Se atacado, ele tentará enlaçar o oponente e depois fugir. Caso isso não seja possível, o fiandeiro atacará com suas garras. Os fiandeiros se alimentam de pequenos roedores, mas possuem preferência enorme por peixes. Reproduzem-se por ovos e são procurados por suas teias resistentes, que podem ser tecidas para criarem enormes cordas.

Fiandeiro pequeno (filhote) (7PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 15(-30PC). <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Garras: Golpe 9, Aparo 8, Esquiva 7, Dano 1 Mandíbulas golpe 7, Aparo 7, Esquiva 7, Dano 1
Físico	4			
Destreza	7			
Inteligência	4			
Vontade	5			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (-2PC):</u> Ambidestria (3PC) Sentidos Ampliados (audição) 1 (2PC) Daltonismo (-3PC) Mudez (-4PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (0PC):</u> Instinto (perigo) (4PC) Prontidão 1 (4PC) Gula (-2PC) Pacifismo (-6PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (31PC):</u> Garras pequenas (2PC) Imunidade (venenos) 1 (4PC) Mandíbulas pequenas (2PC) Semi-Ereto (-2PC) Aderência (15PC) Teias (paralisa o alvo se vencer uma disputa de Destreza: 10PC) Pelos (0PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (3PC):</u> Acrobacia 1 Escalar 1 Furtividade 1 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (4PC):</u> Pesca 1 Camuflagem 1 Herbalismo 1 Linguagem dos Sinais 1 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (1PC):</u> Garras 1 Mandíbulas 0

Fiandeiro médio (jovem adulto) (61PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18
Físico	6			DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: humanóide. DADOS ADICIONAIS: Garras: Golpe 11, Aparo 10, Esquiva 7, Dano D2+1 Mandíbulas Golpe 9, Aparo 8, Esquiva 7, Dano D2. As teias do fiandeiro, quando trançadas e envernizadas foram cordas resistentes e duradouras. Elas valem no mínimo o dobro de uma corda comum de mesmo comprimento.
Destreza	7			
Inteligência	5			
Vontade	5			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (-3PC): Ambidestria (3PC) Sentidos Ampliados (audição) 2 (4PC) Daltonismo (-3PC) Mudez (-4PC) CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (6PC): Instinto (perigo) (4PC) Prontidão 2 (8PC) Gula (-2PC) Pacifismo (-4PC) CARACTERÍSTICAS RACIAIS (31PC): Garras médias (para melhor agarre: 7PC) Imunidade (venenos)2 (8PC) Mandíbulas médias (3PC) Aderência (15PC) Teias (paralisa o alvo se vencer uma disputa de Destreza: 10PC) Pelos (proteção 1/1: 6PC)				HABILIDADES FÍSICAS (12PC): Acrobacia 2 Escalar 2 Furtividade 2 Arremesso (pedras) 1 Furtar 1 Interceptar 1 HABILIDADES PSÍQUICAS (11PC): Pesca 2 Camuflagem 1 Herbalismo 2 Linguagem dos Sinais 2 Caça (esquilos) 1 HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (4PC): Garras 2 Mandíbulas 1

Fiandeiro grande (adulto) (122PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18. Destreza Ampliada x 2 (14PC)
Físico	6			DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: humanóide. DADOS ADICIONAIS: Garras: Golpe 11, Aparo 11, Esquiva 7, Dano D3+1 Mandíbulas: golpe 9, Aparo 9, Esquiva 7, Dano D2+1. As teias do fiandeiro, quando trançadas e envernizadas formam cordas resistentes e duradouras. Elas valem no mínimo o dobro de uma corda comum de mesmo comprimento.
Destreza	7	x2		
Inteligência	5			
Vontade	5			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (2PC): Ambidestria (3PC) Sentidos Ampliados (audição) 3 (6PC) Daltonismo (-3PC) Mudez (-4PC) CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (12PC): Instinto (perigo) (4PC) Prontidão 3 (12PC) Gula (-2PC) Pacifismo (-2PC)				HABILIDADES FÍSICAS (18PC): Acrobacia 2 Escalar 2 Furtividade 2 Arremesso (pedras) 2 Furtar 2 Interceptar 2 HABILIDADES PSÍQUICAS (15PC): Pesca 2 Camuflagem 2

<u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (55PC):</u> Garras grandes (para melhor agarre: 9PC) Imunidade (venenos)3 (12PC) Mandíbulas médias (3PC) Aderência (15PC) Teias (pode paralisar o alvo se vencer uma disputa de Destreza: 10PC) Pelos (proteção 1/1: 6PC)	Herbalismo 2 Linguagem dos Sinais 2 Caça (esquilos) 2 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (6PC):</u> Garras 2 Mandíbulas 2
---	---

“G,”

“A melhor forma de acertar as contas com seus inimigos é vivendo mais que eles.”
 - Lema Ventrue, (Vampiro, A Máscara)

Gigantes (68 PC)

Gigantes são humanóides enormes, atingindo até mesmo três ou quatro vezes o tamanho de um ser humano. São fortes, mas nem sempre brilhantes. Por serem de tamanho anormal, não se vestem bem, preferindo se cobrir com peles de grandes animais, como o elefante, grandes tigres, leões, etc.

Gigantes nem sempre são maus. Em sua maioria são incompreendidos. Como a maioria vive de alimentação carnívora (quase não cultivam nada), são vistos como ladrão de gado e até mesmo comedores de criancinhas; são atacados quase sempre que avistados.

Os gigantes vivem em comunidades, ocupando grandes colinas ou várias montanhas. Existem relatos de gigantes que vivem escondidos em cavernas profundas nas selvas virgens e inatingíveis. Essas criaturas carregam imensas clavas, feitas de pequenas árvores ou dos fêmures de animais gigantes.

Quando atacam, emitem gritos altos, tentando intimidar seu inimigo. O grito serve também para chamar outros gigantes para vir em sua ajuda.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 20 (+20PC), Físico Ampliado x 2 (16PC).
Físico	8	x2	+2	<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide (ver regras para gigantes) <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Clava Golpe 10, Aparo 10, Esquiva 5, Dano D4+3 <u>Armadura Gibão de peles</u> (B, C, D) (2/0) (-1) – Esta armadura é muito grande para uma pessoa normal utilizar.
Destreza	6			
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (2 PC):</u> Recuperação Rápida (3PC) Resistência Calor/Frio 1 (3PC) Feio (-2PC) Estatura Diferenciada (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-10 PC):</u> Instinto (4PC) Senso de Direção (2PC) Fúria (-6PC) Impulsividade (-6PC) Reputação Má (-4PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (14 PC):</u> Briga 2 Correr 1 Levantamento de Peso 4 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (13 PC):</u> Armadilhas 1 Caça (búfalos) 3 Herbalismo 1 Imitar Sons 1 Produzir Fogo 1 Sobrevivência 2

<u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (8PC):</u> Tamanho Ampliado 1 (-1 em Esquiva, com Ampliação em Físico) (8PC)	<u>HABILIDADES BÉLICAS (3 PC):</u> Maça (clava) 2
--	--

Goblins (33PC)

Goblins é a raiz de uma raça conhecida como goblinóides. Eles não chegam a atingir altura superior a um metro, a maioria deles possui 80 centímetros. São bem mais fracos e covardes que os seres humanos.

Possuem a cara achatada, o nariz largo (ou comprido). A maioria possui pele cinzenta com tons verdes, mas podem variar de preto até amarelo.

Goblins são fracos e encontram na sua covardia sua maior arma pela sobrevivência. Essa covardia leva, em sua maioria, a uma vida de assaltos, emboscadas e matanças. Mesmo os poucos goblins que vivem nas cidades levam uma vida dura. Limpam estábulos, varrem ruas e imploram por comida. São discriminados mesmo em reinos onde são considerados “cidadãos”.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 17(-10PC), Físico Reduzido (-16PC). <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Faca: Golpe 7, Aparo 6, Esquiva 6, Dano D2 Mandíbulas: Golpe 6, Aparo 6, Esquiva 6, Dano 1 <u>Laudel</u> (B, C, D): 1/0 (0)
Físico	6	/2		
Destreza	6			
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (3PC):</u> Contorcionismo 1 (2PC) Sentidos Ampliados (audição) 1 (2PC) Imunidade a Doenças 2 (2PC) Resistência Calor/Frio (3PC) Feio 2 (-4PC) Estatura Diferenciada (baixos) (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (5PC):</u> Instinto (fugir) (4PC) Cleptomania (-2PC) Estigma Social (-4PC) Reputação Má (-1PC) Conexões (entre outros goblins, <i>Nível 2</i> , bônus + 2) (8PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (1PC):</u> Envelhecimento Determinado: 50 anos (-4PC) Mandíbulas (pequenas) (2PC) Visão Noturna (3PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (18PC):</u> Correr 2 Furtar 4 Furtividade 2 Interceptar 1 Montar (lobos selvagens) 1 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (27PC):</u> Armadilhas 4 Espionagem 2 Lábria 2 Sobrevivência 4 Venefício 1 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (5PC):</u> Mandíbulas 0 Facas 2 Espadas 1

Golens

Golens são seres criados magicamente, tendo ou não forma humana, feitos para serem ou humanóides aprimorados ou guardiões eficientes. Golens são fortes e adaptáveis. A maioria deles não precisa comer, dormir ou respirar, o que já deixa uma grande vantagem em relação às demais criaturas.

Os golens são criados por magos para as mais diversas funções, portanto nem todos são maus (ou criados com maus propósitos). Muitos são inteligentes, possuem linguagem, e nem sempre possuem o combate como

primeira opção. Os golens geralmente possuem uma função definida, portanto muito raramente serão encontrados vagando sem destino ou como monstros errantes em masmorras.

GOLEM DE CARNE (167 PC)

O primeiro golem de carne foi criado pela maga Mary Shelley, para que o mesmo pudesse fazer companhia à ela durante seus estudos. Outros magos se apoderaram da fórmula de criação, e conseguiram ainda aprimorá-la.

Golens de carne são feitos com pedaços de seres humanos mortos. Seus membros e órgãos são costurados e muitas vezes remodelados para se obter uma melhor performance. Em consequência disso, os golens de carne se aparentam com humanos mutilados, cheios de cicatrizes. São muito feios, e tendem a emitir um leve cheiro de carne podre. Por esse motivo, sempre que precisam sair a público, os golens de carne o fazem cobertos por mantos ou capas.

Os golens de carne são imunes a dor, chegando a realizar feitos físicos incríveis. Como são feios, tendem a serem discriminados e se tornarem maniaco-depressivos.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 22 (+40PC). Físico Ampliado x 2 (16PC)
Físico	9	x2	+2	<p><u>DIAGRAMA DE RESISTENCIA:</u> human[óide.</p> <p><u>DADOS ADICIONAIS:</u> Muito raramente os golens de carne se aventuram fora dos domínios de seu criador. Se ele o fizer e necessitar de arma, pode simular qualquer arma que precisar. Neste caso, as armas causam -2 pontos de dado e implicam uma penalidade de -2 em seu uso.</p>
Destreza	8			
Inteligência	7			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (6PC):</u> Imunidade a Dor (4PC) Reflexos em Emergências 2 (16PC) Augesia (-2PC) Característica Obvia (cheiro ruim) (-2PC) Daltonismo (-3PC) Feio 3 (-6PC) Mutilado(remendado) (-1PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (7 PC):</u> Prontidão 3 (12PC) Mente Matemática (3PC) Devoção (seguir recomendações o mais perfeito possível) (-4PC) Identidade Secreta (-4PC) Timidez (-2PC) Comportamento Depressivo (-4PC) Inventividade (somente para improvisar armas x0,5: 6PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (43 PC):</u> Não Envelhecer (19PC) Adaptação (35PC) Auto Sustentação (5PC) Incurável (-16PC)</p>				<p><u>HABILIDADES FÍSICAS (11 PC):</u> Briga 2 Correr 1 Escalar 2 Furtar 1 Levantamento de Peso 2</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (37 PC):</u> Arrombamento 2 Combate a Incêndios 2 Construção (casas) 1 Cozinhar 1 Disfarce 3 Espionagem 2 Forencis 1 Medicina 1 Memória Treinada 2 Rastreamento 2 Sistemas de Segurança 1 Sobrevivência 4 Veterinária 1</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS (7 PC):</u> Arcos 1 Arco Médio 2 Facas 1 Varas 0 Cajado 1</p>

GOLEM DE PEDRA (144 PC)

Os golens de pedra é o tipo de golem mais comum de ser encontrado. São em sua maioria estátuas animadas, ou enormes blocos de pedra interligados entre si (muitas vezes confundidos com elementais), estes em sua maioria parecidos com animais.

São esculpidos nas pedras mais resistentes, pelos artífices mais hábeis. Os golens de pedra são perfeitos guardiões de tesouro. Seguem ordens perfeitamente, sem deturpa-las. Os golens de pedra não são lentos e são fortes, mas não possuem livre arbítrio: ficam parados quando não recebem ordens.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 20(+20PC).
Físico	8			<u>DIAGRAMA DE RESITÊNCIA</u> : humanóide <u>DADOS ADICIONAIS</u> : Mangual Golpe 10, Aparo 8, Esquiva 7, Dano D2 Escudo Golpe 7, Aparo 10, Dano 1
Destreza	7			
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	-			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (9 PC):</u> Ambidestria (3PC) Resistência Frio/Calor 2 (6PC) Imunidade a Dor (4PC) Mudez (-4PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-4PC):</u> Prontidão 2 (8PC) Excesso de Confiança (-2PC) Responsabilidade de Líder (-4PC) Sem Iniciativa (-6PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (59PC):</u> Corpo Pedregoso (sempre ativo) (11PC) Invisibilidade Térmica (20PC) Não Envelhecer (19PC) Não Respirar (5PC) Não Comer (4PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (12PC):</u> Briga 4 Furtividade 1 Interceptar 1 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (20PC):</u> Armadilhas 1 Arrombamento 3 Demolição 1 Disfarce (como estátua) 4 Linguagem dos Sinais 1 Sistemas de Segurança 1 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (7 PC):</u> Escudos 1 Manguais 2 Maças 2

Grifo (32 PC)

Os grifos são criaturas mitológicas muito bonitas. São um misto de dois animais, o leão e a águia. A parte da frente (a cabeça e as patas dianteiras) são de águia, enquanto o restante é de leão. Os grifos possuem também um par de asas.

Os grifos vivem em altas montanhas e desfiladeiros. São temperamentais sofrendo grandes alterações de humor. Vivem em bandos e são onívoros.

Essas criaturas colocam ovos, geralmente uma ou duas vezes por ano. A fêmea permanece no ninho durante mais ou menos um mês (ou até mesmo dois) até que o ovo se parta e o filhote nasça. Neste período, todas as demais fêmeas do bando ficarão ao lado desta até que o filhote nasça. Os machos se encarregam da segurança e alimentar o restante do bando.

Os ovos de grifo possuem um valor comercial muito grande. São muito visados por magos para poções secretas e por cavaleiros que desejam treinar uma montaria fiel. Um grifo pode ser treinado desde que seja apanhado filhote. Este treinamento é muito demorado, rigoroso e nem sempre possível de terminar. No entanto, grifos bem treinados serão sempre fieis aos seus donos.

Grifos não conseguem carregar mais que um cavaleiro de armadura, mas são extremamente ágeis.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18. Boa Percepção 2 (+20PC). <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA</u> : Quadrúpede. Acrescente as áreas G1 e G2 para as asas.
Físico	6			
Destreza	6			
Inteligência	6			

Vontade	6			<u>DADOS ADICIONAIS:</u> Garras Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 7, Dano D2 Um bando de grifos possui 2D5+1 indivíduos. A fêmea põe apenas um ovo, que chega a valor no mínimo \$3 000.
Percepção	8			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (12 PC):</u> Ambidestria (3PC) Atraente 1 (2PC) Reflexos Rápidos (5PC) Sentidos Ampliados (visão) 2 (4PC) Augesia (-2PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (4 PC):</u> Vôo 1 Acrobacia 1 Levantamento de Peso 1 Movimento em Gravidade Alternada 1 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (7 PC):</u> Caça (pequenos animais) 1 Caça (gado) 2 Sobrevivência 2 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (3 PC):</u> Garras 2
<u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-10 PC):</u> Instinto (defesa aérea) (4PC) Excesso de Confiança (-4PC) Impulsividade (-4PC) Mau Humor (-2PC) Orgulho (-2PC) Teimosia (-2PC)				
<u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (0 PC):</u> Asas (-2PC) Garras (médias) (4PC) Reprodução (ovos caros e muito procurados) (-2PC)				

“H”

“Como podemos perder uma coisa tão grande?”
 - Matthew Broderick, in Godzilla

Hidra

A Hidra é um ser fantástico que costuma ser encontrado em pântanos. Possui 8 cabeças e é muito grande, atingindo de 5 a sete metros de altura. A hidra tem um poder imenso de regeneração, podendo regenerar até mesmo membros perdidos. A regeneração só não funciona se ela for atacada com fogo.

A hidra bota um ovo só durante a sua vida toda, e faz isso quando está em idade bastante avançada. Depois que o filhote nasce, a mãe o abandona a própria sorte. Somente os filhotes mais sortudos sobrevivem, por isso não são encontrados muitos por aí.

A hidra costuma viver em pântanos e se alimenta de animais e humanóides. A hidra também pode lançar uma rajada gasosa de fogo sobre suas vítimas e suas mandíbulas venenosas não as deixam em pé por muito tempo. Os filhotes ainda não tem essa rajada, desenvolvendo-a somente depois de adultos. Todas as cabeças podem atacar ao mesmo tempo, tornando essa criatura um ser realmente mortal. Em combate, a hidra lutará até a morte. No entanto, se seu adversário fugir, ela não o perseguirá – tentará barrá-lo com a cauda ou com uma rajada de fogo, mas se isso não for possível, deixará que ele fuja. As hidras vivem bastante tempo o suficiente para esperar uma próxima oportunidade.

Hidra Grande (filhote) (286PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	<p>Atributos: 18. Físico Ampliado x 4 (48PC), Destreza Ampliada x 4 (56PC), Boa percepção 4 (40PC)</p> <p><u>DIAGRAMA DE RESISTENCIA:</u> Hidra. Veja página 166 e 167 do Módulo Básico para maiores detalhes.</p> <p><u>DADOS ADICIONAIS:</u> Cauda: Golpe 6, Aparo 6, Esquiva 6, Dano 1 (se a hidra vencer por uma margem de dois ou mais ela terá conseguido derrubar o oponente). Mandíbulas: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 6, Dano D2 + 1 + veneno Garras: Golpe 8, aparato 7, Esquiva 6, Dano D2 + 1</p>
Físico	6	x4	+3	
Destreza	6	x4		
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	10			
Mana	-			
Mente	8			
<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (7PC):</u> Contorcionismo 1 (2PC) Reflexos Rápidos (5PC) Sentidos Ampliados (visão) 3 (6PC) Estatura Diferenciada (alto) (-2PC) Feio 2 (-4PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (12PC):</u> Prontidão 4 (16PC) Senso de Direção (2PC) Excesso de Confiança (-2PC) Impulsividade (-4PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (118PC):</u> Absorver Danos (armas brancas/fogo) 3 (15PC) Caudas (6PC) Escamas (proteção 1/1: 8PC) Garras médias(4PC) Imunidade (veneno) 3 (12PC) Imunidade (magia) 1 (10PC) Imunidade (psiquismo) 1 (5PC) Mandíbulas médias (3PC) Membros (7 cabeças extras: 42PC) Regeneração 8 (pode curar membros perdidos x 1,6; Não regenera locais queimados nem dano por fogo x 0,7: 26,88 ~ 27PC) Sangue Ácido 1 (3PC) Suscetibilidade (calor x morte {3 x 8}) (-24PC) Venenos (na mordida: Dano 2D6 {10PC}; Resistível por Físico {x 0,5}; Meio Efeito {x 1,3} = 6,5 ~ 7PC)</p>				<p><u>HABILIDADES FÍSICAS</u> -</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (4PC):</u> Caça (animais do pântano) 2 Sobrevivência 1</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES(1PC):</u> Cauda 0 Garras 0 Mandíbulas 1</p>

Hidra Imensa (adulto) (434PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	<p>Atributos: 18. Físico Ampliado x 5 (64PC), Destreza Ampliada x 8 (98PC), Boa percepção 4 (40PC).</p> <p><u>DIAGRAMA DE RESISTENCIA:</u> Hidra. Veja página 166 e 167 do Módulo Básico para maiores detalhes.</p>
Físico	6	x5	+3	
Destreza	6	x4		
Inteligência	6			
Vontade	6			

Percepção	10			DADOS ADICIONAIS: Cauda Golpe 7, Aparo 7, Esquiva 6, Dano 4 (se a hidra vencer por uma margem de dois ou mais ela terá conseguido derrubar o oponente). Mandíbulas: Golpe 9, Aparo 8, Esquiva 6, Dano D3 + 4 + veneno Garras: Golpe 9, Aparo 9, Dano D3 + 4
Mana	-			
Mente	8			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (11PC): Contorcionismo 2 (4PC) Reflexos Rápidos (5PC) Sentidos Ampliados (visão) 6 (12PC) Estatura Diferenciada (alto) (-2PC) Feio 4 (-8PC) CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (26PC): Prontidão 8 (32PC) Senso de Direção (2PC) Excesso de Confiança (-6PC) Impulsividade (-2PC) CARACTERÍSTICAS RACIAIS (178PC): Absorver Danos (armas brancas/fogo) 3 (15PC) Caudas (6PC) Escamas (proteção 2/2: 14PC) Garras grandes(6PC) Imunidade (veneno) 3 (12PC) Imunidade (magia) 1 (10PC) Imunidade (psiquismo) 1 (5PC) Mandíbulas grandes (4PC) Membros (7 cabeças extras: 42PC) Regeneração 8 (pode curar membros perdidos x 1,6; Não regenera locais queimados nem dano por fogo x 0,7: 26,88 ~ 27PC) Sangue Ácido 2 (6PC) Suscetibilidade (calor x morte {3 x 8}) (-24PC) Venenos (na mordida: Dano 2D6 {10PC}; Resistível por Físico -2{x 0,75}; Dano Contínuo {x 5}= 37PC) Rajada Gasosa de Fogo 2 (18PC)				HABILIDADES FÍSICAS - HABILIDADES PSÍQUICAS (9PC): Caça (animais do pântano) 3 Sobrevivência 2 HABILIDADES BÉLICAS/PODERES(8PC): Cauda 1 Garras 1 Mandíbulas 2 Rajada Gasosa de Fogo 2

Hobgoblins (48PC)

Hobgoblins são versões crescidas e turbinadas dos goblins. Possuem tamanho humano, a pele variando do marrom claro ao laranja, sendo este o mais comum. Possuem cabelos ruivos, e alguns até mesmo barba. São geralmente vistos comandando goblins e suas atividades e comportamento não diferem muito dos pequeninos.

Os hobgoblins possuem um líder, escolhido pela força. Se num combate o líder for morto, os hobgoblins tentarão fugir. Se não for possível, vão se render para tentar fugir mais tarde. Hobgoblins são extremamente traiçoeiros. Diferente dos goblins, lutam com afincos e não são covardes.

Mesmo os poucos hobgoblins que vivem nas cidades levam uma vida dura. Comandam alguns goblins em serviços mesquinhos, como limpar estábulos, varrer ruas e implorar por comida. Alguns ainda servem como guarda-costas ou leões de chácara. São discriminados mesmo em reinos onde são considerados “cidadãos”.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 17(-10PC). DIAGRAMA DE RESITÊNCIA: humanóide.
Físico	6			
Destreza	6			
Inteligência	5			

Vontade	6			DADOS ADICIONAIS: Faca: Golpe 7, Aparo 6, Esquiva 6, Dano D2 Mandíbulas: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 6, Dano D2 <u>Defesas:</u> Laudel (B, C, D): 1/0 (0)
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (5PC):</u> Sentidos Ampliados (audição) 2 (4PC) Imunidade a Doenças 2 (2PC) Resistência Calor/Frio (3PC) Feio 2 (-4PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (4PC):</u> Estigma Social (-4PC) Reputação Má (-2PC) Conexões (entre outros goblins, <i>Nível 2</i> , bônus + 4) (10PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (6PC):</u> Mandíbulas médias (3PC) Visão Noturna (3PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (17PC):</u> Correr 2 Furtar 3 Furtividade 2 Interceptar 2 Montar (cavalos) 1 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (18PC):</u> Armadilhas 2 Espionagem 2 Lábia 2 Sobrevivência 2 Interrogatório 2 Tortura 2 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (8PC):</u> Mandíbulas 1 Facas 2 Espadas 2 Machados 1

Homem-Lagarto (44PC)

Homens-Lagarto são como lagartos superdesenvolvidos. São bípedes, racionais, e são capazes de forjar suas próprias armas e armaduras. Possuem um focinho proeminente, garras e uma longa cauda. Andam em bandos de 2D6 e vivem em tribos que contem geralmente 2D6 x 5 elementos, sendo que a sua maioria são fêmeas. As fêmeas podem ser distinguidas devido a uma crista que possuem na cabeça, ausente nos machos. Essa crista não lhes dá nenhuma vantagem ou desvantagem.

Se alimentam de peixes, pequenas aves e tartarugas que pegam nos pântanos. Se emboscam uma caravana, ou roubam um rebanho de gado, talvez tenham alguma carne.

Os homens-lagarto se reproduzem por ovos. A fêmea coloca um ovo somente, num ninho de barro (os homens-lagarto moram em pântanos ou áreas aquáticas, como lagos e charcos). É auxiliada por todas as fêmeas da tribo. O filhote não sai de perto da mãe até atingir a adolescência, quando finalmente é liberado para viver a sua vida sozinho.

Quando em combate, os homens-lagarto lutam até o fim, exceto se inferiores em número ou se o líder for morto. Neste caso, eles tentarão fugir. Se for impossível, irão tentar uma rendição, quebrando suas armas e se curvando para o líder do bando inimigo (geralmente para o aparentemente mais forte, ou aquele que matou o líder).

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18.
Físico	6			<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide. Divida a Área C em C1, C2, C3, C4, sendo C3 e C4 para cauda.
Destreza	6			
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			<u>DADOS ADICIONAIS:</u> Lança média : Golpe 7, Aparo 7, Esquiva, Dano D2 Garras: Golpe 7, Aparo 6, Esquiva 6, Dano 1 Mandíbulas: Golpe 7, Aparo 6, Esquiva 6, Dano D2 <u>Defesas:</u> Gibão de peles (B, C1, C2, D) (2/0) (-2)
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (1PC):</u>				<u>HABILIDADES FÍSICAS (6PC):</u>

Reflexos Rápidos (5PC) Ageusia (-2PC) Feio 1 (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-2PC):</u> Prontidão 1 (4PC) Fúria (-2PC) Impulsividade (-2PC) Sadismo (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (30PC):</u> Caudas (6PC) Escamas (proteção 2/2: 12PC) Garras pequenas (2PC) Mandíbulas médias (3PC) Regeneração 2 (pode regenerar membros perdidos {x 1,6}: 9,6 ~10PC) Sangue frio (-3PC)	Briga 2 Natação 2 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (5PC):</u> Caça (pequenos animais) 2 Herbalismo 1 Veterinária 1 <u>HABILIDADES BÉLICAS (4PC)</u> Caudas 1 Garras 1 Mandíbulas 1 Lanças 1
--	---

“J”

“O Fanático não pode ser detido – apenas desacelerado”
- Amazing Spiderman

Jamanta(174PC)

O Jamanta não pode ser detido – somente desacelerado. Essa é a impressão que alguém tem ao ver essa massa gigante de destruição. O jamanta é como um gigante, só que maior e mais brutal. Dizem as lendas que ele pode rivalizar fisicamente com um dragão, mas nada disso foi provado.

O jamanta tem em torno de cinco metros de altura. Ele é super forte, arrastando tudo em seu caminho e causando pequenos tremores quando anda. Seus olhos são vermelhos e ele não emite nada além de gritos e rugidos. Seus cabelos são grandes, espessos e emaranhados. Negros, descem da cabeça formando uma crina no pescoço até as costas.

Vivem se alimentando, e qualquer coisa serve para refeição. De gado (que costumam comer com duas mastigadelas) a rochas! Não se sabem se essas criaturas vivem em sociedade ou não, pois nunca foram encontrados mais de um (ainda bem!). Também nada se sabe sobre sua reprodução, se existem filhotes ou se existem mesmo sexo diferentes – e ninguém quer ficar no caminho deles pra saber!

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 16 (-20PC). Físico Ampliado x 10 (160PC) <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide. Veja regras sobre gigantes no módulo Básico. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Punhos (com bônus de briga): Golpe 13, Aparo 13, Sem direito a esquiva, Dano 9 Mandíbulas: Golpe 7, Aparo 6, sem direito a esquiva, Dano D3 + 7
Físico	6	x10	+7	
Destreza	6			
Inteligência	4			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (3PC):</u> Recuperação Rápida (3PC) Surto de Adrenalina 1 (10PC) Feio 5 (-10PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS(10PC):</u> Briga 4 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (1PC):</u> Sobrevivência 1

<p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-26PC):</u> Instinto (procurar comida) (4PC) Fúria (-6PC) Gula (-6PC) Impulsividade (-6PC) Mau Humor (-4PC) Sadismo (-2PC) Sanguinolência (-6PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (45PC):</u> Absorver danos (armas brancas/fogo) 3 (15PC) Digestão Universal (4PC) Mandíbulas grandes (4PC) Não falar a linguagem padrão (-6PC) Semi Ereto (-2PC) Tamanho Ampliado 5 (-5 em esquiva, sem ampliação de Físico) (30PC)</p>	<p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES(1PC):</u> Maças 0 Mandíbulas 0</p>
--	---

“K”

“Algum monstro marinho japonês gigante pode aparecer e...o que um monstro marinho faria com um foguete?”
- OPERA Módulo Básico, pág. 183

Kraken

Krakens são feras marinhas gigantescas, que vivem destruindo navios e apavorando embarcações e vilas costeiras. Ele se parece muito com um polvo, no entanto é muito mais voraz – e gigante!

O kraken possui em cada ponta de seu tentáculo uma “pata” com ventosas, que ele usa para se fixar nas embarcações. Além de impedir a fuga da presa, essas “patas” podem soltar um ácido que vai aos poucos corroendo a estrutura do barco, obrigando seus ocupantes a saltarem... e servirem de comida para o kraken. Possui dois olhos grandes (mais ou menos do tamanho de um fusca), que pega quase toda a extensão da cabeça. Embora a luz solar interfira na sua visão, ele pode enxergar muito bem.

Por entre seus tentáculos está uma boca grande, sem dentes mas com uma espécie de “bico”, que pode partir madeira e segundo algumas lendas, até mesmo rochas! No entanto, esse bico não é tão afiado assim: a força vem do próprio kraken, que prende objetos dentro de sua boca e os esmaga com sua poderosa força.

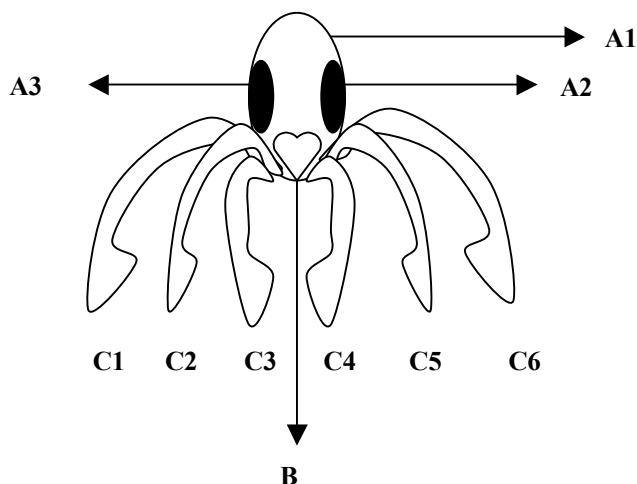
Esses moluscos gigantes são imunes a poderes psíquicos e magias que afetem a mente. Possui reprodução sexuada, com fecundação externa (os óvulos são fecundados fora do corpo da mãe) gerando um enorme saco de ovos (assim como algumas espécies de sapo). O primeiro kraken a sair do ovo se alimenta dos demais ovos, gerando assim somente um por ninhada. Se ocorrer de dois ou mais krakens saírem ao mesmo tempo, eles irão brigar por comida até que um deles morra – e seja devorado pelo sobrevivente.

Se um filhote ficar mais de duas horas sem se alimentar a partir do momento de seu nascimento ele morrerá. Pais e mães não cuidam dos filhotes – assim que os óvulos são fecundados eles são deixados a sua própria sorte.

Kraken médio (filhote) (79PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 16 (-20PC). Físico Ampliado x 2: (16PC). Destreza Ampliada x 3 (28PC) DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA: especial. Lembre-se que para envolver uma embarcação com seus tentáculos geralmente o kraken fica totalmente na
Físico	6	x2	+1	
Destreza	6	x3		
Inteligência	4			
Vontade	6			

Percepção	6			tentáculos, geralmente o kraken fica totalmente na horizontal ou de ponta cabeça. Veja o diagrama do kraken abaixo.
Mana	-			
Mente	-			
				<u>DADOS ADICIONAIS:</u> Tentáculos: Golpe 10, Aparo 10, Esquiva 6, Dano D2+2 Mandíbulas: Golpe 7, Aparo 6, Esquiva 6, Dano D2 + 1
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (2PC):</u> Contorcionismo 1 (2PC) Reflexos Rápidos (5PC) Daltonismo (-3PC) Feio 1 (-2PC) Segurar Fôlego (usado se necessário sair da água para envolver algum barco) (2PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-14PC):</u> Instinto (comer) (4PC) Excesso de Confiança (-2PC) Fúria (-2PC) Gula (-6PC) Impulsividade (-6PC) Sanguinolência (-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (54PC):</u> Carapaça Orgânica (como <i>Absorver danos: armas brancas/fogo: 2</i>) (10PC) Digestão Universal (4PC) Escamas (proteção 1/1) (8PC) Mandíbulas médias (3PC) Não falar linguagem padrão (só emite urros sem sentido) (-6PC) Respirar Água (somente respiração aquática, não pode sair no seco x 0,5) (4PC) Sem manipuladores Finos (-6PC) Suscetibilidade (luz solar x irritação {-4 x -1,2}) (-5PC) Tentáculos (com ventosas x 6) (42PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (2PC):</u> Arremesso (embarcações com Chassi menor ou igual a 50) 1 Levantamento de Peso 1 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (5PC):</u> Caça (animais marinhos) 2 Rastreamento 1 Sobrevivência 1 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (6PC):</u> Tentáculos 2 Mandíbulas 0



A – 1, 2, 3
B – 4, 5, 9, 10
C – 6, 7, 8

Kraken grande (adulto) (133PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 16 (-20PC). Físico Ampliado x 3: (32PC). Destreza Ampliada x 4 (42PC)
Físico	6	x3	+2	<p><u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> especial. Lembre-se que para envolver uma embarcação com seus tentáculos, geralmente o kraken fica totalmente na horizontal ou de ponta cabeça.</p> <p><u>DADOS ADICIONAIS:</u> Tentáculos: Golpe 10, Aparo 10, Dano D2+2 Mandíbulas: Golpe 8, Aparo 7, Dano D2 + 2</p>
Destreza	6	x4		
Inteligência	4			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	-			
<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (2PC):</u> Contorcionismo 2 (4PC) Reflexos Rápidos (5PC) Daltonismo (-3PC) Feio 2 (-4PC) Segurar Fôlego (usado se necessário sair da água para envolver algum barco) (2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-12PC):</u> Prontidão 1 (4PC) Instinto (comer) (4PC) Excesso de Confiança (-4PC) Fúria (-4PC) Gula (-4PC) Impulsividade (-4PC) Sanguinolência (-4PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (67PC):</u> Carapaça Orgânica (como <i>Absorver danos: armas brancas/fogo</i>: 2) (10PC) Digestão Universal (4PC) Escamas (proteção 2/2) (14PC) Mandíbulas médias (3PC) Não falar linguagem padrão (só emite urros sem sentido) (-6PC) Respirar Água (somente respiração aquática, não pode sair no seco x 0,5) (4PC) Sem manipuladores Finos (-6PC) Suscetibilidade (luz solar x irritação {-4 x -1,2}) (-5PC) Tentáculos (com ventosas x 6) (42PC) Rajada Líquida de Ácido 2 (somente em contato x 0,6: 7PC)</p>				<p><u>HABILIDADES FÍSICAS (6PC):</u> Arremesso (embarcações com Chassi menor ou igual a 75) 2 Levantamento de Peso 2</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (9PC):</u> Caça (animais marinhos) 2 Rastreamento 2 Sobrevivência 2</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (7PC):</u> Tentáculos 2 Mandíbulas 1</p>

Kraken imenso (fera do mar) (224PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 17 (-10PC). Físico Ampliado x 3: (48PC). Destreza Ampliada x 4 (56PC)
Físico	6	x4	+3	<p><u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> especial. Lembre-se que para envolver uma embarcação com seus tentáculos, geralmente o kraken fica totalmente na horizontal ou de ponta cabeça.</p> <p><u>DADOS ADICIONAIS:</u> Tentáculos: Golpe 11, Aparo 11, Esquiva 6, Dano D3+2 Mandíbulas: Golpe 9, Aparo 8, Esquiva 6, Dano D2 + 3</p>
Destreza	6	x5		
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	-			

<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (4PC):</u> Contorcionismo 3 (6PC) Reflexos Rápidos (5PC) Daltonismo (-3PC) Feio 3 (-6PC) Segurar Fôlego (usado se necessário sair da água para envolver algum barco) (2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-8PC):</u> Prontidão 2 (8PC) Instinto (comer) (4PC) Excesso de Confiança (-4PC) Fúria (-4PC) Gula (-4PC) Impulsividade (-4PC) Sanguinolência (-4PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (101PC):</u> Carapaça Orgânica (como <i>Absorver danos: armas brancas/fogo: 3</i>) (15PC) Digestão Universal (4PC) Escamas (proteção 3/3) (20PC) Mandíbulas grandes (4PC) Não falar linguagem padrão (só emite urros sem sentido) (-6PC) Respirar Água (somente respiração aquática, não pode sair no seco x 0,5) (4PC) Sem manipuladores Finos (-6PC) Suscetibilidade (luz solar x irritação {-4 x -1,2}) (-5PC) Tentáculos (com ventosas x 6) (42PC) Rajada Líquida de Ácido 4 (somente em contato x 0,6: 29PC)</p>	<p><u>HABILIDADES FÍSICAS (12PC):</u> Arremesso (embarcações com Chassi menor ou igual a 115) 3 Levantamento de Peso 3</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (12PC):</u> Caça (animais marinhos) 3 Rastreamento 2 Sobrevivência 2</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (9PC):</u> Tentáculos 3 Mandíbulas 2</p>
--	--

Kanaíma (57PC)

O kanaíma é mais uma das lendas brasileiras. Lenda ou não, é uma criatura muito feroz. Trata-se de um ser meio homem meio chacal que se alimenta da carne humana. No escuro, é quase impossível definir se está vendo um chacal ou um homem.

Possui ataques traiçoeiros, e segundos os relatos, trata-se de um homem adepto do canibalismo cujo espírito ao invés de ir para o inferno, fugiu para o corpo de um chacal. Ele anda curvado, mas se movimenta com uma incrível rapidez. Suas mandíbulas são afiadas e ele usa para esfaquear suas presas, agarradas firmemente por suas garras.

Em combate o kanaíma trapaceia, fintando, urrando e rosnando pra meter medo. Costuma manter-se quieto escondido até ter a certeza de que a vítima esteja sozinha e distraída. Se perceber que a derrota é iminente, o kanaíma irá tentar fugir de qualquer modo. Se for impossível a fuga o kanaíma irá continuar tentando, até que morra ou consiga fugir.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18. Destreza Ampliada x 2 (14PC) <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide. <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Garras: Golpe 9, Aparo 7, Esquiva 6, Dano D2 Mandíbulas: Golpe 8, Aparo 7, Esquiva 6, DanoD3
Físico	6			
Destreza	6	x2		
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			

<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (15PC):</u> Ambidestria (3PC) Imunidade a Doenças 1 (2PC) Reflexos em Emergências 1 (8PC) Surto de Adrenalina (10PC) Daltonismo (-3PC) Estatura Diferenciada (alto) (-3PC) Feio 1 (-2PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (-21PC):</u> Prontidão 1 (4PC) Fúria (-6PC) Hábitos Detestáveis (-4PC) Mau Humor (-2PC) Psicopata (-7PC) Sanguinolência (-6PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (17PC):</u> Garras médias (4PC) Mandíbulas grandes (4PC) Não falar linguagem padrão (-6PC) Olfato Discriminativo (8PC) Regeneração 2 (6PC) Semi Ereto (-2PC) Visão Noturna (3PC)</p>	<p><u>HABILIDADES FÍSICAS (15PC):</u> Arremesso (pedras) 1 Briga 3 Correr 2 Escape 1 Furtar 1 Furtividade 2</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (15PC):</u> Caça (humanos) 3 Camuflagem 2 Detectar Objetos Escondidos 1 Disfarce 1 Misticismo 1 Rastreamento 2</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (2PC):</u> Garras 1 Mandíbulas 1</p>
--	---

“L”

*“Where is Donnie Darko?”
- Donnie Darko*

Lesma da Ferrugem

As lesmas da ferrugem são seres pegajosos, imensos e nojentos. São encontrados em pântanos, minas abandonadas, cavernas e calabouços esquecidos. A única diferença entre a cauda e a cabeça são as antenas, que captam as vibrações do ar para que elas “enxerguem” (as lesmas da ferrugem são cegas). Também são surdas e sentem apenas as vibrações do solo para “escutar” (assim como as cobras).

Essa criatura possui esse nome devido a sua alimentação. Elas comem todo tipo de metal, mas tem uma predileção maior pelo ferro. O resultado de sua alimentação gera ferrugem nos metais, o inutilizando por completo.

Esses animais se reproduzem tal como a ameba, se dividindo em mais de uma criatura. Esse “nascimento” leva mais ou menos uma semana e reduz o Físico da Lesma pela metade. A criatura gerada terá Físico igual a metade da criatura original + 1. A criatura original deve então hibernar para recuperar seus pontos de Físico, e só acordará com todos os pontos restaurados – e com uma fome imensa. Lesmas com Físico menor que 6 não se reproduzem.

Em combate as lesmas tentarão primeiramente fugir. Se não conseguirem, tentarão agarrar o oponente geralmente aquele que possui algo com metais e tentar enferrujá-lo. Uma arma de metal que atinja a lesma da ferrugem tem uma chance = 1 em 1D6 (cumulativa) de se enferrujar e ficar inútil. Quando morta, o corpo da lesma murcha restando um amontoado de pele e ácido, ambos inúteis.

Lesma média (lesminha) (4PC):

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 15 (-30PC). Destreza Reduzida 2 (-14PC).
Físico	4			<p><u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> é muito difícil localizar uma área sensível na lesma. Em todo caso, assumo que com um resultado igual a 2 em 2D6 pode acertar as antenas e deixa-la totalmente cega se uma delas for amputada (utilize as regras de amputações localizada na pág. 32 do Módulo Básico)</p> <p><u>DADOS ADICIONAIS:</u> Mandíbulas: Golpe 4, Aparo 4, Esquiva 3, Dano 1 + 1D2 dano ácido (dano de ácido válido somente para metais, inútil em outros materiais ou em seres vivos).</p>
Destreza	6	/2		
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (12PC):</u> Contorcionismo 4 (8PC) Imunidade a Doenças 3 (6PC) Imunidade a Dor (4PC) Recuperação Rápida (3PC) Ageusia (-2PC) Cegueira (sente vibrações do ar devido as antenas x 0,5) (-6PC) Mudez (-4PC) Surdez (sente vibrações do solo, x0,5) (-1PC) Resistência 2 (4PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (6PC):</u> Prontidão 1 (4PC) Instinto (localizar metais) (4PC) Senso de Direção (2PC) Gula(-4PC)</p> <p><u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (23PC):</u> Mandíbulas pequenas (2PC) Reprodução (<i>lesminhas</i> não se reproduzem: -1PC) Sangue Ácido 2 (6PC) Sem manipuladores (-16PC) Hibernação (somente no inverno {x 0,5}, 8 semanas) (4PC) Imunidade (venenos) 2 (8PC) Imunidade (eletricidade) 2 (8PC) Imunidade (ácido) 2 (8PC) Imunidade (radiação) 2 (4PC)</p>				<p><u>HABILIDADES FÍSICAS (2PC):</u> Furtividade 1 Escape 1</p> <p><u>HABILIDADES PSÍQUICAS (2PC):</u> Detectar Objetos Escondidos (somente metais x 0,3) 3</p> <p><u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (3PC):</u> Mandíbulas 2</p>

Lesma grande (lesmão) (43PC):

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 17 (-10PC). Destreza Reduzida 2 (-14PC).
Físico	6			<p><u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> é muito difícil localizar uma área sensível na lesma. Em todo caso, assumo que com um resultado igual a 2 em 2D6 pode acertar as antenas e deixa-la totalmente cega se uma delas for amputada (utilize as regras de amputações localizada na pág. 32 do Módulo Básico)</p>
Destreza	6	/2		
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			

Mente	8			<u>DADOS ADICIONAIS:</u> Mandíbulas: Golpe 5, Aparo 4, Esquiva 3 Dano 2 + 1D2 dano ácido (dano de ácido válido somente para metais, inútil em outros materiais ou em seres vivos).
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (24PC):</u> Contorcionismo 8 (16PC) Imunidade a Doenças 3 (6PC) Imunidade a Dor (4PC) Recuperação Rápida (3PC) Ageusia (-2PC) Cegueira (sente vibrações do ar devido as antenas x 0,5) (-6PC) Mudez (-4PC) Surdez (sente vibrações do solo, x0,5) (-1PC) Resistência 4 (8PC) <u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (12PC):</u> Prontidão 2 (8PC) Instinto (localizar metais) (4PC) Senso de Direção (2PC) Gula(-2PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (21PC):</u> Mandíbulas médias (2PC) Reprodução (reduz Físico, necessita de hibernação: -10PC) Sangue Ácido 4 (12PC) Sem manipuladores (-16PC) Hibernação (no inverno {x 0,5}, 8 semanas) (4PC) Hibernação (quando se reproduz, 1 semana) (1PC) Imunidade (venenos) 2 (8PC) Imunidade (eletricidade) 2 (8PC) Imunidade (ácido) 2 (8PC) Imunidade (radiação) 2 (4PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (4PC):</u> Furtividade 2 Escape 1 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (3PC):</u> Detectar Objetos Escondidos (somente metais x 0,3) 4 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (3PC):</u> Mandíbulas 2

Lickers (237PC)

Lickers são mortos-vivos oriundos do Inferno. Eles não podem ser criados por nenhuma magia conhecida e não se sabe ainda como eles nascem. Embora em sua maioria sejam encontrados sozinhos, bandos de dois ou três lickers já foram vistos. Eles não possuem pele, tendo a musculatura e alguns órgãos apodrecidos a mostra. Suas garras são tão grandes quanto as suas mãos, permitindo que eles subam paredes facilmente simplesmente cravando-as na superfície. Andam curvados, muitas vezes são confundidos com quadrúpedes.

Lickers são chamados assim devido a sua enorme língua (licker = do inglês: lamber). A língua do licker pode atingir 30 centímetros fora da boca. Essa língua carrega um veneno mortal: qualquer pessoa atingida por ela começa a deteriorar rapidamente, até virar um monte de carne podre. Lickers manuseiam sua língua como se fosse um tentáculo.

Essas criaturas se alimentam de cadáveres humanos frescos, ou seja, matam humanos para se alimentar. Ninguém sobreviveu para descrever a fome implacável do licker. Se uma pessoa for ferida por um licker e sobreviver, há uma chance muito grande dele ficar doente e morrer, pois o veneno da língua do licker é muito forte. Em combate, o licker irá tentar surpreender a presa, chegando furtivamente (geralmente preso no teto ou na parede) e atacando com um golpe-surpresa. Suas garras irão ferir a vítima profundamente, impedindo que ela fuja (e se o fizer, não irá muito longe) e sua língua injetará seu veneno mortal. Apesar de serem mortos-vivos, lickers são capazes de se regenerar rapidamente, tornando-se criaturas difíceis de matar.

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 18. Destreza Ampliada x 2 : 14PC.
Físico	6			

Destreza	6	x2		<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide
Inteligência	6			<u>DADOS ADICIONAIS:</u>
Vontade	6			Língua: Golpe 11, Aparo 11, Esquiva 6, Dano D2 + 1
Percepção	6			+ veneno
Mana	-			Mandíbulas: Golpe 10, Aparo 9, Esquiva 6, Dano
Mente	8			D3+1 (se o licker acertar a mordida ele pode optar por continuar mordendo e usar a língua na rodada seguinte com bônus de +4 em <i>Golpe</i> , mas sem direito a esquiva).
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (3PC):</u> Ambidestria (3PC) Imunidade a Dor (4PC) Surto de Adrenalina 1 (10PC) Estatura Diferenciada (altos) (-2PC) Feio 5 (-10PC) Mutilado (sem pele) (-2PC)				<u>Garras: Golpe 11, Aparo 12, Esquiva 6, Dano D3 + 1</u> <u>HABILIDADES FÍSICAS (20PC):</u> Acrobacia 2 Escalar 3 Furtividade 4 Natação 1
<u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-11PC):</u> Instinto (caça) (4PC) Prontidão 2 (8PC) Excesso de Confiança (-2PC) Fúria (-6PC) Gula (-2PC) Psicopata (-7PC) Sanguinolência (-6PC)				<u>HABILIDADES PSÍQUICAS (20PC):</u> Caça (humanos) 4 Caça (semi-humanos) 1 Camuflagem 2 Rastreamento 3
<u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (173PC):</u> Aderência (15PC) Adaptação (35PC) Garras grandes (melhor agarre, retrátil) (10PC) Imunidade (doenças/infecções) 3 (10PC) Imunidade (venenos) 3 (12PC) Mandíbulas grandes (4PC) Não Falar Linguagem Padrão (-6PC) Regeneração 3 (9PC) Semi Ereto (-2PC) Suscetibilidade (frio x irritação {3 x 1,2}) (-4PC) Língua (5PC) Veneno (na língua: Mutilação {Alergia a carne, 3D6 dano, permanente: 40PC}, Permanente {x8}, Resistível por Físico +2 {x 0,25}, Ação Cutânea {+5PC}) (85PC)				<u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (18PC):</u> Língua 0 Língua venenosa 3 Mandíbulas 3 Garras 3

Lobisomem* (variável)

Existem muitas suposições sobre como um lobisomem nasce. Uns dizem que o sétimo filho de um sétimo filho será lobisomem. Outros dizem que um lobisomem é fruto de Gaia, a mãe Terra, e que alguém simplesmente nasce lobisomem, para proteger Gaia. Outros dizem que um lobisomem é na verdade algum que contraiu a doença da licantrópia, seja sendo atacado por um lobisomem ou sendo mordido por um lobo raivoso em noite de lua cheia. Alguns dizem ainda que o lobisomem não podem controlar sua transformação, outros dizem que ele pode fazer-lo a vontade.

Independente de sua origem, o lobisomem terá sempre 3 formas: a hominídea, a lupina e a monstruosa (homem-lobo). Ele pode controlar essas transformações a vontade, mas em noites de lua cheia elas acontecem involuntariamente, tão logo o sol se ponha. Nesse ultimo caso, o lobisomem assumirá a sua forma monstruosa e só voltará ao normal no nascer do sol no dia seguinte. Ele não se lembrará em nada da noite anterior. Para evitar maiores problemas, alguns lobisomens costumam se trancar em jaulas, ficar algemados ou se dopar com soníferos. Lobisomens se regeneram rapidamente, mas não podem regenerar danos causados por prata (como lâminas banhadas em prata ou balas de prata) e recebem o dobro de dano dessas armas.

Forma hominídea (78PC):

Atributos	Original	Ampliação	Dano	
Físico	6			Atributos: 18 Pontos de Criação: (3 x Inteligência) + 60 (50 pontos a mais que um humano normal). <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide <u>DADOS ADICIONAIS:</u> -
Destreza	6			
Inteligência	6			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS/PSÍQUICAS</u> <i>A escolha do Observador</i> <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (61PC)</u> Múltiplas Formas 2 (61PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS/PSÍQUICAS/RACIAIS</u> <i>A escolha do Observador</i>

Forma Monstruosa (63PC)

Atributos	Original	Ampliação	Dano	
Físico	7	x2	+1	Atributos: 18. Físico Ampliado x 2: 16PC. Destreza Ampliada x 2: 14PC. <u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> humanóide <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Garras: Golpe 10, Aparo 9, Esquiva 6, Dano D2 + 2 Mandíbulas: Golpe 9, Aparo 8, Esquiva 6, Dano D2 + 2 O Observador pode colocar a licanthropia como transmissível. Nesse caso, faça um teste de (Físico + 2) – Danos Sofridos pela Mandíbula cada vez que alguém for mordido. Uma falha causa um ponto de dano extra. Uma falha crítica transforma o personagem num lobisomem na próxima lua cheia.
Destreza	6	x2		
Inteligência	5			
Vontade	6			
Percepção	6			
Mana	15			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (1PC):</u> Ambidestria (3PC) Imunidade a Dor (4PC) Surto de Adrenalina 1 (10PC) Estatura diferenciada (alto) (-2PC) Feio 2 (-4PC) Alergia (prata: (Dano 1D6 {5PC}, Causa dor {penalidade -2: 3PC}, Ação Cutânea {+5PC}, Resistível por Físico {x0,5}) x frequência {x3}: -9,75) (-10PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (-18PC):</u> Prontidão 1 (4PC) Excesso de Confiança (-4PC) Fúria (-6PC) Impulsividade (-6PC) Sanguinolência (-6PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (30PC):</u> Aptidão Mágica(3PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (2PC):</u> Correr 1 Furtividade 1 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (4PC):</u> Caça (pequenos animais) 2 Misticismo 1 <u>HABILIDADES BÉLICAS/PODERES (6PC):</u> Garras 2 Mandíbulas 2 <u>MAGIAS (10PC):</u> Resistir Calor 1 (2PC) Corpo de fogo 2 (8PC)

Carapaça Orgânica (como <i>Absorver Danos total</i> 1) (6PC) Garras médias (4PC) Mandíbulas médias (-3PC) Mente sobre o Corpo (10PC) Não Falar Linguagem Padrão (-6PC) Regeneração 6 (exceto prata x 0,7) (13PC) Visão Noturna (3PC)	
---	--

Forma Lupina (65PC):

Atributos	Original	Ampliação	Dano	Atributos: 16 (-20PC). Destreza Ampliada x 2 (14PC). Boa percepção 1 (10PC)
Físico	6			<u>DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA:</u> quadrúpede <u>DADOS ADICIONAIS:</u> Garras: Golpe 9, Aparo 10, Esquiva 6, Dano D2 Mandíbulas: Golpe 7, Aparo 7, Esquiva 6, Dano 1 A licantropia não é transmissível na forma lupina.
Destreza	6	x2		
Inteligência	4			
Vontade	6			
Percepção	7			
Mana	-			
Mente	8			
<u>CARACTERÍSTICAS FÍSICAS (7PC):</u> Reflexos em Emergências 1 (8PC) Sentidos Ampliados (olfato) 4 (8PC) Sentidos Ampliados (audição) 2 (4PC) Alergia (prata: (Dano 1D6 {5PC}, Causa dor {penalidade -2: 3PC}, Ação Cutânea {+5PC}, Resistível por Físico {x0,5}) x frequência {x3}: -9,75) (-10PC) Daltonismo (-3PC) <u>CARACTERÍSTICAS PSÍQUICAS (6PC):</u> Empatia com Animais (somente lobos e cães x 0,5) (2PC) Prontidão 2 (8PC) Senso de Direção (2PC) Excesso de Confiança (-2PC) Fúria (-2PC) Impulsividade (-4PC) <u>CARACTERÍSTICAS RACIAIS (32PC):</u> Caudas (somente para equilíbrio x 0,3) (2PC) Garras médias (4PC) Imunidade (doenças/infecções) 2 (6PC) Mandíbulas pequenas (2PC) Não falar linguagem padrão (-6PC) Olfato Discriminativo (8PC) Regeneração 6 (exceto prata x 0,7) (13PC) Visão Noturna (3PC)				<u>HABILIDADES FÍSICAS (14PC):</u> Correr 2 Furtividade 4 Natação 1 <u>HABILIDADES PSÍQUICAS (14PC):</u> Caça (pequenos animais) 3 Estratégia (emboscada em matilha) 1 Liderança 1 Rastreamento 3 <u>HABILIDADES BÉLICAS (2PC):</u> Mandíbulas 1 Garras 1