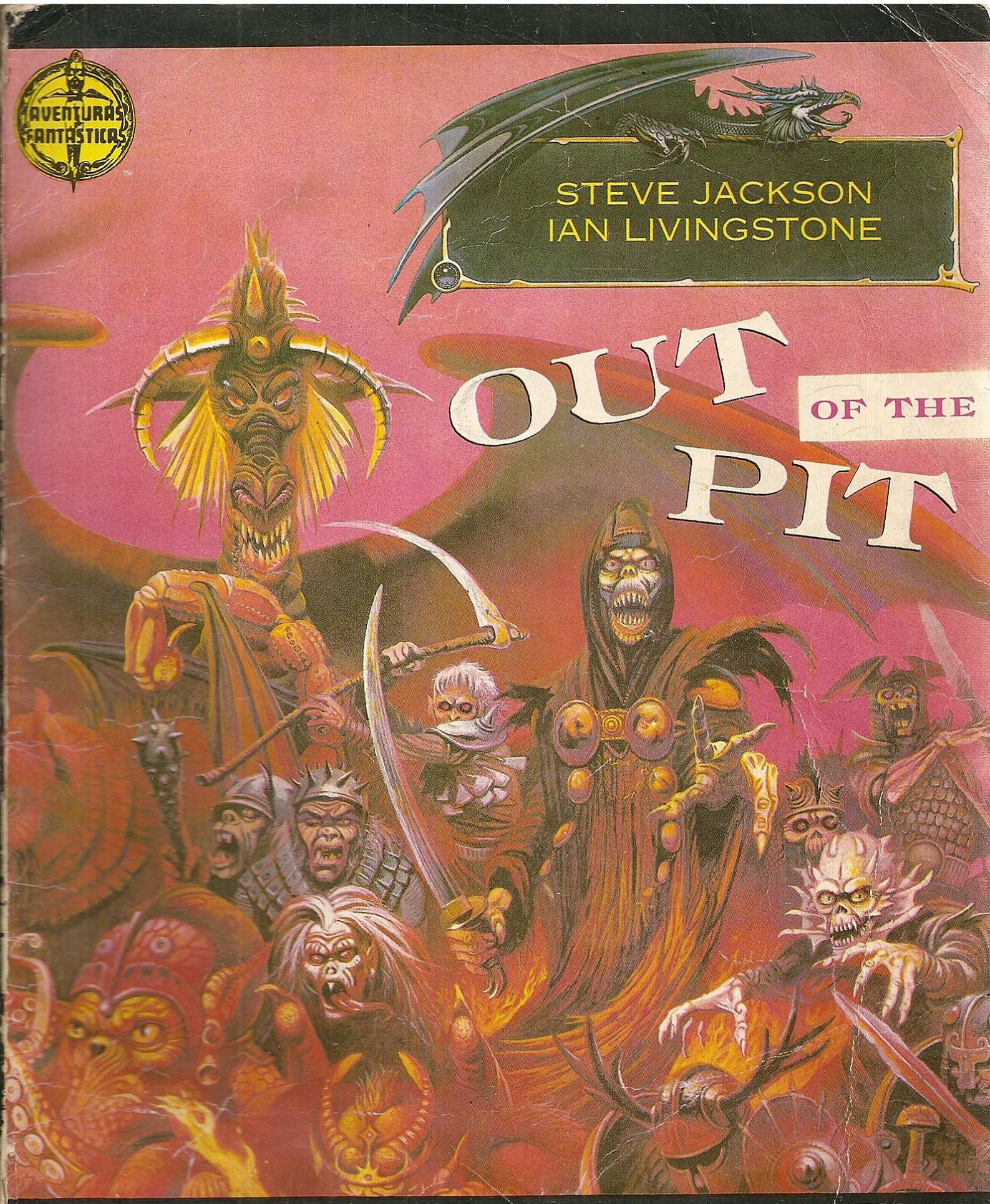


RPG - 250 MONSTROS

EDITORA
MARQUES SARAIVA

OUT OF THE PIT
SAÍDOS DO INFERNO

Monstros de Aventuras Fantásticas

O ano de 1982 presenciou a publicação do primeiro livro-jogo de Aventuras Fantásticas. *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, de Steve Jackson e Ian Livingstone, era uma aventura tão intrigante e complexa, que até hoje muitos leitores ainda não a completaram com sucesso. O livro entrou direto para a lista dos mais vendidos. Desde então, toda uma série de livros-jogos de Aventuras Fantásticas foi publicada, e cada um deles tornou-se parte dessa lista de mais vendidos.

Qual é o segredo de seu sucesso? Alguns dizem que isto se deve à habilidosa construção das aventuras e o modo como as maléficas mentes dos escritores criam terríveis armadilhas para que o viajante desavisado caia nelas. Para outros, é a liberdade de criar todo um mundo de fantasia plausível e de aventurar-se através de terras selvagens e perigosas à procura de fama e tesouros. Mas para a maioria dos aventureiros, são os monstros, as criaturas que espreitam nos lagos mais profundos e nas masmorras mais escuras, que tornaram Aventuras Fantásticas um fenômeno em nível mundial!

Out of the Pit — Saídos do Inferno está cheio dessas criaturas horrendas — algumas delas são velhos adversários, outras você ainda irá conhecer. Cuidadosamente ilustradas, arrumadas em ordem alfabética (e com o nome original entre parênteses), com todas as estatísticas, notas sobre o habitat e comportamento, além de tabelas de encontros, este livro fornece um guia indispensável para todos os participantes de Aventuras Fantásticas.

Steve Jackson e Ian Livingstone são co-fundadores da tão bem-sucedida cadeia Games Workshop, e criadores de toda a série de Aventuras Fantásticas. Marc Gascoigne é co-autor de um dos campeões de venda, *Judge Dredd, o Roleplaying Game*. Ele também editou *Titan*, o livro sobre o Mundo de Aventuras Fantásticas e é co-autor de *Dungeoneer — Aventuras Fantásticas Avançado*.

PRÓXIMOS LANÇAMENTOS

Série Artes Mágicas!
2 - Kharé - Porto dos Ardis
3 - As Sete Serpentes
4 - A Coroa dos Reis

Série Aventuras Fantásticas Mitológicas
2 - Na Corte do Rei Minos
3 - O Retorno do Errante

Série Aventuras Fantásticas
20 - Mansão das Trevas
21 - Fantasmas do Medo

LIVROS JÁ PUBLICADOS:

1 - A Cidadela do Caos
2 - O Feiticeiro da Montanha de Fogo
3 - A Floresta da Destruição
4 - A Cidade dos Ladrões
5 - O Calabouço da Morte
6 - A Nave Espacial Traveller
7 - O Templo do Terror
8 - As Coligações de Kether
9 - Mares de Sangue
10 - Encontro Marcado com o M.E.D.O.
11 - Planeta Rebelde
12 - Demônios das Profundezas
13 - A Cripta do Vampiro
14 - Robô Comando
15 - Prova dos Campeões
16 - O Guerreiro das Estradas
17 - As Cavernas da Feiticeira da Neve
18 - A Espada do Samurai
19 - O Ladrão da Meia-Noite

Fúria de Príncipes (duplo)
RPG/Aventuras Fantásticas
As Guerras de Trolltooth (romance)
As Montanhas Shamutanti (Artes Mágicas! vol. 1)
O Feudo Sangrento de ALTEU (Mitologia 1)
Dungeoneer (RPG Avançado)
O Saqueador de Charadas (RPG Avançado)
Titan (O Mundo de Aventuras Fantásticas)
Out of the Pit - Saídos do Inferno (Livro dos Monstros)
Blacksand (RPG Avançado)

OUT OF THE PIT

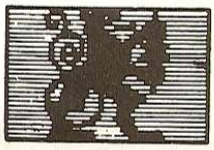
SAÍDOS DO INFERNO

Monstros de Aventuras Fantásticas

Steve Jackson e
Ian Livingstone

Editado por
Marc Gascoigne

EDITORA



MARQUES SARAIVA

Título do Original em inglês
OUT OF THE PIT

Publicado por Puffin Books/Penguin Books Ltd.
Harmondsworth, Middlesex, England

Rua Santos Rodrigues, 240
Estácio
20250-430 Rio de Janeiro – RJ.
Tels.: (021) 273-9447 / 273-9449 / 273-9498.

ISBN : 85-85238-60-7

Tradução
Alexandre Benevides Cabral
Lilia Oliveira

Editoração Eletrônica:
Pégaso Editoração Eletrônica Ltda. — 601-2934

SUMÁRIO

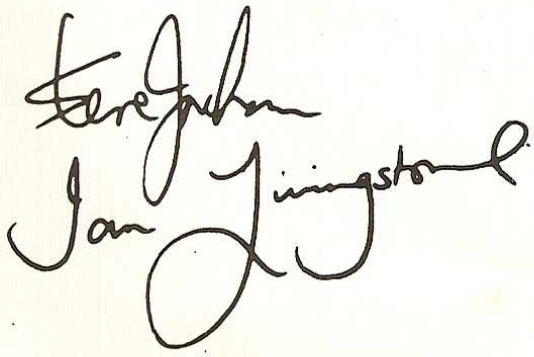
INTRODUÇÃO

Os fãs de Aventuras Fantásticas estão constantemente nos escrevendo com sugestões para criação de novos e sangrentos monstros. Muitos nos pedem que falemos sobre aqueles que já foram apresentados nos livros-jogos. Onde é que eles vivem no mundo de Titan? Quem são seus aliados e inimigos? Todos eles comem carne humana? Quais são os mais amedrontadores?

Resolvemos que só havia um meio de responder a todas essas perguntas de um jeito lógico e coerente — extrair todos os monstros dos livros-jogos e examinar nossas criações com o mesmo cuidado do Barão Frankenstein. A lista resultante foi surpreendentemente longa: tínhamos inventado mais de 200 criaturas vis, com as quais instalávamos terror nos corações dos aventureiros.

Depois de reunirmos nosso exército da morte, pensamos que ele merecia ser lançado no mundo. Então, criamos um livro de monstros, que poderia ser usado como uma espécie de aviso para todos os aventureiros que acham que somente Orcs, Dragões, Ghouls e Zumbis habitam a Terra. Nas páginas que se seguem, enumeramos os mutantes horrendos que aguardam pelos tolos; Feras Sangrentas, Aparições da Morte, Alteradores de Forma, Homens-Lagarto e Ganjees são apenas uma pequena amostra.

Gostaríamos de agradecer a Marc Gascoigne, pelo excelente trabalho de editoração na compilação deste livro. Seus esforços criativos desenvolveram alguns de nossos monstros originais e deram a eles um lugar no mundo de Aventuras Fantásticas. Estamos finalmente prontos para apresentar a horripilante glória de *Out of the Pit — Saídos do Inferno.*



A TERRA DO PERIGO

Estes são tempos brutais e selvagens. Grande parte do mundo de Titan está despovoada, explorada apenas pelos bravos guerreiros que saem em busca de aventura. Houve uma vez uma grande civilização que cobriu as terras com estradas e cidades. O povo dessa época era governado por feiticeiros poderosos, mas a cataclísmica Guerra dos Feiticeiros pôs um fim à ordem, e grande parte do mundo foi dominada pelos exércitos do Caos. Atualmente, o restante de tal povo está espalhado por todos os lugares: torres e masmorras em ruínas, vilas e, até mesmo, cidades inteiras encontram-se abandonadas e cheias de ervas daninhas, onde habitam apenas monstros ferozes.

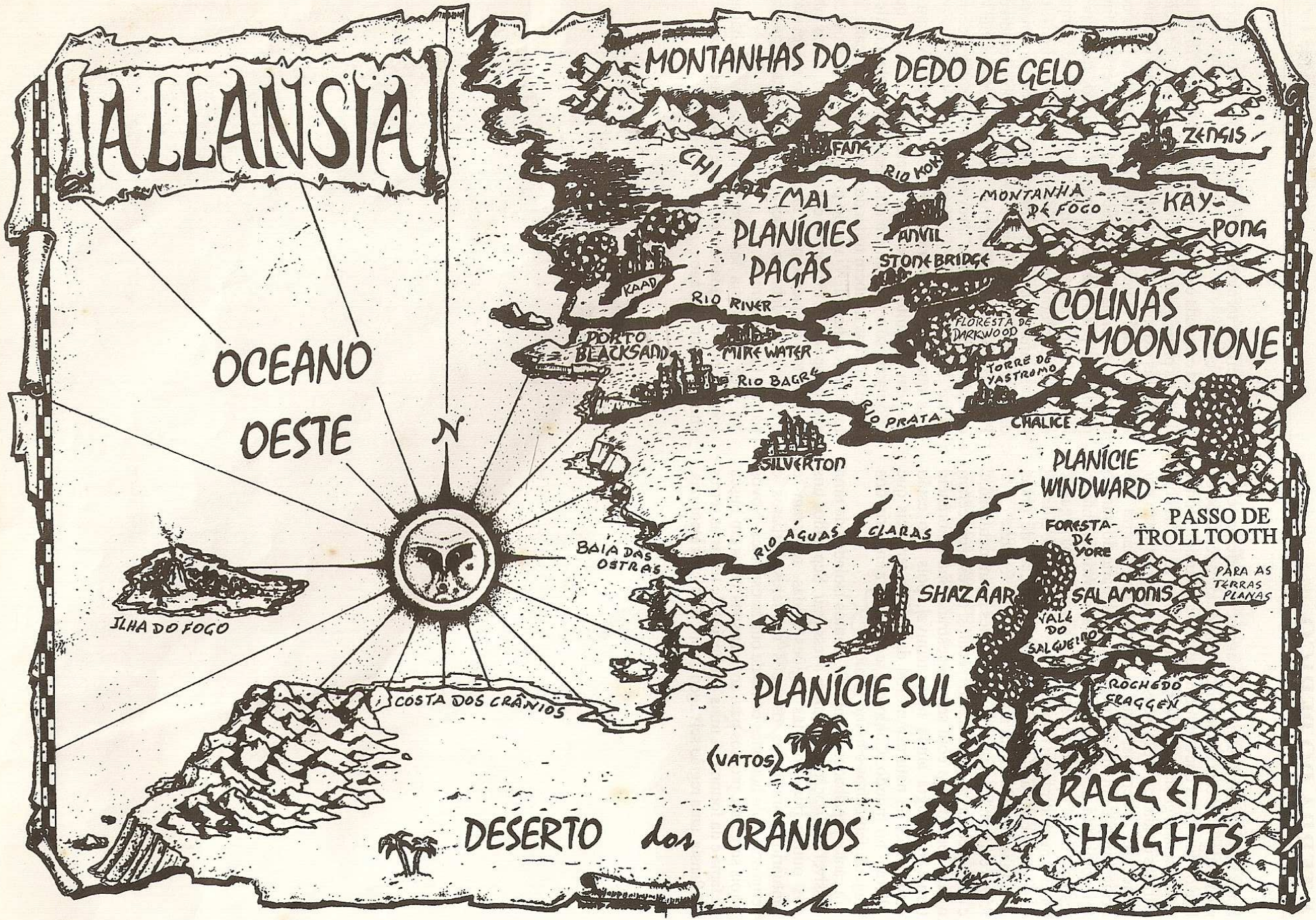
Ainda existem feiticeiros, mas suas artes foram deturpadas e enfraquecidas no decorrer dos séculos, e eles esqueceram o que aprenderam com seus ancestrais. Sua ignorância torna sua magia ainda mais temível, pois não estão conscientes da natureza mortal das coisas terríveis que liberam no mundo. Como conseqüência, a maioria dos magos e feiticeiros é muito temida.

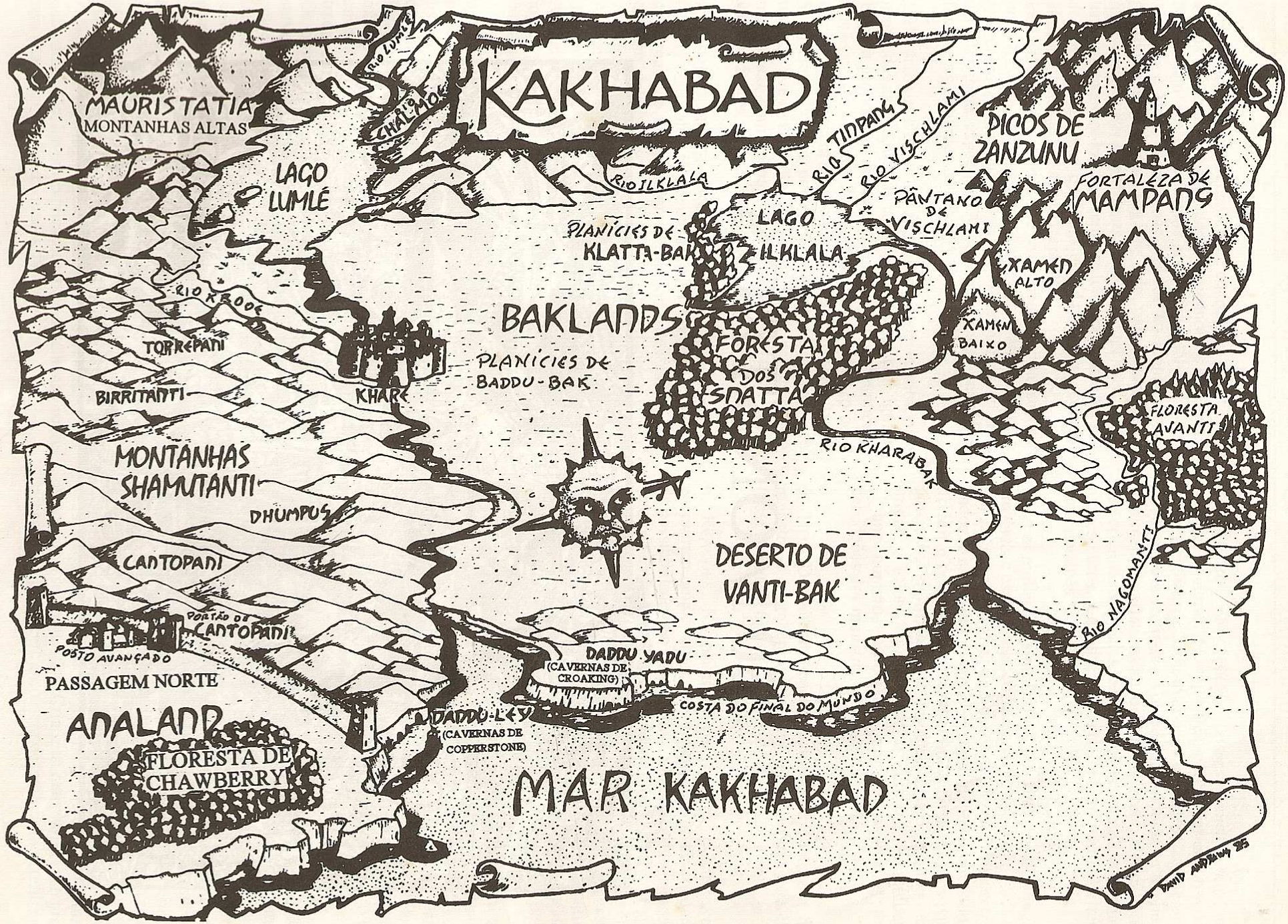
Em cantos espalhados do mundo, pontos isolados de uma possível civilização começaram a ressurgir. Separados uns dos outros por inóspitas regiões áridas, tornaram-se santuários para todos os tipos de seres bárbaros e perigosos, tanto humanos como de outras espécies. Novos heróis surgiram, prontos para arriscar suas vidas em busca da fama e da fortuna. A mais conhecida de todas as terras é Allansia, uma região selvagem, com planícies e colinas, cujos perigos tornaram-se famosos através das canções dos menestréis.

Allansia é cortada e cercada por terreno inóspito. Ao norte, ficam os picos gelados das Montanhas do Dedo de Gelo; ao sul, as extensões escaldantes do Deserto dos Crânios. A turbulenta Planície de Windward segue para leste em direção às Terras Planas, que parecem regiões sem fim, pontilhadas por tribos não-humanas e cheias de restos pré-históricos. Mais para oeste, ficam os oceanos, sempre sacudidos por tormentas e infestados de imensos monstros prontos a afundar navios e afogar marinheiros num piscar de olhos. Galeões pontilham a costa, entrando e saindo de Porto Blacksand, mas apenas os desesperados ou os completamente tolos se atrevem a atravessar o Oceano Oeste.

Dos que tentaram a travessia, poucos sobreviveram à viagem e muito menos ao trajeto de volta. Os que retornaram só o fizeram em desespero, trazendo a notícia de que o Caos também reina do outro lado do oceano, na terra de Kakhabad. Viajando por terra, aventureiros têm sido incapazes de explorar o continente inteiro: o caminho para norte é bloqueado pelos Picos Zanzunu; o sul leva até o traiçoeiro Rio Jabaji e, a oeste, as Montanhas Cloudcap barram todo progresso.

Se você algum dia for visitar Allansia ou Kakhabad, compreenderá rapidamente por que poucas pessoas de lá chegam aos trinta anos...


ALLANSIA
MONTANHAS DO DEDO DE GELO
ZENGIS
FANG
RIO KOK
CHI
MAI
PLANÍCIES PAGÃS
MONTANHA DE FOGO
KAY-PONG
ANVIL
STONEBRIDGE
KAAD
RIO RIVER
COLINAS MOONSTONE
FLORESTA DE DARKWOOD
PORTO BLACKSAND
MIREWATER
TORRE DE VASTROMO
RIO BAGRE
RIO PRATA
CHALICE
OCEANO OESTE
N
SILVERTON
PLANÍCIE WINDWARD
PASSO DE TROLLTOOTH
FORESTA DE YORE
RIO ÁGUAS CLARAS
BAÍA DAS OSTRAS
PARA AS TERRAS PLANAS
SHAZÂAR
SALAMONIS
VALE DO SALGUEIRO
ILHA DO FOGO
ROCHEDO FRAGGEN
PLANÍCIE SUL
COSTA DOS CRÂNIOS
(VATOS)
CRAGGEN HEIGHTS
DESERTO dos CRÂNIOS


KAKHABAD
MAURISTATIA
MONTANHAS ALTAS
RIO LUMLE
CHALMOE
LAGO LUMLE
RIO ILKLALA
RIO TINPANG
RIO VISCHLAMI
PICOS DE ZANZUNU
FORTALEZA DE MAMPANG
PÂNTANO DE VISCHLAMI
LAGO ILKLALA
PLANICIES DE KLATTA-BAK
XAMEN ALTO
XAMEN BAIXO
RIO KROOE
BAKLANDS
FORESTA DOS SNATTA
TORREPANI
PLANICIES DE BADDU-BAK
KHAR
BIRRITANTI
FLORESTA AVANTI
RIO KHARABAK
MONTANHAS SHAMUTANTI
DHUMPUS
DESERTO DE VANTI-BAK
CANTOPANI
PORTÃO DE CANTOPANI
POSTO AVANÇADO
PASSAGEM NORTE
RIO NAGOMANTI
DADDU YADU
(CAVERNAS DE CROAKING)
COSTA DO FINAL DO MUNDO
ANALAND
FLORESTA DE CHAWBERRY
DADDU-LEY
(CAVERNAS DE COPPERSTONE)
MAR KAKHABAD

250 MONSTROS

AS CRIATURAS DE ALLANSIA E ALÉM

Nas páginas que se seguem, você encontrará detalhes de alguns dos temerários monstros, humanóides e animais, que podem ser encontrados nas terras selvagens de Allansia e além. Você pode usá-los ao planejar suas próprias aventuras para jogador solo, para jogadores de *RPG — Aventuras Fantásticas, ou de Dungeoneer;* pode, também, encontrá-los em aventuras feitas por outro Mestre do Jogo. Esperamos que suas espadas estejam sempre afiadas e que sua ENERGIA esteja alta...
Para cada um dos nomes que se seguem, há duas seções: uma lista das estatísticas da criatura, para facilitar a referência, e uma longa descrição da criatura, com suas características especiais. A lista para cada uma delas fornece os seguintes detalhes:

1. HABILIDADE e ENERGIA. Esses são valores médios, mas nem todas as criaturas da espécie são exatamente iguais. Em um grupo com muitas criaturas, haverá alguma variação nesses valores. Por exemplo, em um bando de 4 Goblins, dois podem ser criaturas típicas com HABILIDADE 5, ENERGIA 5; um pode ser o líder do grupo, com HABILIDADE 6, ENERGIA 6; o último pode ser um pouco mais fraco, com apenas HABILIDADE 4, ENERGIA 3. Os valores devem variar somente de 1 a 2 pontos.

2. NÚMERO DE ATAQUES. Os jogadores solo podem ignorar esse valor, já que ele é usado somente em jogos com mais de um jogador. Na maioria dos casos, não existem detalhes sobre o número de Ataques, o que significa que a criatura tem apenas uma única Série de Ataque. Se a criatura tiver mais Ataques do que o número de aventureiros, ela não fará nenhum Ataque *extra*. Cada Ataque será conduzido conforme a Força de Ataque única jogada pela criatura, a menos que haja alguma observação em sentido contrário na descrição da criatura.

3. HABITAT. Isso indica a área geral em que uma criatura pode ser encontrada. Onde há mais de um tipo de habitat listado, o primeiro da lista é a região em que a criatura é encontrada com mais freqüência, o segundo é o próximo local onde é mais encontrado, e assim por diante. Por exemplo, na maioria dos casos, Águias Gigantes vivem em áreas montanhosas, mas também podem ser encontradas em áreas de colinas ou desérticas.
Os termos deveriam ser auto-explicativos, mas a lista serve de ajuda para o Mestre do Jogo quando ele estiver colocando monstros em suas aventuras. *Cidades* incluem vilas e outros povoados. *Ruínas* são encontradas acima do solo e podem incluir torres, castelos, casas e coisas do gênero. *Masmorras*, por outro lado, são encontradas sob o solo e não incluem cavernas naturais. *Planícies* são áreas abertas e geralmente gramadas como a Planície Pagã. *Regiões Áridas* na maioria dos casos significam áreas grandes e mortas, rochosas e desoladas, como a Planície Windward e as margens do Deserto dos Crânios. *Plano Demoníaco* ou *Mágico* refere-se ao lar sobrenatural, em outra dimensão; haverá explicações mais detalhadas sobre isso nas descrições individuais das criaturas.

4. NÚMERO ENCONTRADO. Esses números mostram quantas criaturas, de uma a três, podem ser encontradas pelos aventureiros. Se houver mais jogadores, seu Mestre de Jogos deve sentir-se à vontade para dobrar ou triplicar o número de criaturas encontradas. Porém, alguns seres são criaturas solitárias, e só serão encontradas sozinhas: nesses casos, a descrição da criatura em particular terá mais detalhes.

Obter os números é simples: *1-6 (ou 1d6)* significa jogar um dado, e essas tantas criaturas serão encontradas; *2-12 (ou 2d6)* significa jogar dois dados; *3-18 (ou 3d6)* são três dados, e assim por diante. 1-3 significa jogar um dado e dividir o resultado por 2, arredondando as frações para cima; *1-2* significa jogar um dado e, se o resultado for ímpar, o valor é 1; se for par, o valor é 2. Há também alguns números especiais, que são explicados nas descrições dos monstros a que se referem.

5. TIPO. Dá uma indicação resumida da natureza do monstro, e é também usado para gerar Tesouro para ela (veja página 126).

6. REAÇÕES. Na primeira vez que os aventureiros encontram uma criatura, ela reage com uma diversidade de possibilidades. Se for *Amigável*, ela os acolhe de modo caloroso e não demonstra hostilidade. Pode até dividir sua comida ou fornecer alguma informação útil para os aventureiros. Se for *Neutra*, é desconfiada, mas não demonstra nenhuma hostilidade abertamente; provavelmente reagirá se for atacada, mas pode até ser amigável se for tratada com cuidado. Se for *Inamistosa*, demonstra claro desprazer em encontrá-los, mas não saltará imediatamente em combate; pode esperar para ver como a situação vai se desenvolver, antes de decidir quanto a uma ou outra atitude. Se for *Hostil*, quase sempre significa faminta! A criatura atacará imediatamente. Você notará que para algumas criaturas, estarão listadas duas ou mais dessas reações. Nesses casos, a criatura pode reagir de um modo ou de outro, dependendo do que o aventureiro estiver fazendo ou dizendo.

7. INTELIGÊNCIA. Esse detalhe final mostra quão inteligente é uma criatura. Há quatro níveis de inteligência: *Alta*, *Mediana*, *Baixa* e *Nenhuma*. Humanóides normalmente têm inteligência Alta (humanos se encontram no meio dessa categoria). A maioria dos monstros e alguns animais terão inteligência Mediana; o restante terá Baixa. De-modo geral, apenas plantas não têm inteligência. Deve-se levar esta característica em consideração sempre que se pensar sobre a reação de uma determinada criatura. Seres inteligentes obviamente planejarão mais em seus ataques, e podem até mesmo ter feitiços ou armas especiais a serem usados. Criaturas mais burras são propensas a simplesmente entrar em desembestado combate!

Aakor (Aakor)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 8
HABITAT: Regiões Áridas, Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 2-7 (1d6 mais 1)
TIPO: Animal
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

Os AAKOR talvez já tenham sido Lobos comuns, antes de terem ganhado asas e sua inesgotável sede de sangue quente. É mais provável, porém, que sejam os remanescentes de alguma experiência de bruxaria, feita por um mago esquecido há séculos.

São criaturas estranhas, menores do que os Lobos, mas fisicamente muito semelhantes, a não ser por um grande par de asas com penas que saem de seus ombros. Voam bem, guiando-se com seus rabos peludos, enquanto seus olhos aguçados procuram comida mais abaixo. Caçam em matilha, planando alto no céu, com as asas abertas e uivando ao luar. Normalmente comem veados ou javalis, mas não restringem sua dieta alimentar a criaturas de quatro patas. Podem mostrar-se inimigos perigosos quando se lançam sobre viajantes, com as garras para fora a fim de assegurar sua próxima refeição. Assumirão um alvo de cada vez, descerão sobre a presa e morderão com vontade. Depois que a presa estiver morta, pararão para sugar o seu sangue ainda quente, antes de estraçalhá-la e comê-la.

Aardlobo Gigante (Giant Aardwolf)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 7
HABITAT: Planícies, Regiões Áridas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6 (1d6)
TIPO: Animal
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

AARDLOBOS GIGANTES são encontrados somente nas planícies sul, mais quentes, onde vagueiam em pequenos bandos. Semelhantes às hienas, têm um tamanho aproximado de um Lobo grande, porém, mais esguios. Seus pêlos curtos são cinza-amarelados, com listas negras irregulares que os ajudam a esconder-se em matagais. Normalmente, comem insetos, mas se defenderão quando ameaçados por criaturas grandes. Se forem encontrados mais de 3, os outros serão filhotes (HABILIDADE 4, ENERGIA 3). Os adultos serão mais vigilantes e protetores, e atacarão para proteger os filhotes.

Águia (Eagle)

	Águia (Eagle)	*Crista Dourada (Goldcrest Eagle)*	*Gigante (Giant Eagle)*
HABILIDADE:	*4*	*7*	*6*
ENERGIA:	*5*	*6*	*11*

HABITAT: Montanhas, Colinas, Regiões Áridas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Pássaro
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

ÁGUIAS podem ser encontradas em áreas rochosas e montanhosas, em toda a Allansia e além, onde fazem seus ninhos no topo de árvores altas ou penhascos escarpados. São aves de rapina, comem coelhos, peixes, ratos e outras criaturas pequenas, apesar de existirem histórias sobre águias que pegam carneiros e até mesmo crianças. Elas normalmente não atacarão humanos, a menos que lhes pareça que estejam ameaçando seu ninho ou os filhotes. Seu primeiro ataque será um grande mergulho, que somará 3 pontos à sua HABILIDADE ao chegar ao chão com suas garras preparadas. Após o primeiro mergulho de ataque, sua HABILIDADE voltará ao normal.

Águias são bastante difíceis de serem treinadas, mesmo para caça, pois são as mais selvagens das aves de rapina. Mesmo assim, para um nobre ou um treinador de aves, seus ovos podem valer até 200 MO cada.

As espécies mais comuns de águia seguirão as observações mencionadas acima. Mas existem dois tipos especiais que necessitam de maiores explicações. ÁGUIAS DE CRISTA DOURADA são encontradas somente nas colinas de Analand, no sul de Khakabad. São maiores do que a maioria das águias, com uma abertura de asa acima de 3 metros, e têm uma faixa dourada em suas cabeças que deu origem ao seu nome. Diferente da maioria das espécies, foram intensivamente treinadas pelo povo de Analand e agora são criadas em cativeiro. Às vezes são usadas para lutas e caçadas, mas são mais eficientes como mensageiros. Levam notícias e ordens urgentes tão rápido quanto o vento, além de se esconderem dos olhos dos inimigos sob um manto de invisibilidade, pois as Águias de Crista Dourada só precisam se concentrar para desaparecer e voar em segurança em sua missão. Se, no entanto, for necessário lutar, perderão a concentração e se tornarão visíveis. Mas as grandes aves foram bem treinadas e são habilidosos lutadores.

ÁGUIAS GIGANTES são encontradas somente nas áreas mais desertas, bem longe de humanos que possam caçá-las, matá-las e roubar seus ovos ou filhotes para serem domesticados. Têm o tamanho de um homem, com a abertura das asas chegando a quase 8 metros, e as garras são como punhais recurvados. Alimentam-se apenas do que conseguem caçar, e não são contrárias a atacar humanos. Como seus primos menores, atacarão inicialmente com um mergulho poderoso. Se uma Águia Gigante conseguir dois ataques seguidos, ela segurará a presa com suas garras e voará de volta a seu imenso ninho nas montanhas, com um saboroso petisco para seus filhotes.

Alterador de Forma (Shapechanger)

HABILIDADE: 10 *2 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Florestas, Planícies, Colinas, Regiões Áridas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide/monstro
REAÇÃO: Neutra-Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Existem alguns predadores que usam listras ou manchas para se camuflar, de modo a poderem pular sobre suas presas. O ALTERADOR DE FORMA é o que tem a melhor camuflagem, pois pode transformar-se em outras criaturas. Assumindo a forma de um ser fraco e indefeso, ele se aproximará de sua vítima humana antes de atacar!

Seus poderes são considerados parte ilusão, parte transformação física. Ele pode mudar sua forma, o tamanho e as características de seu corpo, finalizando os detalhes com uma magia de ilusão semelhante ao hipnotismo. Normalmente, assume a forma de uma criatura pequena e fraca como um Goblin, um Pixie ou até mesmo um humano velho — qualquer coisa que lhe permita aproximar-se de sua presa. Uma vez próximo da vítima, o apetite do Alterador de Forma arruinará sua concentração e ele começará a reassumir sua forma natural.

Suas feições tornam-se reptílicas, verdes e escamosas, e espinhos surgem através das roupas, ao longo de suas costas, até onde uma longa cauda se mexe na expectativa da refeição que está por vir. Seus membros se engrossam e ele torna-se maior e mais alto; seu corpo é resistente, encimado por uma cabeça semelhante a de um réptil, onde uma longa língua bipartida se move nervosamente entre grandes e tenebrosos dentes. Ele atacará com as garras.

Depois de ter comido sua presa, o Alterador de Forma pode roubar suas peças de roupa para repor aquelas arruinadas por sua transformação, antes de sair à procura de mais comida.

Anão (Dwarf)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 7
HABITAT: Colinas, Montanhas, Planícies, Cidades, Cavernas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6 (1d6)
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Amigável-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Alta

Existem algumas raças que já vagavam pela Terra quando o homem ainda se pendurava em árvores. Atualmente, a grande maioria, principalmente os Elfos, mantém-se tanto quanto possível longe dos assuntos dos homens. Os ANÕES, porém, há muito aprenderam a viver ao lado de raças mais jovens, que os reconhecem como guerreiros valentes e habilidosos artesãos. A cidade de Stonebridge, no Rio Vermelho, é praticamente habitada por Anões, mas em outros vilarejos eles vivem no meio dos homens.

Um Anão típico tem apenas 1 metro de altura, e ainda assim parece bastante mais velho do que qualquer humano maior que ele. Seus rostos, enrugados e castigados pelo clima, têm uma coloração entre o rosa corado e o marrom. É costume possuírem barbas cerradas, e alguns as têm tão grandes que é necessário passá-las em volta da cintura como um cinto. Suas roupas são feitas de couro finamente trabalhado, apesar de quase sempre estarem cobertas por leves blusões de forte cota de malha. Suas armas favoritas são machados de batalha, martelos de guerra e outras armas pesadas, pois são tão habilidosos em mineração e trabalho com pedras quanto lutando.

Anões são fãs de cerveja, cachimbo e uma boa história de aventuras heróicas. Não gostam muito de pessoas impacientes, preferindo viver uma vida regrada e calma. Fáceis de se aborrecer com humanos mal-educados, não são avessos a ensinarem bons modos. Podem ser bastante honrados, apreciando a bravura e uma boa luta. Desprezam Orcs, Goblins e outros seres covardes e cruéis, sendo freqüentes as histórias de suas intermináveis guerras subterrâneas . Acima de tudo, os Anões adoram jóias e metais preciosos, e gastam muito de seu tempo minerando-os na terra, antes de entesourá-los ciumentamente para afastá-los de ladrões em potencial.

Aparição da Morte (Death Wraith)

HABILIDADE: 9
ENERGIA: 8
HABITAT: Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

Quando um homem realmente mau morre, seu corpo se decompõe e se transforma em cinzas em sua cripta, mas sua maldade permanece para assombrar a área, manifestando-se como um fantasmagórico espírito branco que caça os vivos. Uma APARIÇÃO DA MORTE só poderá ser encontrada próxima ao caixão que contém seus remanescentes físicos, para que o elo entre ambos permaneça forte. Ao aparecer, estará envolta em seu manto funerário e mal terá uma forma humana, possuindo um crânio mortal de olhos vermelhos e um par de mãos esqueléticas projetando-se do tecido antigo.

Porém, sob o manto não há nada, pois uma Aparição da Morte pouco mais é do que um espírito vaporoso, combinado com alguns restos terrenos. Como resultado disso, os golpes de armas normais passarão direto por ele de modo alarmante! Mas só uma arma feita de prata poderá atingi-lo, pois esse metal existe nos Planos Terreno e Espiritual. No entanto, a fantasmagórica Aparição da Morte atacará com um punhal ou uma espada cerimonial bastante

real, pertencente ao seu grande tesouro enterrado junto com sua forma física quando ela morreu, há muitos séculos atrás.

Aparição dos Pântanos (Marsh Wraith)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 5
HABITAT: Pântanos, Rios
NÚMERO ENCONTRADO: 2-7 (1d6 mais 1)
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Nas escuras e fétidas águas paradas dos remansos de rios lentos e pântanos, o perigo às vezes espreita, pronto para atingir aventureiros desavisados. O homem não é o mestre de todos os domínios; em algumas áreas, os seres mais antigos e mais sombrios é que mandam. APARIÇÕES DOS PÂNTANOS são criaturas estranhas e primitivas, semelhantes aos Elementais da Terra, que habitam as águas paradas entre os altos juncos, gastam grande parte de seu tempo chafurdando na lama, jogando preguiçosamente insetos em sua boca. São criaturas muito possessivas, e defenderão com tenacidade seu espaço contra qualquer intruso que as perturbe.

Quando sentem as vibrações de criaturas através da água ou dos juncos, as Aparições se erguem do pântano como se fossem um único ser. Quando criam corpo para um ataque, assumem uma forma vagamente humanóide, gotejando limo. Elas tentarão avisar aos intrusos com uma voz sombria e lamuriante, dando aos homens a impressão de que são uma estranha forma de morto-vivo (daí seu nome). Se os avisos não detiverem os intrusos, atacarão todas juntas, de forma coordenada, que não corresponde à sua baixa inteligência, tentando lançar seus oponentes na lama. Devido às suas formas não-substanciais, os golpes por elas recebidos só causarão a perda de 1 ponto de ENERGIA. Se uma Aparição da Morte for seriamente ferida, ela recuará para a lama e nadará para longe por baixo d'água.

Pouco se sabe sobre o ciclo de vida de uma Aparição da Morte. Já foram encontradas criaturas menores do que elas, mas os antigos sábios debatiam se elas seriam fêmeas, jovens imaturas, ou apenas menores do que o normal. Uma teoria afirma que as criaturas se reproduzem subdividindo-se em novas Aparições dos Pântanos, cada uma delas imediatamente capaz de continuar a viver normalmente. Não se acredita que tenham quaisquer pertences; suas formas gosmentas não lhes permitiriam segurar nenhum tesouro por tempo suficiente para apreciá-lo.

Aranha da Morte (Death Spider)

HABILIDADE: 14
ENERGIA: 9
HABITAT: Plano Demoníaco, Masmorras, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Demônio
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Alguns demônios passam o tempo consumindo as almas dos amaldiçoados em fossos cheios de vapor de enxofre. Outros gostam de tentar homens sagrados, quando se encontram em regiões áridas, pelo prazer de se tornar mau uma única vez. E alguns saqueiam a Terra, como as ARANHAS DA MORTE, atraindo aventureiros para o Inferno como uma aranha faria com uma mosca. Essas criaturas diabólicas parecem grandes aranhas negro-acinzentadas, mas possuem, no lugar das cabeças aracnídeas normais, cabeças demoníacas, com uma forma maléfica travestida de rosto humano. Tendo quase 5 metros, elas se arrastam por masmorras e ruínas, prontas para pegar um explorador desavisado.

Quando encontradas, normalmente estarão no centro ou bem próximas a uma grande teia. Essa rede quase invisível, de fios prateados e rijos, é o elo do Demônio com o Reino dos Amaldiçoados, e é usada para capturar suas vítimas. Quando ataca, a Aranha da Morte tenta morder seu oponente, tanto para feri-lo como para injetar-lhe um veneno paralisante. Se seu ataque for bem-sucedido, o aventureiro deve *Testar sua Sorte*. Se falhar, ele ficará

paralisado pelo veneno e será carregado pela teia e picado até morrer.

Uma vez preso à teia, o cadáver do aventureiro morto, junto com a Aranha da Morte e sua teia fantasmagórica começarão a desmaterializar-se, voltando ao plano do Demônio, onde a alma da vítima pode ser extraída a seu bel-prazer, e torturada pelo resto da eternidade!

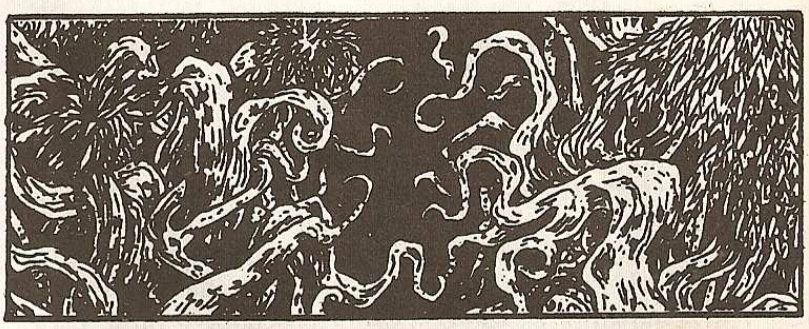
Aranha Gigante (Giant Spider)

HABILIDADE: 7 *2 Ataques*
ENERGIA: 8
HABITAT: Florestas, Cavernas, Ruínas, Masmorras, Pântanos, Regiões Áridas, Desertos
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Inseto
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Encontradas nas mais diversas partes do mundo, do deserto mais quente ao pântano mais úmido, as ARANHAS GIGANTES são predadores terríveis. Constantemente à procura de comida, esses imensos monstros negros crescem até tamanhos prodigiosos, com os corpos chegando às vezes a 1 metro de largura. Algumas caçam suas presas espreitando-as silenciosamente antes de atacar. Outras constroem teias, grandes redes rijas, feitas para segurar quaisquer criaturas que dela se aproximem. Qualquer ser que fique preso em uma teia de Aranha Gigante deve jogar contra seu valor de HABILIDADE atual e obter esse valor ou menos em *duas* jogadas seguidas de dois dados, para conseguir escapar. Enquanto estiver lutando para libertar-se, a Aranha pode realizar um ataque automático, mordendo-o profundamente e causando a perda de 2 pontos de ENERGIA. Teias queimam com facilidade, e quem for pego em uma teia em chamas sofrerá a perda de 2d6 de pontos de ENERGIA, a menos que consiga escapar a tempo.

Arbusto Estrangulador (Stranglebush)

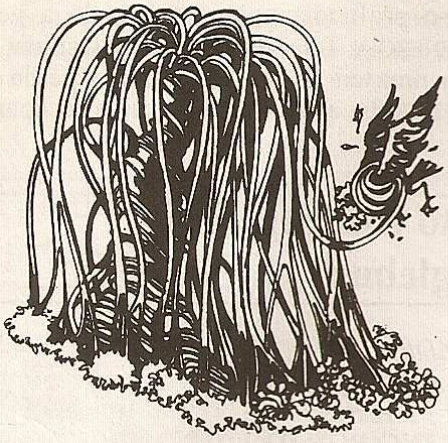
HABILIDADE: 5 *3 Ataques*
ENERGIA: 7
HABITAT: Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Planta
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Baixa



No coração da Floresta dos Snatta, ao norte de Kakhabad, crescem os ARBUSTOS ESTRANGULADORES, alimentando-se de criaturas que agarram com seus longos galhos semelhantes a tentáculos. Parecidos, em vários aspectos, com a Tangleweed, podem controlar seus galhos, usando-os para se entrelaçarem em volta dos membros da presa e puxá-la para o interior do arbusto, onde seu corpo será absorvido. A estranha planta atacará normal-mente, mas suas tentativas não parecerão estar causando nenhum ferimento. Em vez disso, simplesmente apertará um pouco mais o seu "abraço". Se o oponente não tiver escapado de seus galhos após cinco Séries de Ataque, ele estará totalmente imobilizado e será mastigado até a morte pela planta antes que a vida seja sugada de seu corpo.

Árvore Estranguladora (Strangle Weed)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 13
HABITAT: Florestas, Ruínas, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Planta
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Baixa



Uma ÁRVORE ESTRANGULADORA pode crescer em meio a áreas cobertas de vegetação, mas é mais comumente encontrada escondida entre os matagais densos do âmago da Floresta de Darkwood. Apesar de assemelhar-se muito com as árvores que a cercam, na verdade ela é uma grande árvore-trepadeira parecida com uma videira, e muito mais voraz.

O corpo principal da planta cresce até cerca de 4 metros de altura, e pode ser facilmente confundido com um tronco de árvore verdadeira devido à sua superfície grossa parecida com casca de árvore. Do topo deste tronco grosso, caem cerca de 50 gavinhas finas que vão até o chão. A Árvore Estranguladora as usa como um pescador o faria, para prender as pequenas criaturas das quais se alimenta.

Cada gavinha tem por volta de 6 metros de comprimento, e termina em um cacho de flores brilhantes e de odor pungente. Quando uma criatura desavisada pára para cheirá-las, ou perturba as gavinhas de algum modo, elas a envolvem. Esmagando com força prodigiosa, sufocam a presa até a morte, e então a erguem até levá-la para o pequeno topo do tronco e lá espremer a suculenta refeição em um buraco pouco profundo, onde será digerida no decorrer das próximas horas.

A Árvore Estranguladora costuma pegar qualquer coisa que perturbe suas gavinhas, e isso inclui humanos! Se um aventureiro desavisado ativá-las, elas o envolverão imediatamente. Enquanto ele puder atacá-la normalmente a Árvore Estranguladora automaticamente o estrangulará e causará a perda de 1 ponto de ENERGIA por Série de Ataque. Se o aventureiro morrer, ela erguerá o cadáver e lentamente rasgará seu corpo e extrairá seus sucos, deixando o esqueleto pendendo bem acima do chão. Pode ser muito desconcertante passear pela floresta e dar de cara com tais tumbas aéreas horrendas!

Assassino de Mentes (Brain Slayer)

HABILIDADE: 10 *2 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Nas lendas das raças subterrâneas, existem muitas referências a horrendas e malévolas criaturas, chamadas ASSASSINOS DE MENTES. Eles habitam em colônias isoladas, nas profundezas da terra, bem abaixo das explorações mais avançadas dos curiosos Anões, e raramente aventuram-se à superfície. Detestam a luz, o calor e, principalmente, a vida; nunca houve raça que melhor se adaptasse à escuridão.

Até mesmo o mais insano dos Demônios teria problemas em imaginar um Assassino de Mentes. Ele se parece com um grande polvo, que sai dos ombros de um imenso e forte corpo humano. Sua pele é gosmenta, por causa de visgo e muco, e tem uma cor púrpura-esverdeada, de causar náuseas. Quando essas criaturas se movem, seus tentáculos chicoteiam à sua volta de forma frenética, como se estivessem de algum modo tentando "farejar" seres vivos, dos quais se alimentam. Usam longos e largos mantos, com estampas de estranhos desenhos. Diz-se que, fitar os olhos de um Assassino de Mentes, é fitar ódio puro.

Seus olhos carregam sua arma mais potente — um poderoso olhar hipnótico, que pode paralisar um homem e trazê-lo lentamente até o alcance de seus tentáculos. Qualquer um que encontrar um Assassino de Mentes deve *Testar a Sorte* duas vezes e ter sucesso em ambas, ou então será hipnotizado. A criatura prenderá a vítima em seus tentáculos gosmentos e se alimentará lentamente de sua

ENERGIA mental — assim, o jogador perderá 1 ponto de HABILIDADE e 1d6 de ENERGIA quando for atingido desta maneira. Após o primeiro e extremamente agonizante golpe, a hipnose será quebrada, e a vítima poderá atacar normalmente contra os tentáculos voadores.

Se perceber que está perdendo, o Assassino de Mentes tentará fugir, pois, na realidade, são criaturas covardes.

Banshee (Banshee)

HABILIDADE: 12
ENERGIA: 12
HABITAT: Cavernas, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Morto-vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

BANSHEES são horrendas criaturas mortas-vivas, das quais muito se fala, mas raramente são encontradas, nos desolados e esquecidos desertos que habitam. São mais conhecidas pelos amedrontadores uivos que constantemente soltam, de dia e de noite, quando vagueiam pelas regiões desoladas. Pensa-se que os medonhos espíritos sejam humanos, presos neste plano e incapazes de descanso como punição por algum crime hediondo cometido quando eram vivos.

Em sua nova forma, uma Banshee se parece com uma velha encarquilhada e enrugada, de cabelos soltos, com uma grande narina e um único dente. Seus olhos têm um anel vermelho; toda a tristeza e fúria da criatura refletem-se neles, se alguém ousar fitá-los. Em um ataque, ela usará suas mãos escamosas e em forma de garras. Seu grito se mostrará muito perturbador para seus oponentes. Estes devem jogar contra sua HABILIDADE e obter um resultado igual ou menor a ela no início de cada Série de Ataque, ou ficarão paralisados de medo até a série seguinte. Se os oponentes ficarem petrificados de medo, serão alvos muito fáceis para a garra da Banshee, que automaticamente, causará a perda de 2 pontos de ENERGIA para cada golpe.

Basilisco (Basilisk)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 8
HABITAT: Desertos, Planícies, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

De longe parece um grande lagarto, medindo 2 metros, do nariz à cauda, e malhado de cor marrom e areia. Os aventureiros tolos ou inocentes, que desejarem se aproximar, notarão que a cabeça da criatura é mais semelhante à de um pássaro e inclina-se de um lado para o outro como se farejasse o ar. Por um breve momento, poderão notar que seus olhos são grandes e amarelos, quase como os de um sapo, antes que o olhar do BASILISCO os transforme em pedra.

Essas feras lendárias matam hipnotizando suas vítimas e petrificando-as. Um oponente necessita *Testar sua Sorte* e ter sucesso para conseguir cobrir os olhos a tempo de evitar-lhe o olhar. Atacar a criatura com uma arma sem olhar é igualmente perigoso, pois seu bafo venenoso matará instantaneamente! Porém, o olhar de um Basilisco é tão arriscado para ele mesmo como para qualquer outra criatura viva. Se ele fitar o próprio olhar em um espelho, ou em qualquer outro material que reflita sua imagem, se transformará em pedra, transformando sua carne fresca em rocha morta num instante.

Besouro-Baddu (Baddu-Beetle)

HABILIDADE: 7 *2 Ataques*
ENERGIA: 9
HABITAT: Regiões Áridas, Planícies
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Inseto
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Tendo recebido este nome por causa da Planície de Baddu-Bak de Kakhabad, onde foram encontrados pela primeira vez, os BESOUROS-BADDU são insetos predadores ferozes, que podem crescer até 4 metros de comprimento. Mas é o modo como obtêm sua comida que pode ser muito alarmante. Esses caçadores solitários se enterram e jogam terra sobre si mesmos até que não haja nada que traia sua presença. Quando ouvem as vibrações causadas por outra criatura passando, pulam de seu esconderijo e agarram sua presa com suas imensas pinças serradas.

Uma vez fora de seu esconderijo, podem ser enfrentados normalmente. No entanto, sempre que a criatura for atingida, ela cuspirá furiosamente um virulento ácido em seu oponente. O resultado de 1-4 em 1d6 o fará acertar e eliminar 2 pontos de ENERGIA do inimigo. Depois que o Besouro tiver matado sua presa, ele puxará o cadáver de volta a seu esconderijo, para ser lentamente digerido.

Bhorket (Bhorket)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*8*	*5*	*Adulto tem 2 Ataques*
ENERGIA:	*11*	*5*	

HABITAT: Florestas, Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Animal
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Baixa

Tímido e reservado, o BHORKET raramente foi encontrado por aventureiros das florestas do leste, onde habitam. Essas criaturas são baixas (1 metro e meio de altura, no máximo) e atarracadas, mas têm braços e pernas longos e fortes. Os Bhorkets se parecem com macacos, são cobertos por um manto de pêlos castanho-esverdeados, mas assemelham-se mais aos Ursos.

Os Bhorkets são herbívoros, vivem de raízes, frutas e flores sendo, portanto, criaturas pacíficas e robustas. Por causa disso, e por sua carne aparentemente ser bastante suculenta e macia, eles têm sofrido há muito o ataque de predadores como leões e chacais. Como resultado, os Bhorkets desenvolveram uma incrível destreza, que lhes permite pular a mais de 10 metros num salto único e de árvore em

árvore a uma velocidade incrível! Tais táticas os ajudam a escapar da maioria das ameaças.

Os Bhorkets só se acasalam de 4 em 4 anos, aproximadamente, e por isso são extremamente protetores com seu único filhote. Nessas horas, um casal de Bhorkets se revezará nos cuidados com o filhote, ficando um para trás, enquanto o outro patrulha a vizinhança, atacando selvagemente quaisquer predadores que encontre, garantindo assim a segurança do filhote indefeso. Um Bhorket jovem é normalmente como seus pais; chegará à maturidade em aproximadamente 3 anos (ganhando 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de ENERGIA, a cada ano, até chegar à vida adulta).

Caarth (Caarth)

	Macho Adulto	*Fêmea Adulta*	*Jovem*
HABILIDADE:	*10*	*8*	*4*
ENERGIA:	*11*	*9*	*5*

HABITAT: Regiões Áridas, Desertos
NÚMERO ENCONTRADO: 2-7 (1d6 mais 1)
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Além dos limites sul da civilização humana existem infindáveis regiões desérticas. Aqui e ali espalham-se tribos de Homens-Macaco e brutais Neandertais mas, governando esse inóspito domínio, existem os CAARTH, os Guerreiros-Serpentes. Diz a lenda que eles são descendentes da mesma linhagem dos homens e dos Orcs; mas enquanto os homens vieram dos macacos e Orcs foram cruzados com suínos, os Caarth são o resultado de experiências de feitiçaria feitas com serpentes!

Com cerca de 2 metros de altura, esses maléficos humanóides têm grosseiras cabeças reptílicas, coroadas com uma espécie de tufo ósseo na parte de trás do pescoço, que segue até as costas rígidas e espinhosas. Olhos frios e cruéis saltam do alto de suas narinas, e suas bocas são repletas de presas parecidas com agulhas. Possuem corpos e membros lisos e sem pêlos, mas suas mãos e pés terminam em garras bestiais. Patrulhando suas extensas terras, cavalgam grandes lagartos, que são treinados em luta.

Contudo, são muito mais fortes do que os homens, e são guerreiros sem medo, lutando com dentes e garras, bem como com espadas, lanças e arco-e-flecha. Os exércitos dos Caarths são fortes e disciplinados, e espalharam seu domínio cruel sobre a maior parte das terras do sul, fazendo escravos e exigindo altos impostos onde quer que governem. Não insistem em invadir mais ao norte apenas devido ao clima (como os lagartos, têm sangue frio); mas nas fronteiras da civilização humana, seus grupos de assalto queimam vilas e atacam caravanas mercadoras, deixando os sobreviventes largados na areia, para que escorpiões e abutres se banqueteiem.

Em suas labirínticas cidades de pedra, profundamente escondidas nas regiões áridas, são governados por poderosos feiticeiros demoníacos e sumos sacerdotes; todos veneram o Demônio-Serpente Sith. Lendas sobre seus templos, cheios de jóias, e suas bibliotecas místicas já fizeram muitos aventureiros tentarem alcançar suas cidades. Poucos sobreviventes de tais expedições foram encontrados, vagando pelo deserto, queimados e famintos. Enlouquecidos pelo sol, balbuciam a respeito de punhais brilhantes, garras gotejantes de veneno e serpentes, serpentes em toda parte...

Caçador de Cabeças (Head-Hunter)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 6
HABITAT: Matas, Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1d6 ou 3-18 (veja a seguir)
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

Nas profundezas da mata, vivem pequenas tribos de primitivos brutais. São conhecidos como CAÇADORES DE CABEÇA por causa de seu medonho hábito de ferver e curtir as cabeças de suas vítimas até que encolham a um quarto do tamanho normal. São, então, usadas como decoração, atadas a suas tangas para indicar sua força como guerreiros. São canibais, caçando outras tribos, sempre que precisam de comida, principalmente os Pigmeus, mais fracos.

Vestem-se somente com tangas e pintura de guerra, e penas atadas nos cabelos. Suas armas favoritas são clavas e lanças, que eles afiam com sílex. Caçadores de Cabeças habitam pequenas vilas, onde serão encontrados de 3 a 18 (3d6). Cada tribo é regida por um poderoso curandeiro, um elo direto entre os primitivos supersticiosos e seus muitos Deuses vingativos. O Xamã estará usando uma máscara cerimonial e muitas jóias rudimentares, para indicar sua posição em meio ao restante da tribo.

Cadáver Ambulante (Living Corpse)

HABILIDADE: 6 (veja a seguir)
ENERGIA: 6 (veja a seguir)
HABITAT: Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

Nas violentas terras de Kakhabad e Allansia, não é incomum dar de cara com uma cena de combate recente, com cadáveres frescos espalhados pelo chão. Mas quando alguns dos corpos começam a se erguer, um homem esperto perceberá que não ocorreu um combate comum, pois os CADÁVERES AMBULANTES se preparam para atacar sua próxima vítima!

Semelhantes aos Zumbis na aparência e nos modos, esses seres horripilantes parecem corpos meio decompostos, a carne caindo de modo a revelar órgãos internos e ossos nus. Seu estado pútrido faz com que pareçam bastante frágeis, mas podem mover-se de modo surpreendentemente rápido para um cadáver! Eles pularão em seu alarmado oponente, e tentarão estrangulá-lo com seus dedos ossudos e com peles pendentes.

Se seu oponente conseguir acertar um Cadáver Ambulante, a criatura se dividirá em seis partes separadas; cada uma delas atacará sua vítima, mordendo, unhando, batendo, chutando e golpeando-a sem qualquer respeito. As partes são as seguintes:

Dado	*Parte*	*HABILIDADE*	*ENERGIA*
1	*Cabeça*	*3*	*1*
2	*Corpo*	*2*	*1*
3	*Braço Esquerdo*	*3*	*1*
4	*Braço Direito*	*3*	*1*
5	*Perna Esquerda*	*2*	*1*
6	*Perna Direita*	*2*	*1*

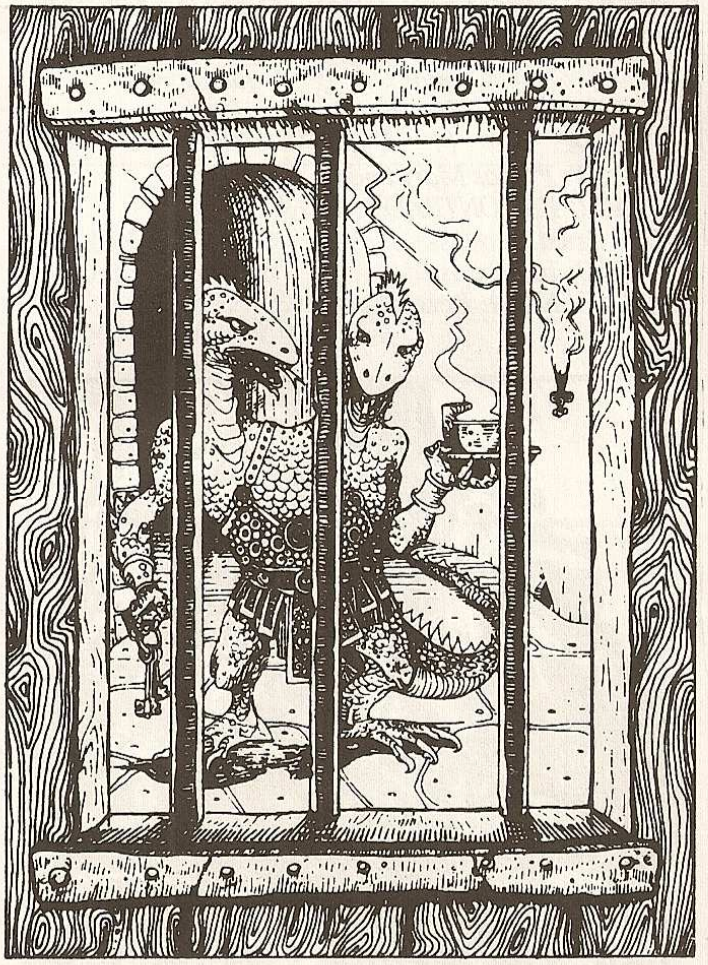
Cada parte atacará em separado, com sua própria Força de Ataque. Cada jogada deve ser checada contra a única Força de Ataque do oponente. Cada parte que tiver um valor maior acertará a vítima. Esta só poderá tentar acertar uma das partes (escolhida ao acaso ao jogar um dado contra a tabela acima). Se seu ataque for melhor que o da parte, ele a porá fora de ação e ela não mais o atacará. Contudo, a parte do corpo continuará na luta, e você pode acidentalmente acertá-la novamente, desperdiçando um golpe. Se um único Cadáver Ambulante estiver enfrentando mais de um oponente, ele dividirá suas partes entre eles. Após cada parte ter sido finalmente vencida, elas ficarão sem ação, inutilizadas, até se reunirem novamente em sua forma verdadeira — um cadáver decomposto (e agora realmente morto).

Calacorm (Calacorm)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 8
HABITAT: Cavernas, Regiões Áridas, Masmorras, Ruínas, Cidades
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Mediana

Possivelmente da mesma espécie dos Homens-Lagarto, com os quais compartilham muitas semelhanças físicas, os

CALACORMS são estranhos humanóides reptílicos, normalmente encontrados a serviço de um líder maléfico. Têm cerca de dois metros de altura, são completamente cobertos por escamas cinzentas e possuem caudas muito longas, que se arrastam atrás deles. Estranhamente, as criaturas têm também duas cabeças, que brigam entre si todo o tempo. São criaturas fortes mas simples, que se contentam e demonstram confiança enquanto suas necessidades são bem cuidadas. Se tiverem grande quantidade de sua comida preferida (cobras mortas!), um quarto confortável e um prisioneiro ocasional para torturarem quando quiserem algum entretenimento, seguirão seu mestre até o Inferno, se preciso for.



Falam a linguagem dos homens, apesar de que, com as duas cabeças falando ao mesmo tempo, é bastante difícil compreender o que estão dizendo. Se estiverem a serviço de alguém, carregarão uma espada ou lança, com a qual lutarão bravamente. Sua força e a coordenação que lhes dão as duas cabeças, tornam as mesmas temíveis lutadores. No entanto, morrem de medo de roedores — principalmente de camundongos! Ao avistar um deles, um Calacorm vai guinchar de terror e esconder-se em um canto até que a pequenina criatura tenha ido embora. Por que eles fazem isso não se sabe ao certo. Conta uma velha lenda que um Deus Lagarto, chamado Suthis Cha, se sufocou até a morte ao tentar devorar o Deus Camundongo Karreep. É possível que os supersticiosos Calacorms temam que os camundongos venham buscar vingança por tal blasfêmia contra sua Divindade!

Cão (Dog)

	Cão da Morte (Death Dog)	*Cão-Lobo (Wolf Dog)*	*Cão Selvagem (Wild Dog)*
HABILIDADE:	*9*	*7*	*4*
ENERGIA:	*10*	*6*	*4*

HABITAT:
Cão da Morte/Cão-Lobo: Cidades, Ruínas, qualquer lugar onde esteja o mestre
Cão Selvagem: Planícies, Regiões Áridas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Animal
REAÇÃO: Neutra-Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana-Baixa

CÃES são animais muito úteis, pois podem ser facilmente adestrados e treinados para todos os tipos de tarefas, inclusive de guarda, caça e luta. Há diferentes espécies, cada uma ideal para um propósito específico.

CÃES DA MORTE, também conhecidos como Cães da Lua devido a seu aterrorizante hábito de uivar para a lua cheia, são os mais selvagens de todos os cães. Imensos, negros como a meia-noite, e do tamanho de um Lobo totalmente crescido, são criaturas realmente perigosas, com presas mais apropriadas a criaturas com quatro vezes o seu tamanho. São muito astutos e podem ser enviados para caçar e matar inimigos determinados. Às vezes são usados em combate, equipados com colares cheios de espinhos e lançados durante a luta para matar cavalos e seus cavaleiros. São criaturas difíceis de se lidar, pois seus instintos violentos tendem a sobrepujar sua lealdade para com seus mestres, fazendo-os voltar-se contra eles, a menos que sejam mantidos muito bem alimentados.

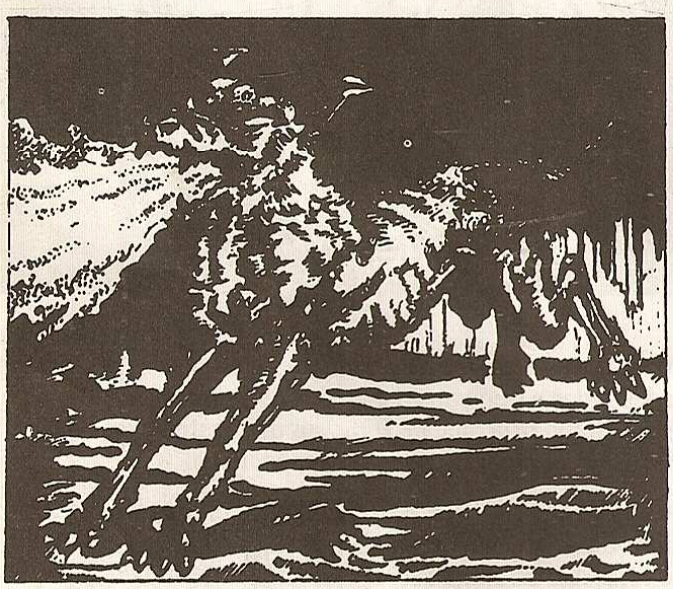
Os cães domesticados mais comuns são os CÃES-LOBOS. Crescem até cerca de 1 metro de comprimento e têm pêlo castanho ou preto. Alguns podem ser treinados como cães de guarda, outros para a caça de raposas, veados ou javalis. Uma vez treinados, são muito obedientes, e servirão a seu mestre com extrema lealdade. Se este for ameaçado, não

precisarão de qualquer comando para atacar com seus dentes pontiagudos. Surpreendentemente fortes e selvagens quando incitados, seu treino os mantêm muito mais controláveis do que os Cães da Morte.

Vagando pelas planícies abertas, em pequenas matilhas, os CÃES SELVAGENS são criaturas magricelas, que praticamente estão famintas todo o tempo. Podem crescer até cerca de 1 metro de comprimento, e seu pêlo costuma ter uma coloração entre o areia e o negro, com algumas manchas. Uma matilha normalmente será liderada por um cão mais forte, com HABILIDADE 6 e ENERGIA 5; se ele for morto, o restante da matilha fugirá desordenadamente.

Cão do Inferno (Hellhound)

HABILIDADE: 7 *2 Ataques*
ENERGIA: 6
HABITAT: Plano Demoníaco, Masmorras, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa



Muitos Príncipes-Demônio gostam de ter animais de estimação. Sith, um mefítico Demônio-Serpente, tem uma jibóia de 20 metros de comprimento e 1 metro de espessura. Porém, alguns dos Príncipes mais sofisticados mantêm uma matilha de CÃES DO INFERNO. Os imensos cães são intratáveis e violentos, e fazem, portanto, maravilhosa figura como animais de estimação para os vis Príncipes-Demônio. São usados na Caçada Selvagem, quando todos os Príncipes do Inferno caçam no Plano Terreno à procura de almas humanas errantes.

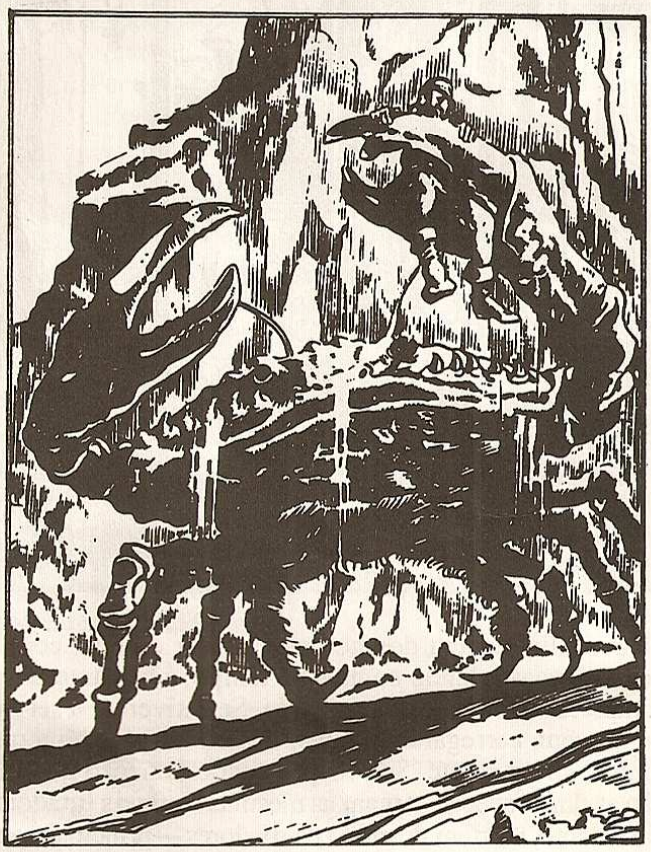
Estas criaturas são imensas, de um negro profundo, o tamanho aproximado de um Lobo, os dentes e língua escuros e brilhantes olhos vermelhos. Sua mordida é capaz de causar bastante estrago, mas também podem lançar um bafo de fogo pela boca. Além de seu ataque normal, em cada Série de Ataque, as chamas poderão atingir seu oponente se o resultado do dado for 1 ou 2 (1d6) e causar a perda de mais 1 ponto de ENERGIA. Eles podem até mesmo dar uma patada em um oponente e lançar chamas sobre outro.

Cães do Inferno costumam ficar confinados no Plano Demoníaco. Alguns feiticeiros maléficos já conseguiram conjurá-los para o Plano Terreno, mas as criaturas são normalmente selvagens demais para serem utilizadas como algo além de cães de guarda, vagando por aposentos vazios onde intrusos possam vir a entrar.

Caranguejo Gigante (Giant Crab)

	Grande	*Pequeno*
HABILIDADE:	*10*	*7*
ENERGIA:	*11*	*9*

HABITAT: Praias Marítimas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Crustáceo
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa-Nenhuma



Ao longo das costas de Allansia e Kakhabad, e outras praias desertas, CARANGUEJOS GIGANTES podem ser ocasionalmente encontrados. Eles se enterram até só ficarem suas duas órbitas oculares de fora de um buraco próximo à linha d'água. Se uma refeição suculenta passar por perto (e eles comem praticamente qualquer tipo de criatura), o Caranguejo Gigante sairá de seu esconderijo, correrá pela areia com suas quatro patas pontudas e tentará

agarrá-la com suas pinças. Em seu primeiro ataque, o Caranguejo Gigante pode somar mais 2 pontos à sua HABILIDADE, por pegar a vítima desprevenida. Após seu primeiro ataque, lutará normalmente, a menos que o primeiro ataque tenha sido bem-sucedido. Neste caso, terá conseguido pegar seu oponente com uma pinça, e a vítima aprisionada terá sua HABILIDADE reduzida em 2 pontos, até que mate o Caranguejo Gigante e se liberte dele.

Caranguejos Gigantes podem medir entre 1 a 5 metros de largura, e ter a altura de um homem. Sua cor típica é de um amarelo-areia esverdeado, com uma coloração mais clara na parte de baixo. Mas essas cores podem variar de lugar para lugar. São criaturas solitárias, e só podem ser encontradas sozinhas, próximas à água, na qual passam a maior parte de suas vidas.

Centauro (Centaur)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*10*	*6*	*Adultos têm 2 Ataques*
ENERGIA:	*10*	*5*	

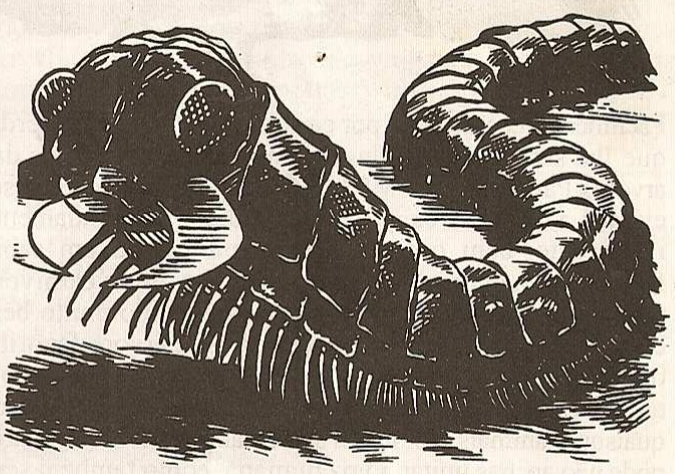
HABITAT: Planícies, Regiões Desérticas, Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Animal/humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Alta

Parte homem e parte cavalo, os CENTAUROS se parecem mais com criaturas lendárias do que seres reais. Andam sobre quatro patas, pois têm corpo e membros inferiores de cavalos. Acima da cintura, porém, parecem-se com seres humanos normais. São inteligentes como seus parentes de duas pernas, e às vezes podem conversar com eles. Normalmente carregam arcos, lanças e escudos. Em tempos de guerra, podem usar também armadura completa, incluindo proteção para a parte inferior do corpo. Os Centauros habitam as planícies abertas encontradas em várias partes do mundo, e andam em pequenos grupos de caça, à procura de comida. Eles comerão vegetais ou carne, apesar de preferirem carne.

Os Centauros têm uma cultura completamente diferente da dos humanos, e muitas tribos apreciam atacar e comer humanos sem nenhuma preocupação quanto a suas semelhanças raciais. Esses seres crêem que são cavalos amaldiçoados por algum crime cometido por seu grande Deus Garanhão Hunnynhaa, e forçados, assim, a sofrer a indignidade de um desprezível corpo humano. Eles se regozijam em contar e cantar as lendas que falam de sua maldição e de seu desejo de livrar-se dela. Centauros jovens são muito semelhantes a seus pais, apesar de menores e muito travessos.

Centopéia Gigante (Giant Centipede)

HABILIDADE: 9
ENERGIA: 7
HABITAT: Cavernas, Ruínas, Masmorras, Matas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Inseto
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa-Nenhuma



CENTOPÉIAS GIGANTES podem ser encontradas em muitos lugares úmidos e desolados. Com até 4 metros de comprimento, esses monstros são cobertos por duras e negras placas ósseas de armadura quitinosa. Elas se arrastam a uma grande velocidade com suas muitas patas, que lhes permitem passar por qualquer tipo de terreno. São

seres que comem carniça, alimentando-se de carne morta e vegetação apodrecida, mas também de alimento vivo. A primeira indicação da presença de uma Centopéia Gigante é um estranho estalido repetido, causado pelas escamas de sua armadura batendo umas nas outras enquanto ela corre. Em um ataque, se houver espaço, ela avançará, se erguerá nas patas traseiras e morderá com suas grandes e fortes mandíbulas. Algumas espécies que habitam as matas têm mordidas venenosas, que causarão a perda de 2 pontos extras de ENERGIA se o ataque for bem-sucedido. Graças aos céus, tais criaturas são raras e habitam apenas as terras mais a leste, portanto, muito raramente são encontradas por algum homem.

Champaque (Champaque)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 10
HABITAT: Colinas, Montanhas, Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Animal
REAÇÃO: Amigável (mas veja a seguir)
INTELIGÊNCIA: Mediana

Facilmente reconhecível por causa de seu longo pêlo verde, que lhe serve de camuflagem nos galhos mais altos das árvores Pango, o CHAMPAQUE é uma fera que deve ser evitada a qualquer custo. É uma criatura moderadamente inteligente, com o rosto semelhante ao de um sábio feiticeiro e membros longos e poderosos. É um carnívoro voraz, que passa a maior parte de seu tempo muito bem escondido nos galhos mais altos de sua árvore favorita, observando a presa em perspectiva. É um ser solitário e tem uma HABILIDADE surpreendente de imitar as vozes de quaisquer animais. Por ter tal semelhança com os humanos, pode não apenas imitar a voz humana, como também seus maneirismos. Para aqueles que jamais cruzaram antes com um Champaque, inicialmente, ele se assemelha a um estranho híbrido de homem e macaco.

Seu comportamento é amigável, enquanto tenta enganar sua vítima com a guarda baixa durante uma conversa (mas jamais fornece muita informação), até aproveitar sua chance e atacar.

O objetivo de seu ataque é sempre comida, e levará a vítima para uma moita, onde se banqueteará com seu cérebro fresco. Após ter comido, a criatura torna-se ainda mais perigosa, pois o Champaque tem a capacidade de digerir partes inteiras do cérebro de sua vítima, absorvendo, portanto, parte da inteligência de sua presa indefesa. Para cada medonha refeição que o Champaque tenha feito num período anterior de até 24 horas, sua HABILIDADE aumentará de 1 a no máximo 5 pontos, quando ele estará bem alimentado. Portanto, um Champaque satisfeito terá HABILIDADE 12 e ENERGIA 10. O único conselho que pode ser dado a um aventureiro que vier a encontrar um Champaque é simples: ele deve ser morto imediatamente!

Changeling (Changeling)

HABILIDADE: veja a seguir
ENERGIA: veja a seguir
HABITAT: Masmorras, Ruínas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Malévolos espíritos do Caos podem ser encontrados esgueirando-se pelas muitas partes perigosas do mundo subterrâneo, à espreita para pegar alguma presa que possa entrar desavisada em seus domínios. Um dos mais estranhos de todos esses seres é o CHANGELING, que pode mudar a forma e assumir a de um ser mais poderoso, conforme seu desejo.

Sua forma natural é a de um pequeno bebê humano, ideal para incitar a aproximação de sua presa, até poder atacar. Quando encontrado pela primeira vez, ele estará deitado em um berço, com os pulmões para fora de tanto chorar. Se confortado, o bebê parecerá se acalmar e começará a se acalentar. Mas, assim que for possível, a criatura mudará

sua forma e atacará. Sua nova forma pode ser determinada jogando dois dados e comparando o resultado com a tabela abaixo:

Dado	*Forma*	*HABILIDADE*	*ENERGIA*	*Ataques*
2	Gigante da Montanha	9	11	2
3	Lobisomem	8	9	2
4	Cíclope	10	10	1
5	Nandibear	9	11	2
6	Doragar	9	10	1
7	Goblin	5	5	1
8	Ghoul	8	7	2
9	Minotauro	9	9	2
10	Troll das Cavernas	8	9	2
11	Assassino de Mentes	10	10	2
12	Demônio de Fogo	10	10	3

O Changeling terá a exata aparência da criatura cuja forma ele assume, mas sem nenhuma de suas características especiais (o toque de um Ghoul não será venenoso; um Demônio de Fogo poderá ser atingido por armas normais, e assim por diante). Quando a ENERGIA da criatura tiver sido reduzida para 4 pontos, o Changeling assumirá nova forma, jogando-se novamente dois dados contra a tabela acima. E quando a nova criatura tiver sido reduzida a 4 pontos de ENERGIA, ela mudará novamente para sua forma final, através de mais uma jogada de dados contra a tabela. Esta última forma pode ser morta, e o Changeling voltará à sua forma inicial quando morrer: um bebê pequeno e inocente.

Cíclope (Cyclops)

HABILIDADE: 10
ENERGIA: 10
HABITAT: Colinas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

Um palmo mais alto do que um homem, tão forte quanto um Gigante das Montanhas, porém muito mais agressivo, um CÍCLOPE pode ser encontrado no âmago de muitas batalhas. Esses humanóides selvagens, imediatamente reconhecíveis por sua estatura, constituição muscular e um único e grande olho no centro da testa, há muito foram afastados da civilização devido à sua aparência perturbadora, e agora desprezam todos os humanos. Por causa disso, eles se juntarão aos exércitos de Orcs ou Homens-Lagarto, que odeiam os humanos. Subindo rápido de posto devido ao seu desempenho em combate, muitos tornam-se temidos capitães, tão ameaçadores para seus inimigos que somente o mais corajoso dos heróis os enfrentará em combate. Lendárias são as histórias sobre seu barbarismo, mas em sua grande maioria são verdadeiras: a aversão dos Cíclopes em relação à humanidade não conhece limites.

Quando encontrado longe do clamor do campo de batalha, um Cíclope normalmente terá uma existência solitária, em uma caverna isolada de uma região montanhosa, bem longe de qualquer civilização, alimentando-se de pequenos animais que pega e mata com suas fortes e brutais mãos. Vivendo como proscrito devido à sua natureza cruel e violenta, atacará de imediato qualquer humano que encontre, finalizando sua horrenda vingança ao cozinhar os corpos lentamente e comê-los.

Clawbeast (Clawbeast)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 14
HABITAT: Colinas, Planícies, Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Isoladas em regiões selvagens, algumas espécies evoluíram para selvagens e carnívoras máquinas de matar. Leões e tubarões são os principais exemplos; menos comuns são os Gretch dos desertos do sul, e as CLAWBEASTS do norte. Quase um palmo mais alto que um homem, são matadoras brutais, cobertas com tufos emaranhados de pêlo duro, o que lhes dá uma coloração mista entre verde, cinza

e marrom. Têm quatro braços, em vez de dois, e em cada uma de suas extremidades existe um perigoso gancho curvo que usam como foices quando atacam. Nas regiões selvagens, esses predadores são raramente encontrados juntos, pois seu imenso apetite e sua caça prodigiosa podem devastar as reservas de alimentos de uma área no período de poucas semanas. Como resultado, as Clawbeasts estão sempre em constante mudança, à procura de áreas de caça fresca onde possam alimentar-se por um curto espaço de tempo antes de precisarem migrar novamente.

Há rumores de que algumas dessas criaturas são mantidas por um nobre desconhecido, nas terras do sul. O lorde maléfico permite-lhes vagarem por suas salas de tesouro, jogando-lhes comida suficiente apenas para evitar que se comam umas às outras, mas não o bastante para satisfazer-lhes o apetite. Resultado: as Clawbeasts vagam pelas regiões subterrâneas à procura de comida.

Clone (Clone)

	Trabalhador	*Guerreiro*
HABILIDADE:	*0*	*6*
ENERGIA:	*2*	*5*

HABITAT: Cavernas, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO:
Trabalhadores: 2-12
Guerreiros: 1-6
TIPO: Planta/Humanóide
REAÇÃO:
Trabalhadores: Neutra
Guerreiros: Hostil
INTELIGÊNCIA:
Trabalhadores: Nenhuma
Guerreiros: Baixa

Alguns dos pratos favoritos dos pródigos banquetes dos Príncipes-Demônio do Inferno são feitos de várias espécies de cogumelo gigante, encontrados apenas no Plano Terreno. Como resultado, seus servos (sempre ansiosos em agradar a seus mestres diabólicos) montaram várias fazendas, em cavernas subterrâneas isoladas, para o cultivo de fungos. No início, empregavam trabalhadores para as fazendas, porém, encontraram um pequeno problema. Os Servos Demoníacos tinham uma posição muito alta na escala social do Abismo para trabalharem em uma fazenda de cogumelos; e os Demonspawn eram por demais caóticos — em um instante estavam segurando uma espada, no seguinte, eram uma poça de limo tagarela! Então, em vez disso, foram usados CLONES, pequenos humanóides criados dos próprios cogumelos gigantes, como Trabalhadores para a colheita, e Guerreiros para proteger os Trabalhadores.

Todos os Clones são humanóides baixos e de pele pálida, com olhos vagos e sem cabelos. Os Trabalhadores são seres plácidos e sem cérebro, capazes apenas de cuidar de seus fungos. Se alguém tentar falar com eles, desafiá-los ou até mesmo atacá-los, eles não tomarão conhecimento do fato e, simplesmente continuarão seu trabalho. Um úni-co golpe é suficiente para matá-los. Quando morrem, seus corpos se dissolvem em poças d'água de cores diferentes, das quais surge um cogumelo fresco em poucos minutos.

Os Clones Guerreiros são ligeiramente mais altos do que os Trabalhadores que protegem; usam armadura de couro e carregam lanças longas. Mas seus grandes olhos permanecem brancos e sem vida, o que pode ser bastante desconcertante para seus oponentes. Normalmente são encontrados a pequena distância dos Trabalhadores, de onde podem observá-los e à área próxima.

Os Clones são controlados por alguns seres mais inteligentes, que usam uma coroa mágica especial, normalmente um Demônio Inferior. A coroa permite a quem a usa dar e receber mensagens telepáticas para os Clones, apesar de os Trabalhadores falarem apenas de suas plantações e os Guerreiros sobre sua última patrulha de segurança. O comando de uma plantação de fungos costuma ser dado como punição a Demônios caprichosos (por serem bons demais, por lavarem bem demais — esse tipo de coisa). Nesses casos, a coroa só pode ser removida de suas cabeças por um Demônio Superior ou por ocasião de sua morte; uma vez colocada sobre uma nova cabeça, o mesmo se aplicará e seu novo usuário a ele estará preso, condenado a observar os cogumelos por toda a eternidade.

Cobra (Snake)

	Cobra Venenosa	*Cobra do Esgoto*	*Cobra Gigante*
HABILIDADE:	*5*	*6*	*7*
ENERGIA:	*2*	*7*	*11*

HABITAT: Matas, Desertos, Pântanos, Regiões Áridas, Masmorras, Ruínas, Cavernas, Florestas, Cidades (esgotos)
NÚMERO ENCONTRADO:
Venenosas: 1-6
Do Esgoto/Gigante: 1
TIPO: Réptil
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

COBRAS são criaturas comuns, encontradas na maioria dos lugares do mundo. Existem muitas espécies inofensivas, mas há outras que podem ser surpreendentemente perigosas. As COBRAS VENENOSAS são de várias espécies diferentes, medindo de 15 centímetros a 3 metros de comprimento. Se for encontrada mais de 1 Cobra, seus pontos de ENERGIA devem ser somados, e elas lutarão como se fossem um único monstro. Se derem um golpe bem-sucedido, o veneno em suas presas causará a perda de 4 pontos de ENERGIA em vez dos habituais 2 pontos.

COBRAS DO ESGOTO são poderosas, encontradas apenas no lodo imundo abaixo de cidades antigas como Kharé e Blacksand. Elas possuem uma nojenta cor cinza-amarronzada, e crescem até 5 metros de comprimento. Seu método de caça preferido é prender-se ao teto e cair sobre a presa quando ela passa. Elas não são venenosas, mas ainda assim sua mordida causa um grande ferimento na presa.

COBRAS GIGANTES são criaturas raras, normalmente encontradas apenas em águas profundas ou no coração de um grande pântano. Podem crescer até 30 metros de comprimento e 1 metro de largura. Os valores dados anteriormente são para uma criatura com 15 metros. Para cada 5 metros extras, acrescente 1 ponto de HABILIDADE e 3 pontos de ENERGIA (portanto, uma Cobra Gigante de 25 metros de comprimento terá HABILIDADE 9 e ENERGIA 17). Se uma Cobra Gigante acertar duas vezes seguidas, ela engolirá a presa inteira, que morrerá rapidamente sob a ação de seus poderosos ácidos digestivos.

Cockatrice (Cockatrice)

HABILIDADE: 7 *2 Ataques*
ENERGIA: 7
HABITAT: Regiões Áridas, Planícies, Cavernas, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

O COCKATRICE é uma fera mitológica rara, muito temida até mesmo pelo herói mais corajoso. Também conhecido como Rei das Serpentes, em algumas terras, é uma curiosa mistura de diferentes criaturas. Tem a cabeça e o corpo de um grande galo, as grandes asas coriáceas de um morcego e uma longa cauda de serpente. Ele pode voar por distâncias curtas, mas normalmente andará empertigado pelo chão, batendo as asas. É carnívoro, e atacará sem medo qualquer criatura grande que encontrar.

Em um ataque, um Cockatrice tentará usar o bico, que causa a perda de 2 pontos de ENERGIA. Contudo, a fera também tem um bafo venenoso, que paralisará qualquer coisa com que entrar em contato. Se o Cockatrice acertar com o bico, deve-se jogar 2 dados para indicar que parte do corpo do oponente foi afetada.

Dado	*Área Afetada*	*Efeito*
2	Cérebro	Morte
3	Braço da espada	Só pode usar o outro braço para lutar. Perca 4 pontos de HABILIDADE
4	Costas	Dificuldade para se mover. Perca 3 pontos de HABILIDADE
5	Perna esquerda	Pode mover-se apenas mancando. Perca 2 pontos de HABILIDADE
6	Outro braço	Não pode usar o braço. Perca 1 ponto de HABILIDADE
7	Nada	Sem penalidade
8	Um olho	Perda da visão em 3 dimensões. Perca 1 ponto de HABILIDADE
9	Perna direita	Pode mover-se apenas mancando. Perca 2 pontos de HABILIDADE
10	2 pernas	Não pode mover-se (deve ser carregado). Reduzir 3 pontos de HABILIDADE
11	2 braços	Não pode lutar ou usar os braços, carregar nada, etc.
12	Coração	Morte.

Qualquer um que for pego pelo bafo do Cockatrice tem uma chance dê livrar-se dele ao *Testar a Sorte*: tendo sorte, o dado então deve ser novamente jogado e o aventureiro deve escolher qual dos dois resultados é válido, ignorando o outro.

Como o Basilisco, seu parente distante, o Cockatrice tem uma grande fraqueza. Se ele vir sua imagem refletida em um espelho ou qualquer outra superfície espelhada, morrerá. Persuadir um Cockatrice faminto a parar e olhar num espelho requer que seu oponente *Teste a Sorte* duas vezes. Se ele falhar em alguma das duas vezes, o Cockatrice pode resolver atacar enquanto ele estiver ocupado, atingindo-o automaticamente. Ninguém tem muita certeza sobre o porquê dessa criatura poder ser morta assim. Mas, no decorrer dos anos, este conhecimento mostrou-se útil para inúmeros aventureiros de sorte.

Comedor de Ferro (Iron-Eater)

HABILIDADE: 4
ENERGIA: 5
HABITAT: Cavernas, Masmorras, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Baixa

COMEDORES DE FERRO são criaturas estranhas e parecidas com geléia, mais semelhantes a amebas gigantes, que surpreendem muitos aventureiros caindo do teto ou de locais altos. Se sua vítima não estiver consciente de sua presença, a criatura cairá sobre ela com uma probabilidade de 1-5 em 1d6 (ou seja, jogue o dado uma vez e, se o resultado for de 1 a 5, a criatura atingirá sua vítima). Se não, deve ser realizada uma Série de Ataque normal. Se o resultado for favorável para o Comedor de Ferro, ele cairá sobre a vítima; se lhe for desfavorável, ele poderá ser liquidado com um único golpe quando já estiver no chão.

Ao atingir sua vítima, a criatura começa a se alimentar, mas não de carne: ela se alimenta do metal de um elmo ou de uma armadura peitoral! A estranha criatura fará grandes buracos na armadura, removendo 1 ponto de HABILIDADE a cada item mastigado (elmo, escudo, armadura peitoral, etc.). Deve-se, então, realizar uma Série de Ataque normal para remover o Comedor de Ferro; se a criatura vencer, ela rebateu seu oponente e destruirá outro item. Se ela perder, será ferida normalmente e cairá no chão, onde poderá ser liquidada.

Comedor de Limo (Slime Eater)

HABILIDADE: 7 *3 Ataques*
ENERGIA: 11
HABITAT: Cidades (esgotos), Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Seu nome diz exatamente o que faz o COMEDOR DE LIMO: a criatura nojenta se delicia com a gosma pútrida que ela coleta em fossas e esgotos, principalmente dos que ficam sob antigas cidades como Kharé. São criaturas imensas, inchadas, de tamanho rudimentarmente humanóide, com uma grande bocarra, perfeita para escavar sujeiras. Seus olhos grandes são avermelhados pela fumaça sufocante de seus lares, e possuem um par de chifres curtos, parecidos com tubos, que expelem vapor de enxofre do alto de suas cabeças. Todo seu corpo é inchado e cheio de gordura, e seus braços e pernas são gordos mas musculosos.

Comedores de Limo são criaturas muito sociáveis, e muitas vezes podem ser encontradas chapinhando juntas no lodo que enche seus túneis. Quando uma delas, ao procurar por comida, descobre uma determinada localidade rica em limo no esgoto fedorento, ela volta pelos túneis ecoantes a fim de chamar suas amigas para um banquete. As criaturas gostam também de carne fresca, apesar de na maioria das vezes terem de se contentar com ratos ou Cobras do Esgoto, que aparentemente são muito fibrosos. Existe um rumor sobre a existência de um Comedor de Limo Gigante, servido por uma horda de feras menores, que habita um esgoto cavernoso bem abaixo de Kharé — apesar de ninguém jamais ter se atrevido a tentar descobrir se isto é ou não verdade!

Comedor de Rocha (Rock Grub)

HABILIDADE: 7 *2 Ataques*
ENERGIA: 11
HABITAT: Masmorras, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Inseto
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Bem abaixo da superfície, insetos monstruosos mastigam seu caminho através de rocha e pedra. COMEDORES DE PEDRA são criaturas enormes, semelhantes a vermes, com cabeça de besouro. Eles cavam túneis imensos, comendo tudo em seu caminho, com mandíbulas poderosíssimas, e deixando apenas uma trilha gosmenta de limo atrás deles. São completamente cegos, mas parecem ser capazes de sentir o calor de criaturas vivas. São atraídos pelo calor, e tentarão comer quaisquer coisas vivas que encontrem, agarrando-as em suas mandíbulas e esmagando-as, antes de digeri-las. Às vezes, Anões seguem os Comedores de Rocha enquanto eles escavam o terreno, pois sabem que essas criaturas podem descobrir veios de metais preciosos, prontos para serem minerados.

Coruja Gigante (Giant Owl)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 7
HABITAT: Colinas, Planícies, Florestas, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Pássaro
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Baixa

CORUJAS GIGANTES são criaturas raras, pois evitam serem molestadas habitando áreas muito remotas. No passado, como muitos príncipes e lordes mantinham os pássaros para caça e como símbolo de *status*, agora restam poucos, soltos nas regiões mais selvagens. Esses magníficos pássaros chegam a ter 1 metro e meio de altura, com uma abertura de asa de quase o dobro desse comprimento. Como suas primas menores, normalmente são noturnos, surgindo ao pôr-do-sol, para caçar seu alimento ao crepúsculo. As Corujas Gigantes normalmente se alimentam de ovelhas ou cabras, preferindo animais de rebanho a humanóides com os quais teriam de lutar.

Esses pássaros fazem seus ninhos no alto das maiores árvores, e às vezes em torres em ruínas e locais semelhantes. Seus ninhos são iguais aos de qualquer outro pássaro, construídos com galhos e gravetos, amarrados juntos e presos com penas e penugens. Um casal de Corujas Gigantes produzirá uma ninhada de apenas um ou dois

ovos por ano. Seus ovos e filhotes alcançam preços exorbitantes entre a nobreza, pois, com cuidado, os mais novos podem ser treinados como falcões, e alguns podem até mesmo ser montados! Os pais tendem a ser desconfiados e até agressivos, se sentirem que seus filhotes estão sendo ameaçados. Corujas Gigantes atacam em mergulhos de alta velocidade, que acrescentam 4 pontos à sua HABILIDADE em seu primeiro ataque. Suas garras são cruelmente afiadas, e podem, com facilidade, rasgar elmos e escudos.

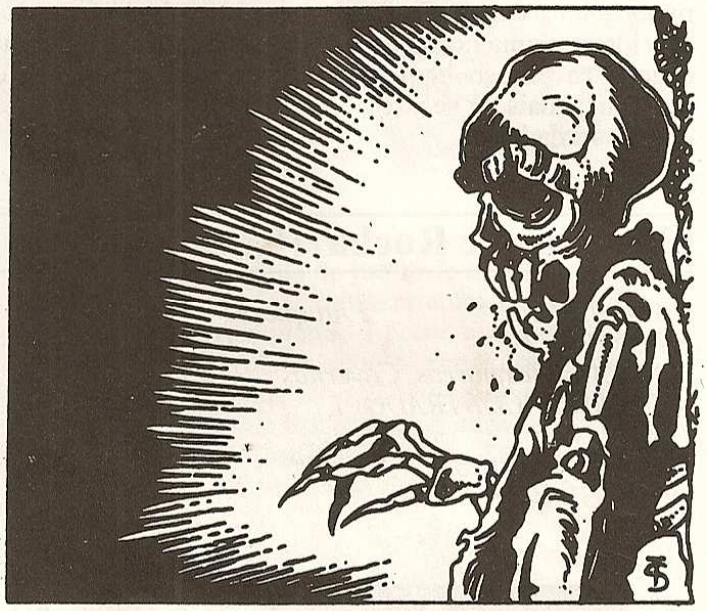
Crocodilo (Crocodile)

HABILIDADE: 7 *2 Ataques*
ENERGIA: 7
HABITAT: Rios, Lagos, Mar
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Réptil
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

CROCODILOS podem ser encontrados ao longo das margens dos rios e dos lagos de todas as terras quentes do sul, apesar de haver relatos de sua existência também ao norte. Esses répteis imensos, muitas vezes com até 6 metros de comprimento, são conhecidos por seu apetite voraz e por gastarem a maior parte do tempo nadando à procura de peixes ou presas maiores se tiverem sorte. Deixam à mostra apenas um par de olhos acima da superfície, enquanto estudam a área. O resto do tempo eles gastam tomando banho de sol à margem. Os Crocodilos podem ser altamente agressivos, e não têm medo de atacar homens ou outras criaturas que os perturbem. Não são tão habilidosos quando lutam em terra firme (sua HABILIDADE deve ser reduzida em 2 pontos), mas se conseguirem arrastar ou jogar sua presa dentro d'água para lutar, eles se mostrarão oponentes mortais.

Decayer (Decayer)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 5
HABITAT: Desertos, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa



DECAYERS são esqueletos estranhos e decadentes. Na maioria das vezes, são criados como guardas por necromantes do mal. Eles se parecem com esqueletos humanos animados, envoltos em roupas esfarrapadas. Seus ossos são de um amarelo doentio, assim como seus olhos vagos. O ar em volta de um Decayer é carregado de doença e definhamento. Qualquer ser que chegue até 3 metros de tal criatura, deve *Testar sua Sorte* e ter sucesso ou terá uma terrível febre, por uma semana ou mais, que gradualmente se transformará na doença peçonhenta descrita a seguir.

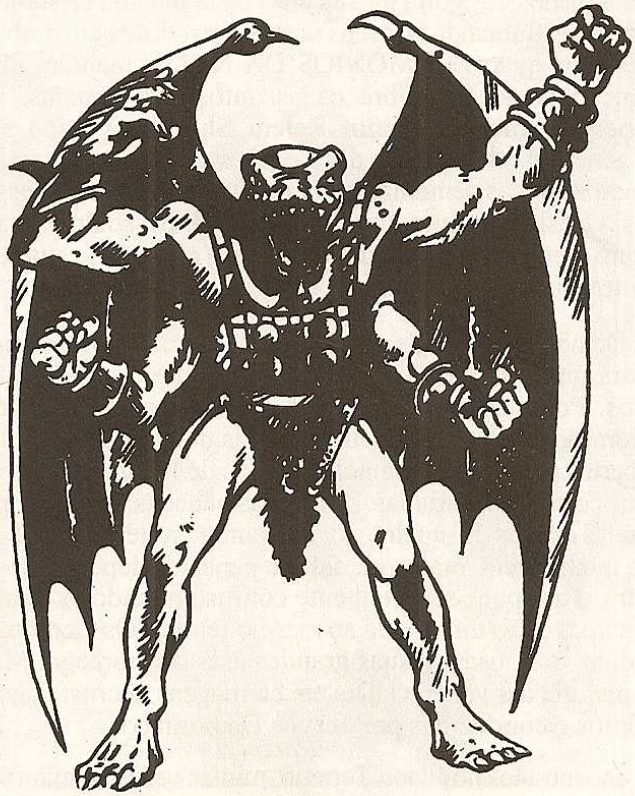
Em um ataque, um Decayer usará suas garras, enquanto ao mesmo tempo libera uma nuvem de esporos de doença, praticamente invisíveis. Qualquer aventureiro que enfrente o tenebroso ser, será automaticamente infectado por uma cruel doença de decomposição, que não se manifestará antes de uma semana. Até esse período, a vítima estará completamente ignorante sobre ter sido infectada. Após uma semana, ela repentinamente desenvolverá uma forte febre, que a confinará na cama, e que piorará até que a vítima esteja muito próxima da morte. Seu corpo será

tomado por grande dor, e esporos de mofo começarão a eclodir de sua pele, fazendo-a perder 2 pontos de ENERGIA por hora até a morte.

Durante este tempo, os cuidados imediatos de um curandeiro experiente podem matar o mofo e parar o alastramento da doença. Porém, são necessárias algumas ervas muito raras para que tal cura ocorra, e na maioria dos casos as vítimas morrem enquanto esperam que estas sejam encontradas. Se alguém morrer da doença de putrefação, se erguerá novamente como um novo Decayer em 24 horas, a menos que seu corpo seja queimado e suas cinzas sejam espalhadas ao vento. O novo Decayer seguirá as ordens da criatura que primeiro o infectou, e talvez junte-se a ela em seu eterno serviço de guarda.

Demônio-Cobra (Snake Demon)

HABILIDADE: 14 *2 Ataques*
ENERGIA: 25
HABITAT: Plano Demoníaco, Masmorras, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Demônio
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta



Os três DEMÔNIOS-COBRA passam a maior parte de seu tempo solenemente esparramados em seus respectivos tronos, no grande salão de seu estranho palácio, discutindo e brigando sobre todas as decisões que têm de tomar. Os Príncipes, cujos nomes são Ishtra, Myurr e Sith, são altos membros da nobreza do Inferno, mas de algum modo falta-lhes os modos e o ar cortês apropriado, e suas discussões normalmente terminam com um deles declarando guerra contra os outros. A eternidade de suas existências resultou, há muito, na perda das novidades — ou seja, eles estão entediados. Todos eles são desumanamente cruéis com seus servos, sempre, é claro, mas transformar um miserável Servo Demoníaco em uma pilha de ossos perdeu seus atrativos há eras. Porém, existe uma atividade para a qual eles ainda sentem um pouco de entusiasmo, que é ser incomensuravelmente ruins para os humanos.

As maquinações Terrenas de Sith, em particular, às vezes chocam até mesmo aos mais decadentes dos Demônios. Ele se diverte persuadindo todas as raças a avultar guerras sangrentas e sem sentido contra a humanidade, tudo isso apenas por esporte. Sua religião, portanto, exige sacrifícios e sangrias para acalmar-lhe os desejos de infligir tanto sofrimento quanto possível à raça humana, por prazer de ver os insignificantes seres contorcendo-se. Às vezes ele até aparece pessoalmente para saborear as sutilezas da ocasião.

Quando surge no Plano Terreno, um Demônio-Cobra altera sua comum aparência nojenta, e simplesmente se manifesta como um humanóide de cor preta-esverdeada, com cabeça de cobra, quatro braços, asas de morcego e com cerca de 3 metros de altura! A aura de Mal que cerca tal monstruosidade causará aos seres de bom coração que o encontrarem a perda de 1 ponto de HABILIDADE e 2 pontos de SORTE. Como a maioria dos Príncipes Demônios, ele só pode ser ferido por uma arma encantada ou abençoada; água-benta funcionará como ácido e causará a perda de 1 ponto de ENERGIA. Os quatro braços de um Demônio-Cobra dão-lhe incrível destreza em combate e permitem-lhe um segundo golpe contra um oponente a cada Série de Ataque (um aventureiro que jogar contra o segundo golpe e for bem-sucedido, conseguirá evitar ser ferido, mas não causará nenhum dano). Quando surge neste plano, um Demônio-Cobra mantém-se ligado à sua própria dimensão através de um elo mágico, em forma de gema, que mantém as forças elementares em prontidão para mandarem, rapidamente, a abominação de volta para onde veio. Destruir tal gema banirá, imediatamente, o Demônio, mas a explosão causará a perda de 2d6 de ENERGIA para seu destruidor, a menos que ele esteja protegido por encantamentos ou feitiços mágicos.

Demônio da Neblina (Fog Devil)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 6
HABITAT: Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Inamistosa-Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Quando as brumas de inverno descem nos âmagos entrelaçados das florestas, os DEMÔNIOS DA NEBLINA juntam-se em meio às árvores para caçar e brincar. Fluindo através

das árvores, uivando e gritando como Lobos dementes, eles vagam à procura de Woodlings ou Gnomos para se banquetearem.

Esses monstros estranhos e selvagens aparecem como revoltas concentrações fantasmagóricas de vapor com uma forma vagamente humana. Suas cabeças são bem definidas; a partir delas seus corpos gradualmente transformam-se em nada e misturam-se à bruma. Seus rostos são paródias malformadas e assustadoras de um rosto humano, com olhos insanos e, como boca, possuem um grande buraco cheio de dentes. Seus braços parecem fortes e musculosos, findando em mãos de três dedos, que podem rasgar um homem ao meio com um único golpe. Durante um ataque, um revolto Demônio da Neblina rodeará em volta de um oponente, em uma espiral confusa de bruma que, de repente, desenvolverá garras e dentes. Qualquer ser atacado por tal criatura deve lutar com sua HABILIDADE reduzida em 2 pontos enquanto durar o encontro. Se as criaturas matarem seu oponente, elas pararão por um breve instante para mordiscar as partes mais suculentas, antes de se afastarem.

Graças aos outros ocupantes das florestas, esses seres selvagens e maléficos são muito raros, e serão encontrados somente quando houver as densas névoas de inverno. No restante do tempo, os Demônios da Neblina hibernam nos troncos das árvores e nos covis esquecidos de animais, esperando que as brumas desçam novamente.

Demônio da Noite (Night Demon)

HABILIDADE: 14
ENERGIA: 18
HABITAT: Plano Demoníaco, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Demônio
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Amontoados em volta de sua enevoada piscina cristalina, as brumas flutuando por seus vastos corredores ensombrecidos, os quatro DEMÔNIOS DA NOITE mantêm uma atenção constante sobre os assuntos dos homens. Os Príncipes, chamados Kalin, Relem, Shakor e Vradna, são os generais estrategistas das Legiões do Inferno, direcionando as forças demoníacas para onde elas forem necessárias. Ocasionalmente, um deles aparece pessoalmente no Plano Terreno, para cuidar do último estágio de sua luta contra as forças do Bem.

Os Demônios da Noite têm quase 3 metros de altura, mas a sua quase tangível aura de poder torna-os ainda mais altos. Possuem corpo humano, musculoso, e com uma coloração marrom-avermelhada. Suas mãos e seus pés são cobertos por escamas semelhantes às de lagartos, e terminam com garras afiadas. Têm duas cabeças, negras e parecidas com as de um dragão; cada uma contém metade de sua inteligência, mas pode falar e pensar independente da outra, o que pode ser altamente confuso quando os quatro príncipes estão discutindo ao mesmo tempo. Os Demônios podem voar, usando suas grandes asas de morcego. Mas, na maioria das vezes, viajam em carruagens encrustadas de crânios e conduzidas por Servos Demoníacos.

Se encontrados no Plano Terreno, muitas vezes se manifestarão como a mente maléfica por trás de alguma horrenda crueldade humana. Seus poderes de persuasão são imensos, e muitos homens maléficos recebem ordens diretas deles. Têm também outros poderes. Semelhantes a muitos Grandes Demônios, só podem ser feridos por armas encantadas ou abençoadas; água benta e outros itens puros podem repeli-los como uma cruz repele um Vampiro. Uma vez por dia, eles podem projetar rajadas de fogo das palmas de suas mãos, que acertarão um oponente em uma jogada

de 1-3 em um dado, causando a perda de 2d6 pontos de ENERGIA. Em combates corpo a corpo, usarão suas mãos de uma outra maneira, dilacerando um oponente com suas garras cruéis. Se um golpe assim for bem-sucedido, causará a perda de 3 pontos de ENERGIA. E pior ainda, o espírito de um Demônio da Noite não pode ser morto neste plano, apesar de seu corpo terreno provisório poder ser destruído. Seus três irmãos o chamarão de volta ao Inferno, onde seu corpo verdadeiro o aguarda. Um Demônio assim banido não pode voltar à Terra por 66 dias; mas, depois que tiver recuperado suas forças, ele perseguirá seu inimigo sem descanso, até ter realizado uma vingança digna de um Príncipe Demônio.

Demônio da Terra (Earth Demon)

HABILIDADE: 12
ENERGIA: 15
HABITAT: Colinas, Planícies, Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Revolvendo-se logo abaixo da superfície da terra, o perigo aguarda, para surpreender os viajantes desavisados, sob a forma de DEMÔNIOS DA TERRA. Essas criaturas enormes não são realmente Demônios, mas merecem esse nome por sua ferocidade e seu alarmante modo de ataque. As imensas feras deitam-se a alguns centímetros abaixo da superfície, ouvindo os pesados passos de um inimigo que lhes interesse. Quando sentem que um se aproxima, erguem-se do chão, pingando lama e arrastando raízes e arbustos com elas. Têm mais de três metros e meio de altura, braços primitivos e tentáculos que se lançam para agarrar seu oponente.

A força de um Demônio da Terra é retirada do próprio solo. Enquanto ele estiver em contato com a terra, um ferimento só lhe causará a perda de 1 ponto de ENERGIA, em vez dos costumeiros 2 pontos. No entanto, se o monstro puder de algum modo ser separado de sua fonte de força, ele será seriamente ferido. Após um golpe bem-sucedido, em vez de acertar a criatura, seu oponente pode tentar erguê-la, jogando dois dados. Se o resultado for um duplo (dois números iguais), o oponente conseguirá erguer a criatura do chão, causando-lhe imediatamente a perda de 6 pontos de ENERGIA.

De modo bastante estranho, essas criaturas beligerantes não comem seus oponentes. Conta uma lenda que elas são resultado de uma experiência fracassada de um feiticeiro tolo. Uma poção foi espalhada sobre o solo, criando assim o primeiro Demônio da Terra, e as criaturas, desde então, passaram a odiar toda a humanidade.

Demônio de Areia (Sand Devil)

HABILIDADE: 10
ENERGIA: 7
HABITAT: Desertos, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os sufis (ou homens santos) das tribos nômades do Deserto dos Ossos contam muitas histórias de misteriosos DEMÔNIOS DE AREIA. Encontrados muito raramente nas areias das vastas regiões desérticas, eles surgem como espirais densas e volteantes, girando e dançando ao calor.

São criaturas solitárias, mas ocasionalmente servem, em favor de uma amizade mútua, como vigias e amigos mágicos dos Elfos do deserto, alimentando-se da ENERGIA lançada em seus feitiços rituais.

Demônios de Areia parecem ser tão guardiões do deserto, quanto os druidas são das plantas e florestas. Como resultado, são muito possessivos e tentarão manter qualquer invasor longe das áreas que cuidam. Eles se erguerão das dunas, girando furiosamente para os transgressores de suas regiões sagradas, cuspindo areia e pó no ar. Lutam envolvendo seus oponentes em areia abrasiva, que aferroa e corta a carne, as roupas e até mesmo o metal. Suas formas inconstantes e sem substância são difíceis de serem atingidas com grande força; qualquer golpe dado em um Demônio de Areia causará apenas a perda de 1 único ponto de ENERGIA.

A água, se jogada sobre um Demônio de Areia, em quantidade suficiente, age como um veneno virulento, e o matará em instantes. Nas raras chuvas que trazem a tão necessária água ao deserto seco, a criatura enterra-se fundo nas dunas, misturando-se à areia até que a chuva fatal tenha passado.

Demônio de Chifres (Horned Demon)

HABILIDADE: 12
ENERGIA: 9
HABITAT: Ruínas, Plano Demoníaco
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Demônio
REAÇÃO: Neutra-Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

Nas estações mais tempestuosas, nas mais escuras noites sem lua, DEMÔNIOS DE CHIFRES rondam as terras dos homens, chamando almas errantes para seguirem para o Inferno! Esses horrendos Demônios, também conhecidos como Yachar, aparecem como humanos, vestidos com roupas esfarrapadas cinzas ou negras. Sobre seus ombros curvados eles têm as cabeças putrefatas de carneiros, ornadas com seus chifres encurvados. De suas bocas escorre espuma, seus olhos são de uma coloração vermelha escura, selvagens porém vazios, e ossos nus são expostos pelos pedaços rasgados de lã e pele. Qualquer pessoa que vir um Yachar pela primeira vez, perderá imediatamente 2 pontos de ENERGIA por causa da repulsa e do medo que tais criaturas causam.

Seu objetivo, em suas raras visitas ao Plano Terreno, é pegar a alma de qualquer um que não for sábio o bastante para evitar sair na mais terrível das noites — ladrões e assassinos, boêmios e bêbados. Como a maioria dos Demonspawn, os Yachar podem voar (apesar de ser mais por levitação mágica do que por causa de asas de verdade). Em um ataque, normalmente escaparão se abaixando, agarrando o oponente pelas costas e tentando rasgar-lhe a garganta com garras do comprimento de punhais (tal ataque faz com que seu oponente enfrente esse primeiro golpe com menos 3 pontos de HABILIDADE).

Se uma luta começar a ser desfavorável para um Demônio de Chifres, ele lançará um feitiço de Escuridão na área, e retornará imediatamente para seu plano natal. No entanto, caso ele vença, a horrenda criatura removerá o coração ainda pulsante do cadáver, antes de retornar para casa a fim de apresentar a alma fresca para seus mestres diabólicos.

Demônio de Fogo (Fire Demon)

HABILIDADE: 10 *3 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: PlanoDemoníaco, Cavernas, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Demônio
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Há um grande número de Demônios Menores que habitam as profundas sombras do Abismo. Os mais comuns são os DEMÔNIOS DE FOGO. São seres altos, de pele vermelha, forma vagamente humanóide, mas com grandes asas coriáceas, chifres e cascos bipartidos como pés. São criaturas impulsivas e violentas, famosas por massacrar criaturas mais fracas que estejam à sua volta só pela sede de ação.

Os Demônios de Fogo são enviados ao Plano Terreno como tropas de choque do Inferno, pois são seres imponentes, capazes de facilmente comandar seres inferiores como Orcs. Uma atmosfera de escuridão e morte os cerca; criaturas de mente fraca fugirão imediatamente. Eles normalmente carregam um chicote e uma espada em chamas e, em ataques consecutivos, usam primeiro o chicote e só então a espada. Podem também lançar rajadas de fogo de suas narinas. Elas acertarão a vítima se o resultado de 1d6 for entre 1 e 4, causando a perda de 2 pontos de ENERGIA. Se um Demônio de Fogo for morto, ele será engolfado nas próprias chamas, seu espírito liberado para retornar a seu lar no Plano Demoníaco.

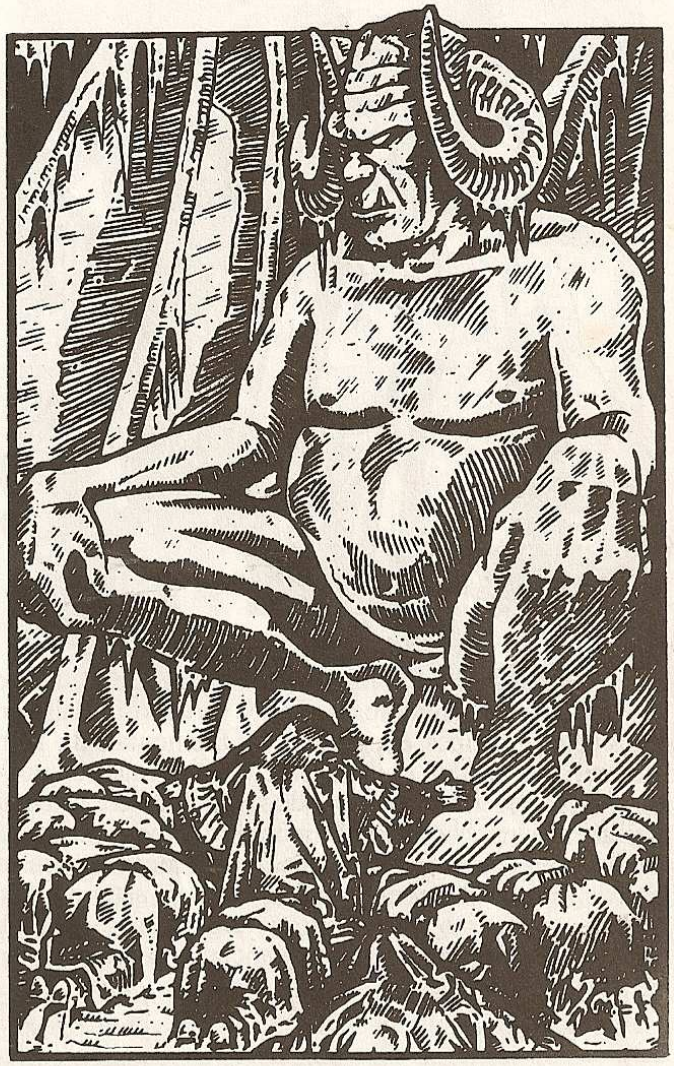
Demônio de Gelo (Ice Demon)

HABILIDADE: 9 *3 Ataques*
ENERGIA: 11
HABITAT: Plano Demoníaco, Gelo
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Demônio
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Os caçadores de pele das Montanhas do Dedo de Gelo falam em sussurros sobre um certo vale escondido, bem alto nas montanhas, de onde surgem fanáticos bandos de Orcs, Goblins e Homens de Neandertal para assaltar postos de troca e vilas, para fazer escravos e sacrifícios. Os ataques são surpreendentemente disciplinados, e pensa-se que são comandados por um senhor demônio que os treinou. De fato, seu líder é um poderoso DEMÔNIO DE GELO, chamado ao Plano Terreno por devotados acólitos.

Na maior parte do tempo, a criatura simplesmente fica acocorada, tão imóvel quanto uma estátua feita em gelo, observando e ouvindo seus adoradores. Ela pode comunicar-se telepaticamente com o Xãma que os governa, ordenando ataques ou sacrifícios, conforme seu desejo. Quando um humano capturado é trazido para sacrifício, ele é colocado dentro de um círculo mágico azul, esculpido no gelo, no chão diante do "Congelado". O Demônio tomará vida e atacará, lascas de gelo soltando-se de seus membros conforme seu grande corpo move-se para a frente.

O Demônio de Gelo tem pelo menos 6 metros de altura, e é gordo e forte. Sua cabeça soturna carrega dois imensos chifres curvos. Nas costas, um largo par de asas de morcego erguem-se a quase 10 metros de altura. Ele é completamente branco, parece feito do próprio gelo. Em um ataque, usará dois punhos maciços. De seu nariz e sua boca sai um vapor enregelante, que acerta em 1-3 em 1d6, congelando mais 1 ponto de ENERGIA do oponente. Se o Demônio for vencido, seu espírito maléfico será banido de volta ao Inferno, e seu corpo se quebrará como um bloco de gelo.



Demônio de Rocha (Rock Demon)

HABILIDADE: 10 *3 Ataques*
ENERGIA: 13
HABITAT: Planos Demoníacos, Colinas, Montanhas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Demônio
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Nenhuma

Nem todos os Demônios são tão sofisticados quanto os Demônios da Noite ou os Demônios-Cobra. Alguns não têm nem mesmo o menor vestígio de inteligência —

grandes brutos cuja única diversão é bater, esmagar e desfazer seres menores. Os DEMÔNIOS DE ROCHA são particularmente brutais. Com cerca de 4 metros de altura, assumem a forma de humanóides feios e malformados, equipados com mãos do tamanho da cabeça de um Gigante da Tempestade! Parecem ter um corpo feito completamente de pedra que, de algum modo, flexiona e se estica como carne, e pode ser cortado por uma lâmina afiada. Suas pernas desaparecem no solo como se estivessem dentro d'água. São violentos e agressivos, e adoram matar tudo o que encontram.

Foi comentado pelos corajosos estudiosos de Demônios Maiores que os Demônios de Pedra foram originalmente feitos pelos Príncipes, em gracejo aos Elementais da Terra. Eles certamente têm muitas semelhanças, mas seu poder não é assim tão grande. Apesar de seu tamanho e estrutura aparentemente rochosos, os Demônios de Rocha podem ser feridos com armas normais, não podem mover pedras ou terra de verdade a não ser para lançá-los em seu oponente. Mesmo assim, são páreo duro ao erguerem-se do chão, gotejantes de lama e terra, para avançarem poderosamente até suas presas.

Demônio do Espelho (Mirror Demon)

HABILIDADE: 10 *2 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Plano Demoníaco, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Demônio
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

Nos Planos Demoníacos mais baixos, todas as leis da natureza estão suspensas e seres estranhos habitam várias dimensões ao mesmo tempo. Às vezes eles atravessam fronteiras entre o espaço e o tempo, e se materializam no Plano Terreno para pegar alguns humanos escolhidos para serem atormentados. Os DEMÔNIOS DO ESPELHO são horrendos seres humanóides, com quatro braços e quatro rostos, que gritam selvagemente. São sempre encontrados próximos a um grande espelho, que é sua passagem de -volta para sua própria dimensão.

O Demônio tentará prender sua vítima com suas mãos em garras e puxá-la para dentro do espelho. Se seu oponente perder uma Série de Ataque, ele será dragado para dentro da dimensão do Demônio, de onde nunca escapará. Para destruir o espelho, é necessário um golpe firme e forte, o que não é fácil de se fazer quando uma monstruosidade berrante está acertando-o com suas garras! Para destruir o espelho, o oponente do Demônio deve jogar dois dados contra sua HABILIDADE e obter o mesmo valor ou menos. Se isso ocorrer, a linha de vida do Demônio do Espelho será destruída, e ele morrerá. Quando for morto, seu rosto e corpo começarão a se partir e cairão estilhaçados com um estrondo, formando uma pilha de vidro quebrado.

Demônio do Inferno (Hell Demon)

HABILIDADE: 14 *4 Ataques*
ENERGIA: 12
HABITAT: Plano Demoníaco, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Demônio
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana-Alta

Demonspawn (Demonspawn)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 6
HABITAT: Plano Demoníaco, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 2-7 (1d6 mais 1)
TIPO: Demônio
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Gerados dos fogos eternos, que se erguem para todo o sempre nas profundezas do Abismo, os DEMÔNIOS DO INFERNO estão entre os mais fortes dos Demônios Menores. Os Príncipes-Demônio confiam plenamente neles, que são enviados em muitas missões ao Plano Terreno. Recebem permissão para assumir a forma de qualquer humano que encontrem, normalmente matando e comendo a pessoa depois de tê-la copiado. Isso lhes permite mover-se secretamente entre os humanos, destilando veneno no âmago da civilização. Em sua forma "normal", são criaturas realmente aterrorizantes. Com 3 metros de altura, cobertos por uma pele de escamas negras, eles cospem névoa e vapores sulfúricos de suas bocas cheias de dentes. Suas cabeças são grandes e disformes, com longos chifres curvos no alto. Seus corpos são musculosos, as mãos têm formato de garras tipo gancho, e as pernas terminam em cascos parecidos com os de cabra; uma longa cauda de rato cresce em seu traseiro. Como se tudo isso junto não fosse suficiente para tornar um homem racional insano, eles têm mais uma faceta. Suas origens no Abismo tornaram-nos imunes a golpes de armas comuns; apenas as armas forjadas nos próprios fogos eternos podem ferir-lhes a pele.

Alguns iniciados, membros dos malignos cultos de veneração ao Demônio, podem ter algumas adagas temperadas em tais chamas para uso em rituais e sacrifícios. Tais armas são extremamente raras, mas é bastante aconselhável ter uma delas quando enfrentar cara a cara um Demônio do Inferno enfurecido!

Contorcendo-se no ectoplasma que se agrupa em poças fétidas espalhadas, aqui e ali, em todas as regiões sem fim do Inferno, almas penadas esperam para receber uma posição. Alguns adoradores ardentes são escolhidos para tornarem-se Servos Demoníacos; outros são sacrificados em horrendos ritos mágicos, pelos Demônios. Mas, na grande maioria, assumem os postos de DEMONSPAWN — seres malignos, e de baixa inteligência, que servem como soldados das Legiões do Inferno, (em inglês, Demonspawn significa Peão de Demônio).

As formas assumidas por um Demonspawn são variadas e erráticas, dependendo apenas dos caprichos e dos poderes imaginativos do Demônio que os anima do limo. A grande maioria assume uma forma vagamente humanóide, apesar de quase sempre serem atarracados e malformados.

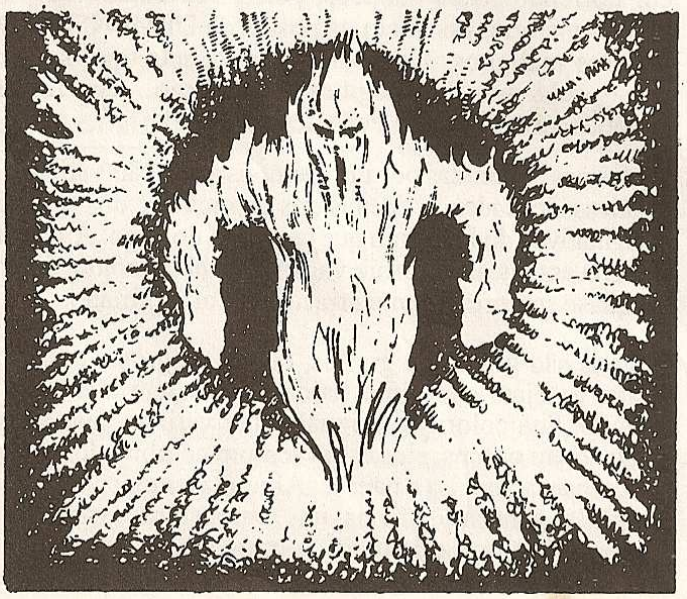
Alguns são grandes e gordos, outros magros e ossudos; todos gotejam com limo fétido e recendem a enxofre e túmulo. Sua coloração é igualmente variada, mas sejam quais forem os tons, eles estão sempre combinados de um jeito a causar repulsa e náusea. Alguns Demonspawns têm múltiplas cabeças e braços; uns têm membros malformados, ou de outras criaturas; e outros ainda nem têm uma forma sequer reconhecível. Todas as possibilidades

existem, mas eles têm uma aparência tão maléfica e demoníaca que a maioria das criaturas que estão do lado do Bem contra o Caos os atacarão em desespero assim que os encontrem. Um Demonspawn típico terá pouco mais de um metro de altura, mas seu tamanho pode variar muito, assim como todo o resto. A maioria deles terá chifres, presas, garras ou dentes, com os quais podem ser surpreendentemente hábeis em estocar, rasgar, lacerar ou morder. Por outro lado, os Demonspawns só podem ser feridos por armas mágicas. Outros instrumentos darão a impressão de que os ferem, mais os ferimentos fecharão e partes arrancadas serão novamente reimplantadas! Os Demonspawns não têm olhos, no lugar deles, há um par de grandes fossas sensoras, como buracos ensombrecidos, com os quais as vis criaturas podem perceber vagamente a aura de vida que cerca outros seres. Entre os estudiosos da Terra, sua falta de olhos tem sido de grande peso na crença mundial de que as almas das criaturas vivas estão contidas nos olhos (uma crença bravamente combatida pela maioria dos sábios cegos).

Os Demonspawns normalmente ficam confinados a seus planos natais, onde normalmente são alistados para lutar em muitas guerras civis que ocorrem entre os Demônios. Contudo, ocasionalmente, podem ser encontrados na Terra, em centros de grande mal, para onde foram convocados pelos seus mestres diabólicos. Os Demonspawns raramente vivem mais do que poucos anos antes de seus corpos se tornarem inabitáveis. Quando "morrem", os corpos murcham, soltando um chiado e vapor, até se transformarem em nada mais que uma poça de limo fétido.

Devlin (Devlin)

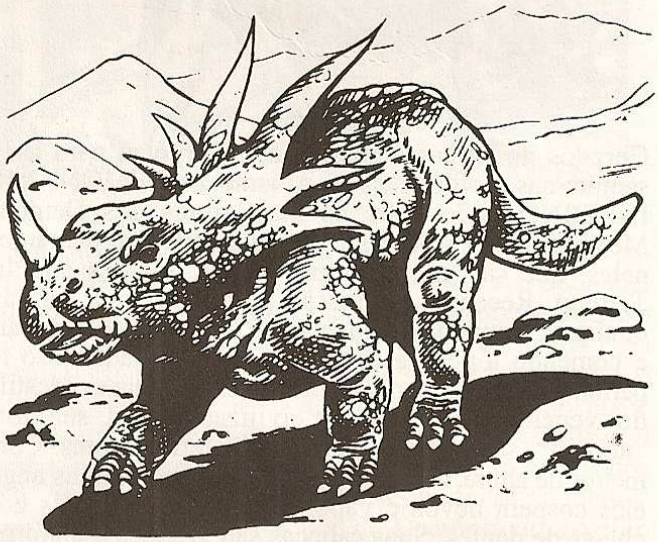
HABILIDADE: 10
ENERGIA: 0 (veja a seguir)
HABITAT: Plano Mágico de Fogo
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa



No Plano Mágico de Fogo, há muitas criaturas espirituais que podem ser chamadas ao Plano Terreno para servir a um feiticeiro esperto. Os DEVLINS são uma dessas raças, com parentesco com os Elementais do Fogo e os Sprites de Fogo. Parecem seres humanóides rudimentares, da mesma altura de um Anão, mas feitos de uma miríade de línguas de fogo. Sua convocação pode ser longa e complicada, pois um feiticeiro desprotegido pode facilmente tornar-se vítima das criaturas. Alguns, porém, encontraram meios de criar um ritual parcial, que necessita de apenas uma única ação — como falar um comando ou jogar areia em um fogo — para trazer um Devlin a este plano e fazer-lhe suas vontades.

Devlins podem ser criaturas muito assustadoras e perigosas, já que não podem ser feridas com armas terrenas, mas eles podem consumir 2 pontos de ENERGIA de seu oponente se conseguirem dar um golpe bem-sucedido. O único meio seguro de banir um Devlin é atingi-lo com líquido e extingui-lo completamente. Uma tal ação necessita de um grande reservatório de água ou de outro líquido, além de *Testar a Sorte*. Se tiver sucesso, haverá um breve grito sufocado enquanto a água apaga o fogo, e o espírito do Devlin será enviado de volta ao Plano Mágico de Fogo em extrema agonia.

Dinossauro (Dinosaur)



Todos os DINOSSAUROS são gigantes, répteis com pele coriácea, notáveis, na maior parte das vezes, pela sua falta de inteligência e apetite voraz. São encontrados em muitas áreas selvagens ao redor do mundo, mas preferem climas mais quentes, pois são criaturas de sangue frio. Dificilmente os dinossauros terrestres serão encontrados em áreas povoadas, onde seriam caçados até o fim de suas existências. Várias raças de lagartos, especialmente os Homens-Lagarto, têm sido capazes de cultivar vários tipos de ovos, mantendo-os como bichinhos de estimação e montaria até se tornarem grandes demais e difíceis de lidar.

Existem muitos tipos de Dinossauros a serem encontrados em várias partes do mundo. A seguir estão exemplos

detalhados dos cinco tipos principais de Dinossauros, os quais podem ser tomados como base para outras criaturas mais específicas.

BRONTOSSAURO (BRONTOSAURUS)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*12*	*8*	*4 Ataques*
ENERGIA:	*25*	*18*	

HABITAT: Pântanos, Lagos, Selvas, Regiões Áridas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Réptil
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Baixa

Com mais de 20 metros de comprimento e pesando setenta toneladas quando adultos, estas monstruosidades, felizmente, são vegetarianas. Seus corpos cinzentos são grandes e flácidos, sustentados por quatro patas curtas. Sua cauda fina e muito longa as ajuda a manter o equilíbrio; na outra ponta, um pescoço estende-se por muitos metros até chegar à cabeça. Eles passam a maior parte do tempo submersos em água ou lama, o que os ajuda a agüentar seu vasto corpanzil. Seus pescoços se esticam para a terra a fim de pegar frutas, folhas e até mesmo galhos inteiros de árvores e arbustos. Se estiverem em terra, é bem provável que nem percebam pequenas criaturas e acabem pisando nelas, com resultados fatais. São animais dóceis e não atacarão outra criatura, mesmo se atacados. Contudo, encontrar o lugar correto para acertar mortalmente um Brontossauro é muito difícil, daí seus muitos pontos de HABILIDADE. A maioria dos Brontossauros já se tornou adulto; se três ou mais forem encontrados, dois serão plenamente adultos e os outros ainda serão criaturas jovens.

PLESIOSSAURO (PLESIOSAURUS)

HABILIDADE: 9 *3 Ataques*
ENERGIA: 22
HABITAT: Mar, Lagos
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Réptil
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

O maior dos dinossauros habitantes do mar é o PLESIOSSAURO, uma criatura gigantesca, com corpo roliço, do qual um fino pescoço sustenta uma cabeça semelhante à de uma cobra. Sabe-se que crescem até quinze metros de comprimento. Impulsionam seus imensos corpos azul-esverdeados através dos oceanos, com nadadeiras gigantes, a uma enorme velocidade, à procura de comida. Sabe-se que atacam barcos-pesqueiros e pequenos botes, destroçando o casco e então pegando os náufragos um a um. Normalmente comem peixes, golfinhos e até pequenas baleias, quando as encontram.

PTERODÁCTILO (PTERODACTYL)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 8
HABITAT: Regiões Áridas, Colinas, Florestas, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Réptil
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os PTERODÁCTILOS são grandes e repulsivos Dinossauros voadores. São como lagartos esqueléticos, com um par de asas de couro, que se esticam desde suas alongadas pernas dianteiras até seus tornozelos, dando-lhes uma envergadura de até cinco metros de asa a asa. São carnívoros, em sua maioria vivem de pequenos animais e peixes, se tornando habilidosos em dar vôos rasantes, apanhar presas com suas longas mandíbulas, antes de engoli-las de uma só vez. Quando se defrontam com oponentes maiores, contudo, tentarão mordê-los antes de carregar os cadáveres para seu ninho a fim de parti-los e então devorá-los.

STIRACOSSAURO (STYRACOSAURUS)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*12*	*11*	*3 Ataques*
ENERGIA:	*18*	*10*	

HABITAT: Planícies, Regiões Áridas, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Réptil
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Embora vivam apenas de plantas, estes Dinossauros são criaturas agressivas e violentas, que desafiam de cabeça erguida qualquer coisa que pareça ameaçá-los. Os STIRACOSSAUROS são criaturas grandes e gordas, de quatro patas, que crescem até seis metros de comprimento por dois de altura. Sua couraça cinzenta é grossa, com camadas de pele coriácea, e suas enormes cabeças possuem grandes chifres e um colarinho de ossos, para maior proteção. Qualquer golpe bem-sucedido em um Stiracossauro só irá causar-lhe a perda de 1 ponto de ENERGIA devido à espessura de sua couraça. Um jovem Stiracossauro às vezes pode ser treinado, se domesticado desde pequeno, e pode carregar cavaleiros em um combate. Porém, são criaturas muito temperamentais, e nem sempre farão tudo o que lhe for mandado, preferindo jogar longe seu cavaleiro e abandonar o combate.

TIRANOSSAURO REX (TYRANNOSAURUS REX)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*15*	*12*	*3 Ataques*
ENERGIA:	*20*	*12*	

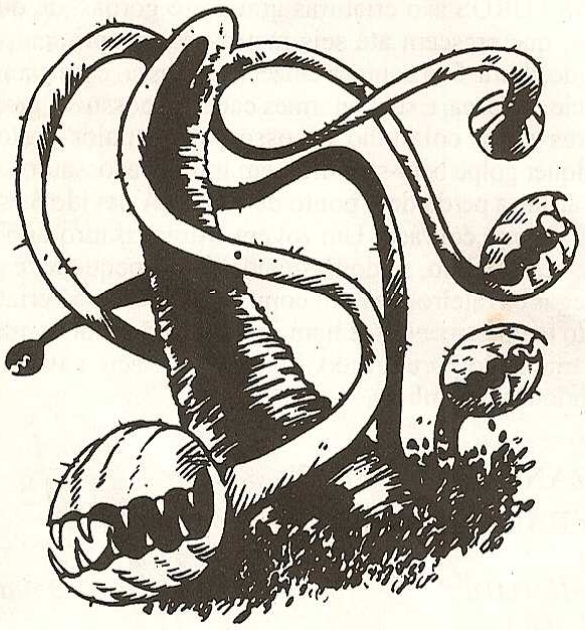
HABITAT: Selvas, Regiões Áridas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Réptil
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Rei de todos os Dinossauros, este monstro terrível pode crescer até sete metros de altura e ter até dezesseis metros de comprimento. Ergue-se sob dois pés, equilibrado por seu longo rabo e, apesar do tamanho, pode correr mais que a maioria das criaturas. Sua cabeça pode ter dois metros de comprimento; sua boca é cravada de dentes afiados. É a criatura mais agressiva que jamais pisou no mundo, e ataca qualquer criatura. É solitário por natureza, pois um TIRANOSSAURO faminto pode exterminar uma área de caça em alguns dias, até ser forçado a se retirar. Seus dentes, garras e volume, e a terrível ferocidade de seu ataque, significam que causa até a perda de 4 pontos de ENERGIA em um ataque bem-sucedido, em vez dos 2 pontos usuais.

Os Tiranossauros mais jovens são réplicas perfeitas de seus pais, nascendo com 3 metros de altura e crescendo rapidamente. Os ovos desses Dinossauros podem valer até 1.000 Moedas de Ouro se o embrião estiver vivo. Porém, levar os filhotes a um comprador em potencial pode ser uma batalha, pois podem chegar a medir até dois metros e pesar 250 quilos!

Dionéia Gigante (Giant Venus Fly-Trap)

HABILIDADE: 0 (veja abaixo)
ENERGIA: Cada mandíbula: 5 Corpo: 10
HABITAT: Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Planta
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Nenhuma



No coração das mais esquecidas regiões das florestas ocidentais, tudo parece ter mudado. Nos luxuriantes arredores, plantas exóticas se tornaram enormes, desenvolvendo-se gradualmente em espécies com várias vezes o seu tamanho normal. A DIONÉIA GIGANTE é como uma planta padrão, mas muito maior. Elas freqüentemente ficam perto de plantas que tenham flores perfumadas, ou então em fontes muito freqüentadas, onde podem contar com um fornecimento regular de carne fresca.

A planta consiste em um corpo grosso como um tronco, de quase sete metros de altura, do qual sete (1 dado +1) gavinhas brotam e jazem ao redor da base. Ao final de cada gavinha, escondida entre a vegetação rasteira, fica uma imensa folha com forma de mandíbula. Qualquer criatura, com o tamanho de um homem, ou menor, que se aproximar dela deve *Testar a Sorte* e ser bem-sucedido, ou será preso quando as mandíbulas se fecharem, perdendo 3 pontos de ENERGIA. Uma vez dentro das mandíbulas, que após trincadas não poderão ser abertas, a única esperança de fuga é atacar a parte de dentro do monstro com um punhal ou os punhos. A não ser que a vítima consiga matar a mandíbula que a segura, ela rapidamente morrerá devido aos fortes ácidos digestivos da planta.

Qualquer ataque à parte externa de uma das mandíbulas pode ser desferido normalmente, mas os danos serão igualmente divididos entre a planta e seu prisioneiro (ou seja, para um prisioneiro ser solto, ele deve perder 5 pontos de ENERGIA). Porém, caso o corpo principal da planta seja destruído, as mandíbulas continuarão vivas, mas libertarão todos os seus prisioneiros. Se ainda existirem mandíbulas vivas, um ataque ao corpo principal poderá ser difícil. Restos de outras vítimas poderão ser encontrados amontoados no meio das trepadeiras que cercam a planta, bem como tesouros de metal que podem ter caído das mandíbulas, uma vez que não são digeríveis.

Doragar (Doragar)

HABILIDADE: 9
ENERGIA: 10
HABITAT: Cavernas, Masmorras, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Na fétida escuridão do subsolo profundo, criaturas malignas mineram e malham metais em bigornas, sempre se preparando para a guerra. Ogres, Orcs e Trogloditas lubrificam suas armas, consertam seus escudos e armaduras, e preparam os DORAGAR com canções de batalha e bebida forte. Os Doragar são as tropas de choque das forças do Caos. Guerreiros frenéticos, que levam a multidão uivante para o combate. Resultado de cuidadosa miscigenação entre Orcs e Trogloditas, são seres brutais, ignorantes, úteis apenas para manejar uma picareta ou um machado. Em raras ocasiões de paz, são designados para trabalhar nas minas, onde seus corpos fortes lhes permitem trabalhar duas vezes mais rápido que seus primos Orcs. Quando as tribos se juntam para atacar as ricas cidades humanas, os Doragar são equipados com armaduras com espinhos e enormes armas com serras, e jogados para a linha de frente.

Os brutos têm cerca de dois metros de altura e quase a mesma largura. Seus corpos são coriáceos e musculosos, e sua força é prodigiosa. Suas cabeças são quase como as dos Orcs ou dos Trogloditas, com grandes orelhas pontudas e dentes com longas pontas. Seus cabelos, contudo, são longos e exuberantes, parecendo-se mais com uma juba. Eles são muito orgulhosos de seus incongruentes cabelos, trançando-os incansavelmente e prendendo as tranças com pedaços de ossos ou pequenas quinquilharias roubadas. As criaturas usam armaduras feitas de placas de metal e decoradas com tachas e cravos, que usam como armas ofensivas, impalando seus inimigos durante a batalha. Como os próprios Doragar, suas armas são grandes e cruéis, feitas sem o mínimo de intenção para a graça e HABILIDADE na luta.

Dracon (Dracon)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 14
HABITAT: Colinas, Cavernas, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Mediana

No tempo das lendas, Rogaar, o Senhor dos Leões, tomou como esposa a bela Dragão Dourada chamada Chrysolla. Sua descendência foi enorme, e ainda existe nos dias de hoje — os DRACONS. São criaturas grandes, com quase seis metros de comprimento e tão altas quanto um homem. Possuem corpos de leões, com enormes patas com garras. Suas cabeças são grandes e leoninas, os olhos agudos e os dentes ferozes como os de um Dragão. As jubas brilhosas parecem uma cachoeira de ouro derretido, e seus corpos são lisos e poderosos. Podem voar por curtas distâncias com a ajuda de um par de pequenas asas que brotam de seus ombros.

Os Dracons são raramente vistos pelos homens, pois preferem habitar lugares desertos, abandonados — velhas ruínas, cavernas ermas ou algo assim. São orgulhosos e

arrogantes, como convem à sua linhagem, e estão dispostos a expor todos os detalhes de sua espécie a qualquer um que queira ouvir. São muito conservadores com relação às boas maneiras, e podem rapidamente enfurecer-se se seus convidados forem rudes e grosseiros.

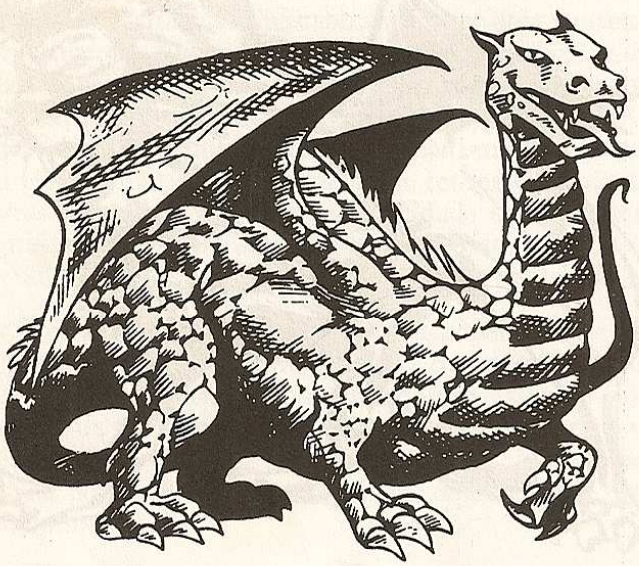
Em um ataque, podem tanto rasgar com suas garras como morder com suas presas enormes. No decorrer de uma luta, eles imitam seus oponentes, zombando de suas HABILIDADES, e abusando de seus parentes e família, amaldiçoando qualquer golpe que os acerte. Caso sejam aprisionados, preferirão fugir a morrer. Se voar for impossível, eles podem oferecer itens de seu enorme mas bem escondido tesouro em troca de suas vidas. Um aventureiro honrado pode realizar uma boa barganha; um homem ganancioso e desonesto pode receber um item amaldiçoado devido à sua rudeza: os Dracons são obcecados com os bons modos, mesmo nas circunstâncias mais desesperadoras.

Dragão (Dragon)

De todos os amedrontadores, terríveis e assombrosos seres que habitam a Terra, nenhum é tão poderoso quanto os DRAGÕES. Alguns dizem que a raça dos Dragões é tão antiga quanto o tempo; certamente havia Dragões nas primeiras histórias contadas por seres humanos. No passado, as antigas civilizações foram grandes aliadas dos Dragões, e ambos dividiam muito conhecimento. Jovens Dragões se deixavam montar por humanos, mesmo em combate, onde suas forças combinadas ajudavam a mandar os exércitos do Caos e do Mal de volta para onde vieram, sob o solo.

Hoje em dia, os velhos Dragões se escondem, dormindo há milênios até que as civilizações precisem deles de novo. Os mais jovens ainda assolam a Terra, mas muitos são criaturas malignas preocupadas somente em adquirir ouro

e tesouros. Em alguns dos novos reinos, existem pessoas que nunca viram um Dragão antes, pois hoje são criaturas muito raras.



Os Dragões são os mais nobres répteis de todas as raças, com asas gigantes, longos pescoços e caudas. Existem muitas subespécies, cada uma com sua própria coloração de pele e características individuais. Todos os Dragões podem voar, e a maioria pode falar uma incrível variedade de linguagens humanas e animalescas. Eles são capazes de cuspir fogo, ácido ou gelo de suas bocas. Também possuem garras e presas; mesmo sem seu hálito fatal, são páreo duro para os mais fortes oponentes. Possuem diferentes formas e tamanhos, de acordo com sua idade. Parecem ser imortais, e amadurecem muito lentamente. São chamados de jovens a partir do período em que saem do ovo até alcançarem 100 anos de idade, quando atingem cerca de 20 metros de comprimento. São impetuosos e podem ser encontrados em parceria com um humano poderoso, como um feiticeiro ou líder maligno, que possa lhes dar proteção e alimentação regular. Os jovens Dragões não conhecem muito a respeito de livros de magia ou poções, pois se preocupam mais em encontrar tesouros de magos ou conversar com sábios.

Os adultos têm entre 100 e 500 anos de idade, e podem crescer até 25 metros. Existem poucos adultos conhecidos pela humanidade, pois passam a maior parte do tempo dormindo em seus esconderijos, em cavernas profundas dentro de uma montanha ou no subsolo de um castelo.

Os Dragões mais velhos não têm sido vistos por ninguém há muitos milhares de anos, e é como se houvessem deixado a Terra para viver em paz nos Planos Mágicos. Por esta razão, não existem muitos detalhes sobre eles nas descrições a seguir. Eles nunca serão encontrados por viajantes no Plano Terreno.

A pele de um dragão alcança facilmente o preço de 50 Moedas de Ouro por metro, em alguma grande cidade comercial, onde pode ser usada para a confecção de soberbas armaduras. Contudo, adquirir a pele de um dragão é uma outra questão.

DRAGÃO BRANCO (WHITE DRAGON)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*15*	*12*	*3 Ataques*
ENERGIA:	*22*	*14*	

HABITAT: Gelo, Regiões Áridas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

De todos os desolados e inamistosos lugares em que os Dragões habitam, nenhum é pior do que as moradas dos DRAGÕES BRANCOS. Eles só podem sobreviver em temperaturas abaixo de 0°C, portanto, só serão encontrados em meio à neve das terras bem ao norte, além das Montanhas do Dedo de Gelo. Habitam cavernas ou castelos escavados no próprio gelo. São os mais imprevisíveis dos Dragões, e normalmente comerão qualquer ser vivo que encontrem. Por viver em um ambiente gelado, um Dragão Branco pode expelir uma nuvem de gelo que congelará seu oponente. Ela acertará seu alvo se o resultado for 1 ou 2 em um dado (1d6), causando a perda de mais 3 pontos de ENERGIA (5 se for um Dragão adulto). Um Dragão Branco não devorará imediatamente sua presa morta. Às vezes, principalmente quando o longo inverno do norte se aproxima, eles deixam os corpos dentro de grandes blocos de gelo, mantendo-os assim até que a comida seja escassa, quando então os descongelam e devoram!

DRAGÃO DOURADO (GOLD DRAGON)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*18*	*16*	*4 Ataques*
ENERGIA:	*40*	*25*	

HABITAT: Desertos, Montanhas, Regiões Áridas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Alta

Maiores e mais nobres do que todos os dragões, os DRAGÕES DOURADOS são raramente encontrados por humanos. Eles preferem habitar grandes torres de castelos no meio de desertos, ou o topo de montanhas, longe de outras criaturas. Eles são mais dispostos à convivência com humanos do que outros Dragões, embora não consigam compreender que o curto tempo de vida dos humanos faça-os parecerem impacientes e rudes. Os Dragões Dourados tendem a ser amigáveis com feiticeiros e magos, que às vezes os visitam com perguntas sobre história antiga ou magia. Os Dragões não gostam das raças humanóides mais primitivas e violentas, e normalmente atacarão quando as avistarem.

Os Dragões Dourados podem expelir um amplo jato de chamas a cada duas Séries de Ataque. Seu hálito, bastante amplo para acertar dois oponentes, necessita de um *Teste de Sorte* bem-sucedido para ser evitado. Se acertar, causará a perda de 2 pontos de ENERGIA (o hálito de um adulto causará a perda de 4 pontos). As criaturas com mais de 700 anos de idade podem ter poderes mágicos para recuperar

suas garras e presas e são particularmente chegadas a ilusões e truques. A pele de um Dragão Dourado é muito resistente, e ataques contra ela só causarão a perda de 1 ponto de ENERGIA para a enorme criatura.

DRAGÃO NEGRO (BLACK DRAGON)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*16*	*14*	*4 Ataques*
ENERGIA:	*30*	*20*	

HABITAT: Colinas, Regiões Áridas, Cavernas, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

DRAGÕES NEGROS são normalmente encontrados em terrenos rochosos e montanhosos, onde podem atacar uma pequena vila à caça de animais ou pessoas. Tanto o jovem Dragão Negro como o adulto fazem seus ninhos em cavernas, para onde retornam após um dia de caçada. As criaturas mais jovens possuem apenas uma pequena caverna escavada, mas um adulto pode ocupar um vasto complexo de cavernas, abrigando uma tribo de Goblins ou Orcs, bem como vários outros monstros, com várias entradas secretas para quando houver ameaça de perigo.

O hálito de um Dragão Negro é incomum. Ao invés do típico jato de fogo, ele pode criar uma imensa nuvem de gás venenoso. Os jovens podem apenas criar uma nuvem de três metros de diâmetro, ao passo que a de um adulto pode ter até o dobro disso. Qualquer um pego dentro de uma nuvem, deve *Testar a Sorte* com sucesso ou perderá 4 pontos de ENERGIA. Ter SORTE significa que ele pode causar a perda de apenas 1 ponto de ENERGIA. Um jovem Dragão Negro pode produzir uma nuvem a cada seis Séries de Ataque. Um adulto, a cada quatro Séries.

DRAGÃOPRATEADO (SILVER DRAGON)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*17*	*15*	*4 Ataques*
ENERGIA:	*30*	*22*	

HABITAT: Regiões Áridas, Gelo
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Inamistosa-Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Por muito tempo, o DRAGÃO PRATEADO tem sido o arqui-inimigo de seus primos Dourados, pois são muito orgulhosos de seu *status* entre os seres da raça dos Dragões. Eles parecem estar perpetuamente tramando contra seus nobres parentes, embora tais eventos raramente se tornem violentos. Os Dragões Prateados vivem em áreas desertas, longe de outras criaturas, pois podem ter péssimo humor e ser muito agressivos.

Em um ataque, um Dragão Prateado pode lançar uma camada de gelo ampla o bastante para acertar dois oponentes de uma só vez. A não ser que os alvos possam obter o valor de sua HABILIDADE atual ou menos jogando dois dados, eles sofrerão a perda de 2 pontos de ENERGIA (4 pontos se for um Dragão adulto). As criaturas podem lançar hálitos frios a cada três Séries de Ataque. Porém, Dragões Prateados temem o fogo, e preferirão desistir de parte de seus vastos tesouros a enfrentar várias criaturas segurando tochas contra eles.

DRAGÃO VERDE (GREEN DRAGON)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*15*	*13*	*4 Ataques*
ENERGIA:	*26*	*18*	

HABITAT: Florestas, Selvas, Cavernas, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Alta

Um jovem Dragão Verde pode ser encontrado no meio de floresta densa, onde ele fará o seu ninho em qualquer antiga ruína ou em caverna superficial em uma montanha. Essa criatura adulta só será encontrada nas profundezas de uma selva tropical, longe de qualquer povoado, onde possa aproveitar o fato de ser o maior e mais feroz predador da região. Os Dragões Verdes são caçadores naturais, rápidos e audazes, e são oponentes temíveis. Em combate, podem expelir um fino vapor de fogo a cada três Séries de Ataque. Se seu oponente falhar ao jogar contra sua HABILIDADE, ele será queimado e perderá 2 pontos de ENERGIA (4 pontos se o bafo for de um Dragão adulto).

DRAGÃO VERMELHO (RED DRAGON)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*14*	*11*	*3 Ataques*
ENERGIA:	*23*	*14*	

HABITAT: Colinas, Regiões Áridas, Cavernas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Os DRAGÕES VERMELHOS são colecionadores de moedas, jóias e outros itens de valor. Quando encontrado, um Dragão Vermelho estará em sua caverna, esparramado no topo de seus tesouros. Esses Dragões suspeitam de qualquer pessoa que encontrem, acreditando que sejam ladrões com intenções de roubar seu tesouro, e atacarão imediatamente. Podem cuspir bolas de fogo, que irão explodir em seus alvos. Elas podem ser evitadas *Testando a Sorte* e sendo bem-sucedido; se acertarem, causarão a perda de 2 pontos de ENERGIA (4 pontos se o bafo for de um adulto). As criaturas podem produzir uma bola de fogo a cada duas Séries de Ataque, e acertá-las com precisão até 25 metros de distância.

Elemental (Elemental)

Os ELEMENTAIS são seres arcanos mágicos, feitos da concentração dos elementos primários — Ar, Terra, Fogo e Água. Eles normalmente ficam no seu Plano Mágico apropriado, mas podem ser invocados ao Plano Terreno para servir a poderosos magos. Alguns Elementais até mesmo vivem neste plano, em áreas onde o elemento está concentrado — nas profundezas dos oceanos, no coração de um vulcão, e por aí vai.

Invocar um Elemental é uma operação extenuante e extremamente arriscada, normalmente só tentada pelos mais experientes magos. Os Elementais não gostam de ser invocados, e podem atacar quem o faz, a menos que o mago em questão consiga controlar a criatura. Dispositivos de aviso tais como pentagramas e círculos de giz no chão não irão controlar a força e os poderes de um ser de pura ENERGIA por muito tempo.

Alguns magos especialmente cuidadosos conseguiram criar feitiços especiais de invocação, que estão anotados em elaborados pergaminhos ou runas. Nestes dispositivos, o ritual para invocação de um Elemental está inacabado, precisando somente de um comando especial para trazer o Elemental à Terra. Elementais chamados deste modo podem às vezes ser novamente banidos através da repetição do mesmo comando, embora isto nem sempre funcione — como alguns já descobriram, por sua própria conta e risco. Os quatro tipos de Elementais estão detalhadamente descritos a seguir.

ELEMENTAL DA ÁGUA (WATER ELEMENTAL)

HABILIDADE: 16
ENERGIA: 21
HABITAT: Plano Mágico da Água, nos mais profundos oceanos
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os ELEMENTAIS DA ÁGUA somente são encontrados nos mares; como todos seres marítimos, não sobrevivem fora de seu habitat. Podem ser muito perigosos tanto para homens quanto para barcos. Os Elementais da Água raramente são trazidos a este plano, e conseqüentemente muito raramente encontrados; alguns habitam os mares e oceanos do mundo, se manifestando sob a aparência grosseira de um humanóide, no centro de redemoinhos e tufões. Por causa de sua natureza líquida, não podem ser atingidos por nenhuma arma — lâminas e projéteis passam direto por eles! São seres destruidores, mas preferem esmagar os barcos e deixar seus tripulantes afundarem nas profundezas de um redemoinho. As lendas falam de um aventureiro que aparentemente conseguiu aprisionar um Elemental da Água em uma Bolsa de Tamanho Ilimitado: se a história for verdadeira, ele deve ter sido o mais sortudo dos homens.

ELEMENTAL DA TERRA (EARTH ELEMENTAL)

HABILIDADE: 18 *2 Ataques*
ENERGIA: 22
HABITAT: Planos Mágicos da Terra, nas profundezas do subsolo
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os ELEMENTAIS DA TERRA são os mais fortes e malvados de todos os Elementais. São muito difíceis de se invocar e controlar, sendo, portanto, raramente encontrados no Plano Terrestre aos serviços de um mago. Caso sejam avistados, normalmente será nas profundezas do subsolo ou no alto dos picos de montanhas rochosas. Eles aparecem como maciços humanóides de pedra, cobertos por escamas rochosas. Dizem que, antigamente, feiticeiros extremamente treinados conseguiram aprisionar alguns Elementais da Terra em grandes massas rochosas, para evitar que causassem terremotos e deslizamentos de terra, trazendo, geralmente, destruição para toda a região.

Libertar um Elemental da Terra é de uma burrice extrema, e o tolo que o fizer morrerá por falta de pontos de SORTE. Na verdade, tentar lutar contra um Elemental é ainda mais idiota: tal luta é impossível de ser vencida. Sua força prodigiosa é lendária; seus golpes causarão a perda de 4 pontos de ENERGIA. Pior ainda, as criaturas somente poderão ser danificadas com armas mágicas, e suas peles reduzem qualquer ferimento a só 1 ponto de dano. Caso um Elemental da Terra seja morto, seu espírito voltará a seu plano de origem e nunca mais será evocado de novo.

ELEMENTAL DO AR (AIR ELEMENTAL)

HABILIDADE: 15 *2 Ataques*
ENERGIA: 20
HABITAT: Plano Mágico do Ar, no olho de um furacão
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

A força de um ELEMENTAL DO AR irado é suficiente para destruir o telhado de um palácio, uma vila inteira, ou pegar uma pessoa e jogá-la a metros de distância. Quando se evoca um deles, este aparece como um redemoinho, rodopiando e dançando em alta velocidade. O ar ao redor desta criatura uiva à medida que o forte vento levanta pedras, rochas e outras pequenas coisas, lançando-as pelo ar.

Como todos os Elementais, eles só podem ser atingidos por armas encantadas. Tentar enfrentar um Elemental irado requer grande força. Caso alguém tente enfrentar a criatura enfurecida, deve *Testar a Sorte*. Se não for bem-sucedido, ele será lançado no ar e perderá um ponto de HABILIDADE e morrerá devido à perda de ENERGIA. Se for bem-sucedido, ainda assim perderá 2 pontos de ENERGIA, mas será capaz de ficar em pé por tempo suficiente para realizar dois golpes. Os Elementais do Ar são imensamente fortes e raramente podem ser mortos. Pior ainda, quando morrem, seus espíritos simplesmente retornam ao seu lugar de origem para se recuperar e se curar. Um Elemental banido não poderá ser chamado de volta ao Plano Terreno por 66 dias.

ELEMENTAL DO FOGO (FIRE ELEMENTAL)

HABILIDADE: 14 *2 Ataques*
ENERGIA: 18
HABITAT: Plano Mágico do Fogo, dentro dos vulcões
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Mediana

Os Elementais do Fogo são os mais comuns dessas criaturas. Eles também são os menores e mais fracos dos quatro tipos, e são invocados e controlados mais facilmente. Geralmente aparecem como vagas figuras humanóides, como um homem alto, composto de chamas sólidas. São muito mais inteligentes que seus companheiros, e podem mais facilmente ser chamados ao Plano Terreno, onde conseguem obter mais conhecimentos.

Como sempre, esses seres só podem ser atingidos por armas mágicas. O calor de suas chamas derrete a maioria das coisas, até metais, o que torna o combate extremamente difícil. Após dois ataques bem-sucedidos contra um Elemental do Fogo, até mesmo uma lâmina encantada estará arruinada. Eles são tão quentes que a água fria jogada sobre eles rapidamente evapora. Quando enfrentar um Elemental do Fogo irado, é muito importante conhecer o comando para banir a criatura de volta para seu plano de origem, de onde não poderá ser invocado por 40 dias.

Elfo (Elf)

Os ELFOS já caminhavam pelas terras quando os humanos ainda habitavam cavernas, pois são uma raça muito antiga. Estes humanóides altos vivem duas vezes mais que os humanos, a quem consideram crianças. Todos os Elfos são criaturas magras, com grandes orelhas e olhos amendoados. Parecem ser mais graciosos que os humanos e, de algum modo muito mais inteligentes. São guerreiros destemidos, especialmente hábeis com arcos longos. Existe um número muito grande de raças de Elfos, cada uma delas compartilhando de uma linhagem comum, mas sendo todas muito diferentes umas das outras.

ELFO DAS FLORESTAS (WOOD ELF)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 6
HABITAT: Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Amistosa-Neutra
INTELIGÊNCIA: Alta

A mais comum de todas as raças de Elfos é a dos ELFOS DAS FLORESTAS, que podem ser encontrados em qualquer grande floresta. São seres amigáveis e pacíficos, que amam a natureza e passam a maior parte do tempo cuidando de suas plantas, árvores e dos outros habitantes das florestas. Não se importam muito com os Anões, pois são incapazes de entender o porquê de eles se afastarem da bela superfície da Terra. Os Elfos das Florestas odeiam Ogres, Trogloditas e outras raças não-humanas, por sua feiúra e insistência em queimar florestas e matar criaturas inocentes que lhes caiam nas mãos. No que concerne aos humanos, estão indecisos. Sabem que alguns são seus aliados na luta contra as forças do Mal, ao passo que outros são aliados dos Ogres e de seus grupos de degenerados. Se os aventureiros forem amistosos e respeitadores, os Elfos das Florestas lhes darão toda a ajuda necessária. Se forem violentos e destruidores, não lhes será permitido dar sequer mais um passo nos seus domínios.

Preferem usar roupas verdes e leves, que lhes servem de disfarce por entre as árvores que os cercam. São habilidosos com todos os artefatos feitos de madeira, e podem seguir sua presa em silêncio até a hora de atacar. Arqueiros soberbos, podem acertar 5 entre 6 tentativas, causando a perda de 3 pontos de ENERGIA em seu adversário. Em combate, eles usarão espadas curtas.

Habitam grandes vilas escondidas, protegidas tanto pela grande vegetação como por sua mágica poderosa. Os Elfos das Florestas asseguram-se de que somente aqueles em quem confiam podem encontrar suas vilas. Todos os outros que tentarem e não tiverem sua permissão, acabarão se perdendo e vaguearão sem mesmo se aproximarem deles. Em sua vilas, são governados por nobres orgulhosos, tanto grandes guerreiros como magos, que comandam com justiça todas as criaturas da floresta.

ELFO DAS MONTANHAS (MOUNTAIN ELF)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 6
HABITAT: Montanhas, Colinas, Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Alta

Nem todos os Elfos bons habitam as florestas das terras baixas. Nas terras altas das colinas e das cadeias montanhosas, os ELFOS DAS MONTANHAS caçam nas perenes florestas cobertas de neve. Eles se parecem muito com os Elfos das Florestas, embora sejam mais baixos e não tão magros. Usam peles e capas quentes, tipicamente brancas ou marrons, e carregam arcos e grandes facas de caça. São excelentes atiradores e podem acertar um alvo cinco vezes em cada seis disparos, causando a perda de 3 pontos de ENERGIA em seu oponente. Vivem da caça aos cervos, coelhos e outras pequenas criaturas das florestas, tomando o cuidado de somente matar para sobreviver.

Elfos das Montanhas fazem suas casas em pequenas cabanas no alto das árvores, que oferecem proteção contra os assaltos dos Lobos das Neves e outros predadores selvagens. Eles são pacíficos, quase tímidos, e não se preocupam com os problemas das outras raças mais jovens. São cautelosos com estranhos, mas ajudarão se forem tratados com respeito. Se atacados, não hesitarão em matar seus oponentes com uma letal saraivada de flechas.

ELFO DAS TREVAS (DARK ELF)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 6
HABITAT: Masmorras, Ruínas, Florestas, Planícies, Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Nos tempos anteriores à ascensão da civilização humana, as diferentes raças de Elfos seguiram caminhos separados pelo mundo. A mancha do mal os dividiu em duas facções. Nas guerras que se seguiram, o lado do Bem venceu, e seus oponentes foram forçados a se retirar para debaixo da terra, deixando a floresta para os Elfos das Florestas. Com o tempo, as lembranças destas tribos do mal foram esquecidas. Contudo, na escuridão de seu mundo subterrâneo, os ELFOS DAS TREVAS tornaram-se fortes novamente, e sua civilização se desenvolveu.

Sua forma física mudou através dos séculos, e eles se tornaram muito magros e macilentos, com pele profundamente negra e olhos verdes. Suas mentes também se desenvolveram, e eles se tornaram cada vez mais malignos. Seus feiticeiros começaram a controlá-los, e sua cultura se tornou decadente com escravidão, adoração a demônios e horríveis rituais de magia, pois perveteram a antiga magia dos Elfos para seus próprios fins. Têm um ódio profundo por todos os seres da superfície, e pequenos bandos de Elfos das Trevas continuam a assaltar áreas isoladas, queimando e saqueando tudo o que encontram. Quando na superfície, protegem-se sob grandes e negros mantos com capuz.

Sob a terra, contudo, os Elfos das Trevas parecem muito diferentes, vestidos com roupas adornadas de modo esquisito e enfeitando seus cabelos com estranhos objetos e penteados. Suas armas favoritas ainda são os arcos, embora nos confins subterrâneos prefiram facas serradas, feitas de estranhos metais e com poderosa magia, originária de antigas runas. Apesar do ódio que sentem pela superfície, os Elfos das Trevas sabem que, se quiserem, podem voltar a viver lá. Mas seu ódio continua implacável, e em seus passeios sempre prejudicarão a terra, matando ou raptando qualquer um que encontrem.

ELFO NEGRO (BLACK ELF)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 6
HABITAT: Planícies, Regiões Áridas, Cidades
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Alta

Os ELFOS NEGROS, originalmente, eram renegados dos reinos maléficos dos Dark Elves, pertencentes à mesma linhagem. Abandonaram as florestas com os Dark Elves e os ajudaram a construir seus reinos no submundo, mas ficaram cada vez mais aterrorizados à medida que os Dark Elves se aprofundavam em magia negra e demonologia. Assim, abandonaram as cidades das cavernas e se instalaram em áreas isoladas, distante das outras raças de Elfos, onde agora vivem vidas miseráveis junto a Ogres, Goblins e outras raças não-humanas.

Como todos os outros Elfos, são altos e magros. Sua pele tem uma coloração entre o cinza e o preto, os olhos são amendoados, amarelados e algo felinos. Vestem-se com roupas esfarrapadas, e às vezes se adornam de modo semelhante, com o cabelo penteado de modo bizarro e os rostos pintados com estranhos desenhos. Suas armas favoritas são os arcos longos (com 4 chances em 6 de acertar, e causando a perda de 2 pontos de ENERGIA em seu oponente), mas também se tornaram habilidosos com espadas curvas.

Alguns Elfos Negros são nômades, viajando em caravanas para negociar seus bens em vários povoados isolados. Outros vivem em pequenas vilas, caçando ou arando suas pobres terras. Todos os Elfos Negros desconfiam de outras criaturas. Atacam outros Elfos que não de sua raça assim que os vêem, mas tratam os outros seres de modo mais neutro, até mais amigável. Não têm amor por estranhos, e não são avessos a assaltá-los pelo seu ouro.

Elvin (Elvin)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 4
HABITAT: Florestas, Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 2-7 (1d6 mais 1)
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Amistosa-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Alta

Muitas pessoas conhecem os ELVINS apenas como estranhas e cintilantes luzes que, às vezes, podem ficar dançando por entre as árvores, à noite, ou como clarões junto a gargalhadas e vozes que ecoam pelo vento. Poucas pessoas já se encontraram cara a cara com os Elvins das Montanhas Shamutanti; algumas até desconhecem sua existência. Eles são criaturas pequenas e furtivas, da linhagem dos Elfos e Woodlings, que se abrigam em várias pequenas vilas nas profundezas de densas florestas. Têm apenas meio metro de altura, com feições delicadas — olhos amendoados, orelhas pontudas, pernas e braços finos. São imensamente travessos e mágicos, e parecem passar a maior parte de seu tempo fazendo travessuras e pregando peças uns nos outros, e também em outros seres desafortunados.

Os poderes mágicos dos Elvins incluem a HABILIDADE de voar ou flutuar no ar à sua própria vontade (sem asas!). Eles também podem fazer com que um grande brilho surja ao redor deles mesmos, de modo a poder enxergar no escuro. Adoram pregar peças apagando seu brilho ou então escondendo os bens de outras pessoas. Eles esperam que suas vítimas aceitem as brincadeiras naturalmente. Se elas não conseguirem perceber a piada, os Elvins podem resolver ensinar-lhes uma lição de humor, atacando-as com suas espadas curtas. Quando está voando, um Elvin pode adicionar 2 pontos à sua Força de Ataque enquanto se esquiva no ar. Uma vez ferido, o feitiço que o mantém no ar estará quebrado e ele terá de lutar a pé. Com toda sua "mágica", os Elvins são fascinados por feitiçaria de verdade e ficarão tão impressionados com um feitiço brilhante que poderão até esquecer sua luta para assisti-lo com prazer.

Enguia (Eel)

	Enguia de Sangue	*Enguia Elétrica*	*Enguia Gigante*
HABILIDADE:	*5*	*6*	*8*
ENERGIA:	*4*	*4*	*8*

HABITAT: Rios, Pântanos, Oceanos
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Peixe
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Todas as ENGUIAS são longas e muito finas em proporção ao seu comprimento; elas podem ser encontradas em uma variedade de lugares, do mar aberto aos pântanos. A maioria é inofensiva, mas algumas podem ser perigosas para um aventureiro.

ENGUIAS DE SANGUE chegam a mais de um metro, e vivem em água fresca. São predadores selvagens, ocasionalmente atacando e matando piques, dos quais são grandes rivais. Também são conhecidas por atacarem humanos que nadem em seus rios. Deslizam suavemente até sua presa e a mordem com dentes afiados como agulhas, automaticamente causando-lhes a perda de 2 pontos de ENERGIA. Após seu primeiro ataque, podem ser combatidas normalmente, mas seu oponente terá suas HABILIDADES temporariamente reduzidas em 2 pontos, por ter tentado lutar na água.

ENGUIAS ELÉTRICAS somente são encontradas em águas costeiras mais quentes. São bastante pequenas, e raramente ultrapassam meio metro de comprimento. Elas desenvolveram a HABILIDADE de emitir uma forte carga elétrica, que normalmente é o bastante para atordoar ou matar pequenos peixes, dos quais elas vivem. A carga pode ser emitida somente duas vezes por dia, antes de se acabar, cada uma causando a perda de 4 pontos de ENERGIA ao adversário. Elas podem também atacar normalmente, mas como sua eletricidade não é suficiente para matar a presa em potencial, podem resolver deixá-la em paz e ir embora.

As mais perigosas de todas são as ENGUIAS GIGANTES, que crescem até oito metros e possuem trinta centímetros de largura. São muito fortes e bem equipadas para caça — seus dentes são como pequenos punhais — e capazes de apanhar e matar crocodilos e outras grandes criaturas. Se um aventureiro for atacado por uma Enguia Gigante em águas com mais de um metro de profundidade, ele deve derrotar o monstro em menos Séries de Ataque do que o valor de sua HABILIDADE, ou então será envolvido em seu abraço e morrerá afogado.

Escorpião Gigante (Giant Scorpion)

HABILIDADE: 10 *2 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Cavernas, Desertos, Regiões Áridas, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Inseto
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

ESCORPIÕES GIGANTES são criaturas amedrontadoras, encontradas em muitas partes do mundo, das planícies temperadas às areias quentes dos desertos. São grandes predadores, e não têm medo de atacar humanos. Com cerca de três metros de comprimento, são cobertos por uma couraça negra e brilhante. Possuem enormes pinças nas extremidades de seus fortes membros e, de cima de suas costas, pende seu ferrão mortal, tão grande quanto a cabeça de um homem.

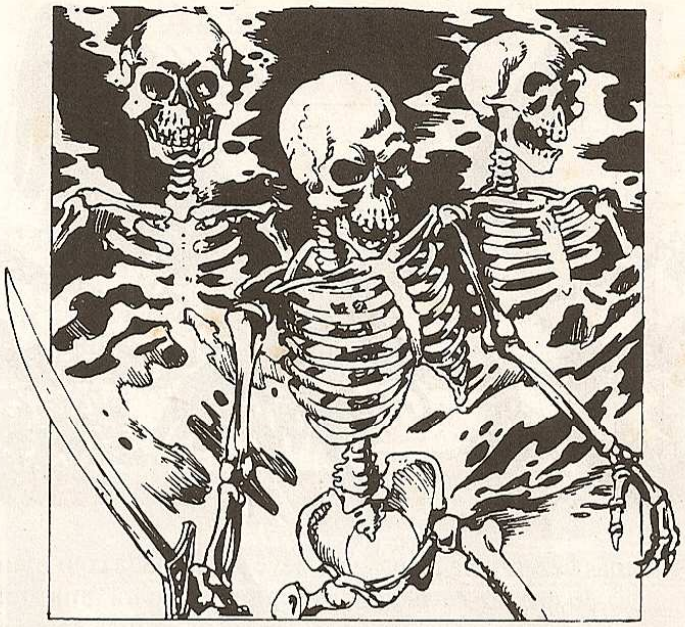
Sua tática típica é agarrar as vítimas com uma pinça ágil e cravar seu ferrão. Cada pinça pode atacar independentemente; se estiver atacando uma presa solitária, atacará com ambas as pinças de uma só vez. Se um Escorpião Gigante conseguir abraçar seu oponente com força, seu ferrão irá projetar-se para frente e injetará um veneno tão letal que levará segundos para matar a(s) vítima(s). Uma vez que sua presa esteja morta, o Escorpião Gigante arrastará o corpo para dentro de sua caverna cheia de ossos, ou para um canto sombrio e a devorará.

Espírito Andarilho (Spirit Stalker)

HABILIDADE: 10
ENERGIA: 8
HABITAT: Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Animar um cadáver para transformá-lo num zumbi irracional requer bastante saber místico e pesquisa, mas pode ser feito por qualquer mago que valha seu cajado. Criar os diabólicos seres conhecidos como ESPÍRITOS ANDARILHOS, porém, requer um poder impressionante. O último feiticeiro de tal magnitude foi o príncipe da noite, Zambar Bone — mas ele próprio era metade morto-vivo.

Os Espíritos Andarilhos parecem humanos pálidos, cadavéricos, com pele pútrida, tão colada aos ossos que chega a romper em algumas partes. Costumam usar mantos, ocultando suas horrendas feições. Ao contrário dos zumbis, eles mantiveram a inteligência, e provarão serem hábeis oponentes. O toque de um Espírito Andarilho sobre carne viva queima, causando 2 pontos de dano na ENERGIA. Devido à origem inumana que possuem, não são feridos por armas normais (elas os cortam e perfuram, mas sem ferir). Somente uma arma feita de prata sólida consegue ferir tais seres, queimando-lhes a pele tal qual seus toques queimam a carne viva. Ao morrer, seus mantos caem no chão e as carcaças se dissolvem numa leve fumaça que é carregada pelo vento.



ESQUELETOS são os servos preferidos de muitos feiticeiros do mal. São fáceis de serem animados, como Zumbis, mas diferentemente deles, não caem aos pedaços em poucos meses. Não são inteligentes, mas obedecerão até mesmo a um comando curto de seu mestre, que pode não ter mais que 25 palavras. Se seu Mestre morrer, os Esqueletos por ele animados imediatamente cairão aos pedaços. Eles são razoavelmente hábeis em luta, devido aos seus movimentos desajeitados, que distraem seus oponentes. Normalmente, estão armados com espadas ou machados. Por serem nada mais do que ossos de pé, devido a um pouco de magia, espadas e machados não terão nenhum efeito sobre eles. Qualquer um que use um instrumento pontiagudo causará a perda de apenas 1 ponto de ENERGIA a um Esqueleto. Armas que esmaguem ou amassem, causarão dano normal.

Alguns necromantes conseguiram instigar grande HABILIDADE de luta em seus Esqueletos, criando GUERREIROS ESQUELETOS. Estes normalmente estarão recobertos por uma forte armadura e carregarão uma espada larga ou um machado de guerra. Mais uma vez, precisarão receber ordens curtas porém, não sendo capazes de fazer nada mais além de lutar, as ordens podem ser mais específicas. Normalmente são mantidos como guardas, em áreas determinadas, patrulhando-as incansavelmente na busca de intrusos. Os Guerreiros Esqueletos são como os Esqueletos normais no que diz respeito às armas pontiagudas, que lhes causarão a perda de 1 ponto de ENERGIA; armas esmagadoras causarão o efeito normal.

Esqueleto (Skeleton)

	Esqueleto	*Guerreiro Esqueleto*
HABILIDADE:	*6*	*8*
ENERGIA:	*5*	*6*

HABITAT: Masmorras, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Falcão (Hawk)

	Falcão da Morte	*Falcão da Noite*
HABILIDADE:	*4*	*7*
ENERGIA:	*5*	*5*

HABITAT: Colinas, Planícies, Regiões Áridas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Ave
REAÇÃO: Neutra-Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana-Baixa

Algumas vezes, uma mensagem deve ser enviada com mais rapidez do que um cavalo pode cavalgar, ou para uma área normalmente inacessível. Por estas razões, muitas pessoas possuem FALCÕES especialmente treinados para levar mensagens, presas às pernas, e enfrentar qualquer atacante.

FALCÕES DA MORTE são assim chamados porque, em tempos primitivos, eram considerados mensageiros dos deuses. Sua cor é de um negro profundo, têm olhos avermelhados e grandes garras. Com uma envergadura de asa de quase um metro, não são pássaros pequenos, embora às vezes sejam confundidos com corujas ou corvos, quando vistos à distância. Não são muito espertos, apenas tão inteligentes quanto os pombos-correios, mas são velozes guerreiros.

Os grandes FALCÕES DA NOITE são mais espertos, pois são capazes de voar e atacar em formação. Quando uma linha de grandes aves negras começa a mergulhar do céu, uma após a outra, em perfeita ordem, apenas os mais bravos oponentes ficarão e os enfrentarão! Estas criaturas são os animais de estimação de um bom número de homens malignos, pois são guardas soberbos, capazes de patrulhar uma ampla área com maior velocidade do que uma patrulha a pé. Devido aos seus olhos habilidosos, encontram intrusos a mais de um quilômetro de distância antes de mergulhar em ataque.

Fantasma (Phantom)

HABILIDADE: 12
ENERGIA: 2 (veja abaixo)
HABITAT: Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Apenas a visão de um FANTASMA vagando pela noite, escondido sob seu manto negro, com sua lanterna fantasmagórica balançando à sua frente já é suficiente para matar de medo qualquer ser com um coração fraco. Aqueles que forem bravos o bastante para desafiar este ser maldito enfrentarão toda a extensão de sua força quando ele puxar seu capuz para trás e revelar seu rosto. Um Fantasma é um poderoso espírito morto-vivo, normalmente habitando um corpo humano. Sua pele estica-se sobre seus ossos, e tem uma cor amarelada doentia. Seus olhos prendem a atenção: vermelhos-sangue e afundados em suas órbitas, podem paralisar os que encararem seu poderoso olhar.

Qualquer um que fitar um Fantasma nos olhos deve jogar contra seu valor atual de HABILIDADE com dois ou menos dados, ou perder 4 pontos de ENERGIA e ficar paralisado por quinze minutos. O Fantasma usará este tempo para sumir escapando a fim de continuar a assombrar em algum outro lugar. Se seu oponente conseguir sobreviver ao olhar e desejar lutar contra ele, terá outro choque, visto que a criatura não é afetada por golpes de armas normais. Tão logo seu oponente perca, ou a arma passe através de seu corpo, o Fantasma prenderá novamente seu olhar, e ele voltará a ficar paralisado. A única esperança é usar um objeto de prata, pois o toque deste metal fará com que a criatura se desfaça em pó, seu espírito errante seja finalmente libertado para retornar ao Plano Espiritual em paz.

Felinauro (Felinaur)

	Adulto	*Jovem*
HABILIDADE:	*9*	*5*
ENERGIA:	*8*	*5*

HABITAT: Planícies
NÚMERO ENCONTRADO: 2-7 (1d6 mais 1)
TIPO: Animal/Humanóide
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Mediana

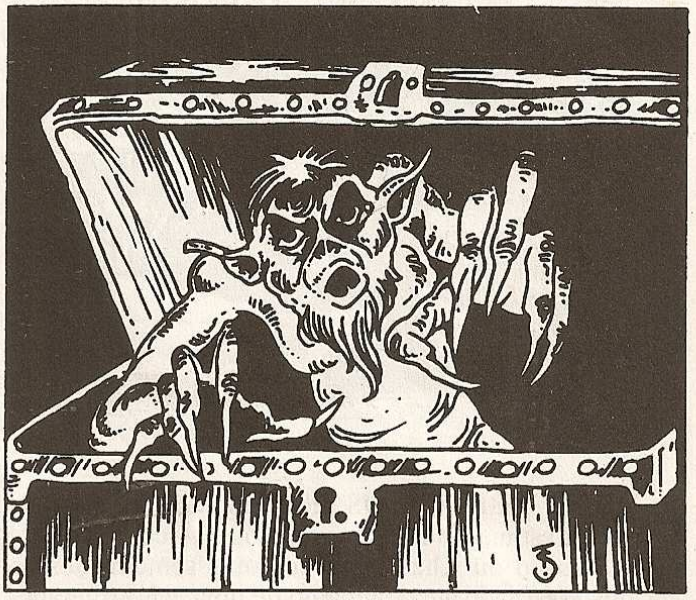
Os FELINAUROS das planícies do leste são similares aos Centauros, mas enquanto estes são homem e cavalo combinados, aqueles são parte homem e parte leão. Da cintura para cima, um Felinauro se parece muito com uma pessoa normal, com uma pele profundamente bronzeada, de tom marrom-dourado e uma massa de cabelos castanho-escuro, como uma juba ondulando por suas costas. Da cintura para baixo, possuem o corpo forte e esbelto dos leões, com o mesmo tom dourado de sua metade superior.

Uma matilha de Felinauros pode ser encontrada perambulando por amplas áreas de terras quentes, caçando cervos e antílopes como seus antecessores leoninos o faziam, embora usem métodos radicalmente mais avançados! Peritos em arco e flecha, são capazes de acertar um antílope em pleno galope. Normalmente, também carregam uma pequena espada em uma bainha pendurada nas costas, próxima a sua aljava de flechas. As criaturas vivem em pequenos grupos familiares, agrupadas em seus territórios. Tanto os machos como as fêmeas caçam, exceto quando estas estão com crias. Cada família de Felinauros faz parte de uma grande tribo, governada pelo macho mais forte, eleito a cada ano após batalhas e torneios. É ele quem decide as áreas de caça durante a próxima estação, e quem tem o dever de sacrificar a primeira presa da tribo, em honra ao deus-Leão Kurawu, de quem os Felinauros crêem serem uma espécie de descendentes regenerados pelo pecado.

Os jovens Felinauros são muito parecidos com seus pais, exceto pelas manchas em seu dorso, de um marrom mais escuro. Os Felinauros falam seu próprio idioma, e também a linguagem dos leões, com os quais conversam ocasionalmente.

Fera da Arca (Chestrap Beast)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 6
HABITAT: Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa-Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

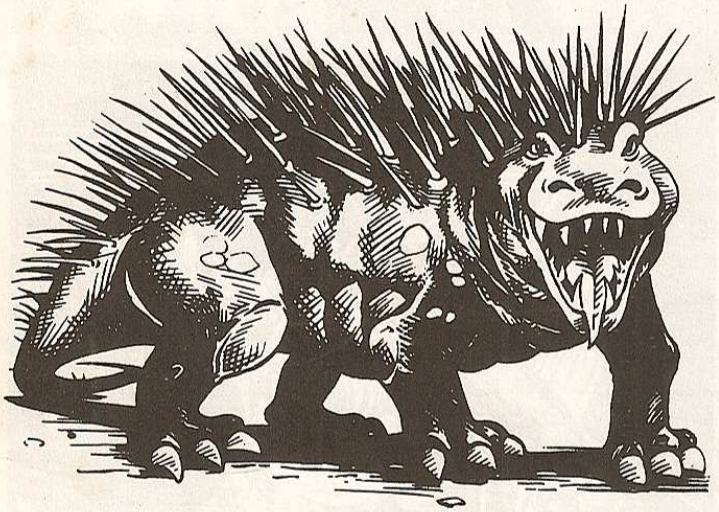


Muitos aventureiros desavisados tiveram um fim inglório ao abrirem uma arca de tesouro. Agulhas envenenadas, jatos de gás e serpentes venenosas são apenas alguns dos perigos encontrados; porém, possivelmente o mais alarmante de todos seja a FERA DA ARCA.

Elas são encontradas apenas dentro de uma caixa ou uma arca, aguardando malevolamente por alguém ou alguma coisa que venha abri-la! Semelhantes aos Gremlins, são pequenos e cruéis humanóides, com braços muito longos, cujas extremidades possuem mãos com garras afiadas. Quando a Fera ouve uma possível vítima se aproximar de seu esconderijo, ela prepara o bote, pronta para pular e atacar. No momento em que a tampa for erguida, ela pulará e arranhará violentamente a criatura viva mais próxima. Se acertar em uma jogada de 1-4 em um dados, ela causará a perda de 4 pontos de ENERGIA. Depois que a Fera da Arca tiver aparecido, ela poderá ser atacada normalmente. Dentro de sua arca pode haver muitos tipos de tesouros, pois ela é uma grande colecionadora de relíquias roubadas de suas antigas vítimas.

Fera de Espinhos (Bristle Beast)

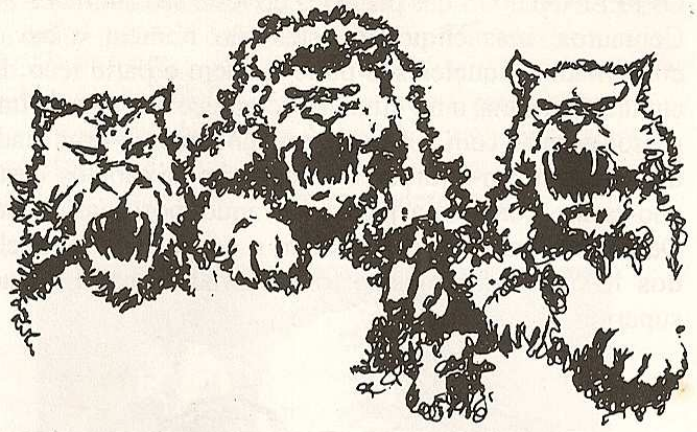
HABILIDADE: 5
ENERGIA: 7
HABITAT: Planícies, em qualquer lugar onde haja homens
NÚMERO ENCONTRADO:
Selvagem: 1-6
Domesticada: 1
TIPO: Animal
REAÇÃO: Amistosa-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa



As FERAS DE ESPINHOS são mais encontradas como animais de estimação de bem viajados ou ricos habitantes de Blacksand ou Kharé. São criaturas semelhantes aos lagartos, crescendo até o tamanho de um cachorro grande, e cobertas por centenas de curtos e afiados espinhos. Originalmente, vêm de quentes planícies das terras do sul, onde vivem em tocas escavadas na terra arenosa. Comem pequenos mamíferos e insetos, com os quais brincam antes de matar, assim como fazem os gatos. Se treinadas desde cedo, podem ser domesticadas e se mostrarão leais e obedientes, quando providas de alimentos e bons tratos. Nunca se deixarão ser amarradas em correias, embora possam ser treinadas para caminharem ao lado de um ser humano. São muito úteis como animais de guarda, pois atacarão ferozmente qualquer intruso — com seus espinhos eretos, sibilando por entre os dentes, avançando cautelosamente antes de atacar com suas garras. Se necessário, lutarão até a morte por seus mestres, embora seu proprietário normalmente tente parar a luta antes que isso aconteça, pois são feras raras e muito caras.

Fera de Folhas (Leaf Beast)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 3
HABITAT: Porto Blacksand
NÚMERO ENCONTRADO: 3
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa



Apesar de sua má reputação, Lord Azzur, o governador de Porto Blacksand, possui uma grande paixão: flores exóticas, as quais ele exibe nos jardins públicos. O orgulho de sua coleção é um pequeno arbusto dos lendários Lótus Negro. A raridade destas plantas é tal que o nobre usa guardiães mágicos para prevenir que sejam roubadas.

Ao redor do vaso que as contém, ficam três arbustos, sabiamente arrumados para parecerem como grandes animais. Caso alguém toque em um Lótus Negro, as três FERAS DE FOLHAS — leão, tigre e leopardo — ganharão vida e atacarão ferozmente. Um único oponente é capaz de usar sua força de ataque contra os três, mas só pode ferir um de cada vez. Se, teoricamente, acertou os outros dois, ele simplesmente terá evitado seus ataques. Quando terminam de lidar com o ex-ladrão de flores, as feras voltam aos seus pedestais e à forma de arbusto.

Fera de Pedra (Boulder Beast)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 11
HABITAT: Colinas, Cavernas, Florestas, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Inamistosa-Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os homens sempre se deparam com coisas que não compreendem totalmente. FERAS DE PEDRA são o resultado da ignorante intromissão de um tolo elementalista. Ao tentar chamar um grande Elemental da Terra de outro plano para torná-lo seu escravo, ele inadvertidamente também libertou um grupo de Espíritos da Terra malignos, que ficaram aprisionados aqui, incapazes de voltar.

Os espíritos habitam grandes rochas, que eles lentamente empurram ao redor de seus domínios rochosos com suas pernas curtas e grossas, os dedos dos pés bem presos ao chão. Alimentam-se, quase que canibalisticamente, de pedras, que arrancam das encostas com seus grandes punhos. Eles também usam as mãos para atacar criaturas que os perturbem. Seu corpo rochoso é bastante resistentes às espadas, que só causarão a perda de 1 ponto de ENERGIA na criatura em questão, caso o ataque seja bem-sucedido. Uma arma esmagadora, como uma massa ou um martelo-de-guerra será mais mortal contra uma Fera de Pedra, e arrancará 3 pontos da ENERGIA da criatura a cada golpe dado com sucesso.

Quando uma Fera de Pedra morre, seu espírito finalmente é libertado para retornar ao seu plano de origem.

Fera Sangrenta (Bloodbeast)

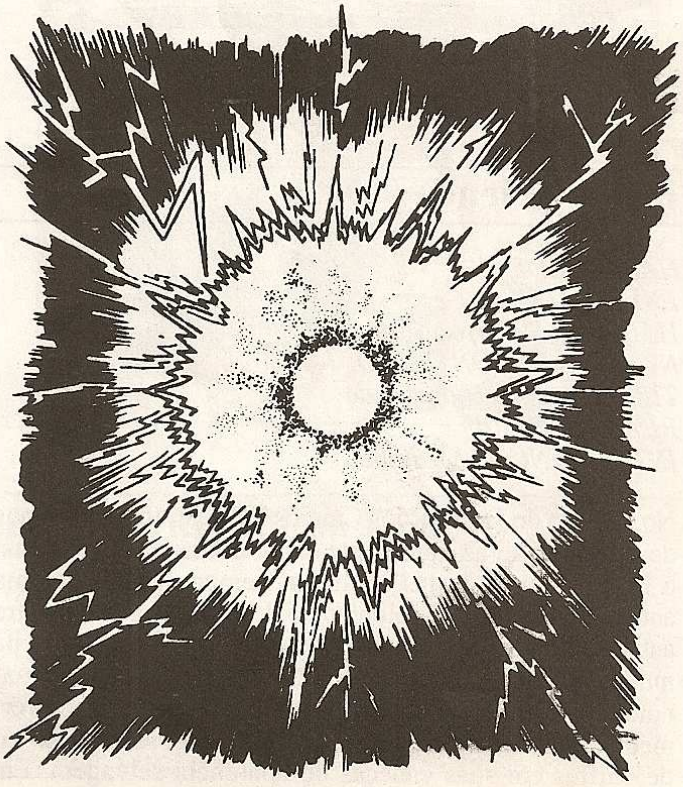
HABILIDADE: 12
ENERGIA: 10
HABITAT: Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Existe um certo número de feras que sempre retornam aos bestiários de sábios e às lendas conselheiras das amas, e seus poderes tornaram-se cada vez mais exagerados no decorrer dos anos. Algumas criaturas, porém, mostraram ser tão negras quanto haviam sido pintadas: uma delas é a FERA SANGRENTA.

Esta monstruosidade é grande, com pelo menos 4 metros de comprimento, e tão inchada que nunca pode deixar seu lago de limo fedorento, onde sustenta seu corpanzil desde que foi gerada. Seu couro é duro, de couraça, protegido por espinhos finos e com uma coloração cinza-esverdeada que dá nojo. Sua cabeça parece constituir-se de uma miríade de olhos acima de um bucho vazio e cheio de dentes. A maior fraqueza da Fera Sangrenta sempre foram seus olhos verdadeiros, pois ela desenvolveu uma centena de "olhos" falsos, que crescem em bolhas antes de eclodirem em sua cabeça. Qualquer aventureiro que tente acertá-la precisará de um golpe de sorte (*Testar a Sorte*) para acertar seus olhos reais e atingir-lhe o cérebro. Acertar tal golpe significa, porém, evitar a longa, gosmenta, e rosada língua da coisa. A menos que seu oponente consiga cortar-lhe a língua fora com um punhal (obtendo sua HABILIDADE ou menos, em dois dados), ele será tragado pelo lago, onde o poderoso limo ácido decomporá seu corpo com rapidez, até deixá-lo pronto para ser consumido!

Fetch (Fetch)

HABILIDADE: 11
ENERGIA: 6
HABITAT: Ruínas, Cavernas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Mediana



Os FETCH são criaturas estranhas e mágicas, encontradas raramente, em lugares desertos e bem contra-mão, particularmente perto de locais com grande magia. Diz-se que são parentes do Fogo-Fátuo, embora seja difícil de se provar. Um Fetch aparece tipicamente como uma pequena e cintilante bola de ENERGIA, com estalidos de estática e descarregando pequenos relâmpagos no ar. O âmago da criatura é um núcleo cheio de luz intensa, onde emissões elétricas são bastante freqüentes para gerar inteligência.

Os Fetch emanam ENERGIA mágica, e vão se alimentar ferozmente sempre que puderem. Um Fetch que não tenha se alimentado por uma semana ficará pequeno e pálido; já um que acabou de se alimentar, alcançará quase um metro de diâmetro, tornando-se muito volátil e provocando estática em grandes arcos ao redor de si mesmo. Um Fetch atacará qualquer um que carregue armas mágicas (para sugar sua ENERGIA) ou um aventureiro heróico, cuja aura de sorte esteja bastante tangível para servir-lhe de alimento. Caso um Fetch encontre um feiticeiro, ele deliberadamente o provocará, atacando-o e beliscando-lhe a pele até que o feiticeiro lance-lhe "comida" na forma de feitiços. Os feitiços lançados contra um Fetch não lhe fazem nenhum mal, ao invés disso, atraem outras criaturas, que podem sentir ENERGIA mágica a uma longa distância.

Contudo, os Fetch diminuem com o frio, e feitiços que produzam gelo irão machucá-los. Se uma arma de metal for usada contra eles, em um golpe certeiro, tanto o atacante como o Fetch sofrerão danos à medida que a criatura encolher. Um feitiço dissipador imediatamente destruirá um Fetch, fazendo-o estourar sem vida em um pequeno e violento clarão.

Fiend (Fiend)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 8
HABITAT: Desertos, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Monstro/Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

No coração do Deserto dos Crânios habitam todos os tipos de estranhas feras, raramente encontradas pelos homens; o FIEND é uma destas criaturas. Remanescentes de uma antiga civilização que colonizou o deserto, espreitam entre antigas ruínas, talvez aguardando o retorno dos mestres há muito falecidos. Tão altos quanto um homem, são humanóides durões e fortes, cobertos por uma pele coriácea vermelha. Além de dentes longos e afiados, possuem um par de chifres em suas cabeças de aparência selvagem. Em

qualquer situação de ataque, rasgam as vítimas com suas garras, e então pegam seu oponente desprevenido lançando um sopro de fogo direto sobre ele! Obtendo um resultado de 1 ou 2 em um dado, O Fiend acertará o adversário e lhe causará a perda de 1 ponto extra de ENERGIA. Caso mate seu oponente, a criatura soprará ainda um pouco mais de fogo antes de saborear sua "carne assada". Os Fiends freqüentemente serão encontrados tomando conta de antigos artefatos sem preço, ou talvez até mesmo nas tumbas de seus antigos mestres.

Fiend do Fosso (Pit Fiend)

HABILIDADE: 12 *3 Ataques*
ENERGIA: 15
HABITAT: Selvas, Planícies, Desertos
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Réptil
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Seja descendente de um extinto Dinossauro, ou um Lagarto Gigante que aprendeu a andar nas pernas traseiras, o FIEND DO FOSSO é uma criatura amedrontadora. Com cerca de dez metros de altura, ao erguer-se sobre as patas com garras, ele é coberto por um couro muito duro,

manchado de verde e marrom. Sua cabeça é grande, com poderosas mandíbulas feitas para quebrar ossos e rasgar carnes, pois a criatura é carnívora. Seu nome vem de seu uso em jogos, onde gladiadores escolhidos entre prisioneiros condenados são jogados num imenso fosso para enfrentar uma dessas feras, pelo prazer da audiência sanguinária.

Flayer (Flayer)

HABILIDADE: 6 *3 Ataques*
ENERGIA: 7
HABITAT: Masmorras, Ruínas, Cidades
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Mediana-Baixa

Em círculos instruídos acredita-se amplamente que os FLAYERS estão de algum modo ligados aos assustadores ASSASSINOS DE MENTES. Certamente existem muitas semelhanças físicas entre as duas raças. Os Flayers possuem corpos e pernas humanóides, embora não possuam braços. Suas cabeças são como as de um polvo, com vários tentáculos. Diferentemente dos ASSASSINOS DE MENTES, contudo, sua pele não é sólida, mas algo gelatinosa, e treme repulsivamente a cada movimento. Vestem-se com roupas esfarra.

Os Flayers raramente são vistos pelos homens, preferindo privar da atenção de outras raças. Contudo, descobriu-se que eles desenvolveram extraordinárias HABILIDADES em preparar alguns dos mais bizarros, mas também mais saborosos pratos. Como resultado, um Flayer às vezes pode ser encontrado numa bem equipada cozinha, preparando estranhos mas maravilhosos pratos para os nobres que podem empregá-los. Contudo, sua aparência nojenta, freqüentemente faz com que outras criaturas os ataquem. A reação das outras pessoas com relação a eles tornou-os criaturas tristes e tímidas, cautelosos com outras criaturas e prontos para se defenderem. Em uma luta, um Flayer balançará sua cabeça violentamente de um lado para o outro, açoitando o ar com seus tentáculos. Cada um deles é equipado com um ferrão farpado que causa um dano de 3 pontos de ENERGIA em um ataque bem-sucedido, ao invés dos habituais 2 pontos.

Flesh Grub (Flesh Grub)

HABILIDADE: 1
ENERGIA: 1
HABITAT: Pântanos, Masmorras, Ruínas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 2-12
TIPO: Inseto
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Nenhuma

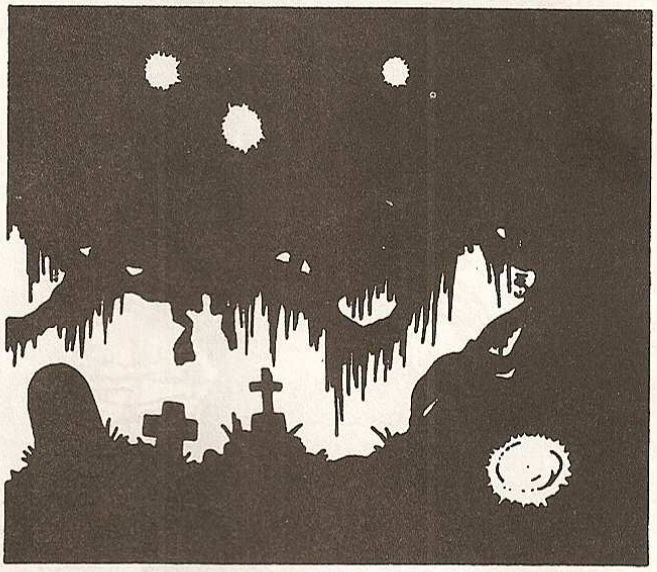
Vaguear por velhos túmulos ou masmorras pode ser a melhor maneira para um aventureiro encontrar fama e fortuna, mas sempre há um certo risco. Assim como existem as grandes criaturas, há muitos pequenos perigos, tais como os FLESH GRUB. Estes nojentos vermes rastejam em escombros apodrecidos e outros cantos escondidos, esperando que o odor humano se aproxime, para então rastejarem. São cegos, mas podem facilmente farejar seu alvo antes de se atirarem a ele com dentes farpados. Cada um irá automaticamente causar a perda de 1 ponto de ENERGIA à medida que mordisca a carne fresca da vítima. As desagradáveis criaturas podem ser removidas e esmagadas facilmente, mas a cada jogada somente seis podem ser removidas.

Fogo-Fátuo (Will-O'-The-Wisp)

HABILIDADE: 10
ENERGIA: 6
HABITAT: Ruínas, Pântanos e Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

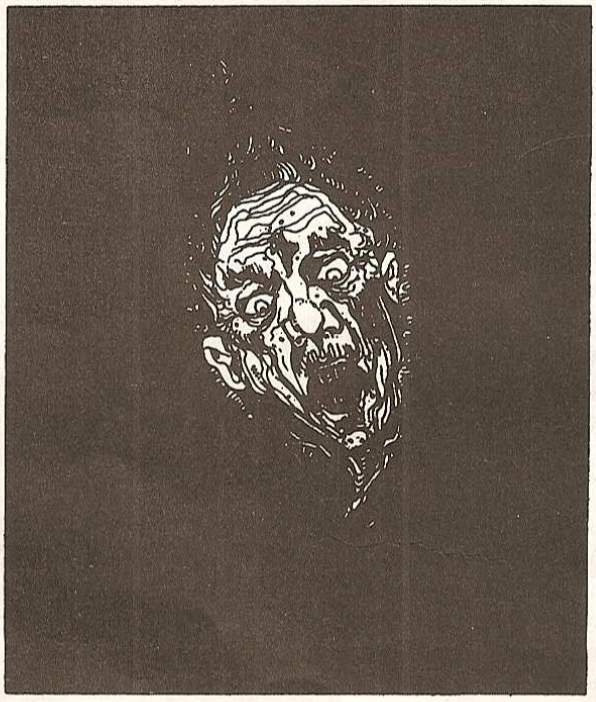
Vagueando à noite por sobre cemitérios e outras ruínas abandonadas, os FOGOS-FÁTUOS sempre foram confundidos com as almas dos mortos, se juntando para dançar sob a lua. Manifestando-se como pequenas bolas brilhantes cheias de luz, flutuando no ar, sempre foram confundidos com outras criaturas. Na verdade, eles são seres mágicos, que se alimentam das almas que os imaginam. Com certo parentesco com os Fetch, são pequenas esferas de ENERGIA, ligadas por forças desconhecidas, para criar uma criatura de grande inteligência e intenções malignas.

Obtêm seus poderes das forças vitais liberadas pelas criaturas recém-falecidas, e como resultado passam a maior parte do tempo tentando levar suas vítimas para a morte. Eles dançam nos céus por sobre elas, como que acenando para serem seguidos, antes de jogá-las num pântano ou num despenhadeiro! Podem ser atingidos por armas normais, e atacarão com um raio de ENERGIA, o que causará a perda de 3 pontos de ENERGIA. Quando morto, um Fogo-Fá-tuo irá desvanecer no nada, sua ENERGIA dissipando-se no ar.



Ganjee (Ganjee)

HABILIDADE: 12
ENERGIA: 0 (ver abaixo)
HABITAT: Ruínas, Masmorras, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta



Entre o Plano Terrestre e o Plano Mágico fica uma camada nebulosa conhecida como o Plano Espiritual. Seus habi-

tantes vivem metade do tempo neste plano e metade fora dele. Sua grande maioria é de almas que passam, para cima ou para baixo, para os domínios de suas respectivas divindades. Alguns seres habitam somente o Plano Espiritual: Poltergeists ficam aprisionados lá devido à natureza de sua morte. Mas os GANJEES vivem aqui de propósito.

Parentes dos Fantasmas, mas um pouco mais odiosas, estas entidades não-corpóreas são pequenas concentrações de ENERGIA, conduzidas por ódio e má-vontade, mas podem aparecer para suas vítimas como assombrosos rostos brancos, contorcidos por um sorriso diabólico. Qualquer um que as encontre, logo na primeira vez perderá 1 ponto de HABILIDADE e 2 de ENERGIA, de tanto pavor! Os Ganjees podem extinguir chamas, atirar objetos e até brandir armas. Contudo, lutar contra eles é muito difícil, pois não possuem corpos físicos. Porém, às vezes podem ser subornadas para deixar alguém passar livremente, recebendo de presente um item mágico como uma poção ou uma espada — embora tendam a esquecer as barganhas e usar os presentes contra o aventureiro!

Gárgula (Gargoyle)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Cavernas, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana-Baixa

GÁRGULAS são criaturas ferozes, cuja habilidade de fundir-se com as pedras é tal que elas surpreendem sua presa 5 entre 6 vezes, e são capazes de dar o primeiro golpe automaticamente. Possuem uma forma rudimentarmente humanóide, com pés e mãos cheios de garras, e cabeças bestiais, repletas de dentes e chifres. Um par de enormes asas encouraçadas brotam de suas costas, bem como um rabo pontiagudo no final das mesmas. Suas coloração é de um cinza manchado, tal como uma rocha. Esta camuflagem permite que preguem sua peça favorita em um aventureiro — ficar imóvel sobre uma pedra e fingir ser uma estátua até poderem atacar.

O couro de pedra de uma Gárgula é resistente: armas normais não podem machucá-las. Na verdade, dois golpes de uma gárgula são suficientes para quebrar até a mais forte das espadas. Contudo, armas encantadas com magia podem feri-las, e também se retrairão com o fogo. Existem rumores de que as Gárgulas pagam vassalagem, tanto em serviço como em tesouro, ao maligno Demônio da Noite Vradna, que diz-se ser servido por uma legião de mil criaturas malignas.

Gark (Gark)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 11
HABITAT: Planícies, Florestas, Colinas, Ruínas, Masorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Nos imensos tanques de laboratórios, semelhantes a masmorras, bem abaixo da superfície da Terra, feiticeiros malignos há muito experimentaram o cruzamento entre as várias raças não-humanas — Orcs, Goblins, Ogres, Trolls e Gigantes. Combinando Orc e Troll, produziram o guerreiro Doragar; misturando Goblin e Gigante, criaram os GARK.

Eles se parecem muito com um imenso Goblin, medindo bem mais de dois metros e meio de altura. São ágeis, musculosos e muito agressivos. Seu couro marrom é duro e coriáceo, e podem mostrar-se formidáveis guerreiros com machados e cutelos. Porém, não são muito inteligentes, e às vezes podem ser muito imprevisíveis, principalmente no calor de um combate. Nas colônias de Goblins e Orcs nas quais habitam, são normalmente encontrados como guardas em algum canto esquecido, onde não podem causar nenhum dano. Garks são atraídos por coisas bonitas e brilhantes, e podem possuir baús inteiros cheios de quinquilharias sem valor que tenha lhes chamado a atenção.

Garra de Lama (Mudclaw)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 4
HABITAT: Pântanos, Rios
NÚMERO ENCONTRADO: 4-14 (2d6 mais 2)
TIPO: Animal
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

GARRAS DE LAMA são pequenos anfíbios de duas pernas, que habitam em pequenas colônias entre os mais densos juncos e correm pelas margens dos pântanos e bancos de rio. Com no máximo um metro de altura, sua coloração abrange vários tons de verde com manchas marrons, o que lhes fornece boa camuflagem contra predadores maiores. Eles têm poderosas pernas, com dedos grandes e membranas, o que lhes permite correr e nadar a grande velocidade. Possuem uma espinha alta de ossos pontudos que corre ao longo de suas costas, e uma pequena cauda que lhes ajuda a dar rumo quando nadam. Seus braços curtos terminam em mãos prêensis surpreendentemente fortes, equipadas com garras pequenas e afiadas.

Garras de Lama comerão praticamente qualquer coisa que encontrarem, incluindo peixes, insetos e plantas, mas são grandes fãs de carne de sangue quente. Comerão ratazanas, ratos e animais desgarrados da manada, e ocasionalmente se juntarão para atacar aventureiros solitários. Muitos viajantes desavisados encontraram-se repentinamente assaltados por todos os lados pelas vorazes criaturinhas, cortando e despedaçando com suas garras afiadas como punhais, tentando arrastá-los para a água antes de desfazê-los em tiras para devorá-los. Em tal ataque coordenado, podem ser mais letais que Piranhas, apesar de grupos menores serem menos valentes e mais seletivos na escolha de suas refeições.

As criaturas vivem em covis semelhantes aos criados por castores, pequenas estruturas de juncos trançados cobertos com lama e grama e muito semelhantes a cabanas. Seus filhotes não podem caçar até estarem totalmente crescidos, contando então com a comida trazida pelos pais surpreendentemente leais.

Gato Uivante (Howl Cat)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 9
HABITAT: Colinas, Montanhas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Animal
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Quando foram descobertos, os GATOS UIVANTES foram tomados, erroneamente, como uma variedade de felinos. Realmente, à primeira vista, não é difícil imaginar porque foi cometido tal erro. Mas, posteriormente, descobriu-se que eram membros da família dos Macacos, apesar de sua cabeça ter mais características semelhantes à cabeça de um leão do que à de um macaco. São macacos com pêlos curtos, do tamanho de um cachorro grande, e habitam a fronteira entre florestas e áreas de montanhas altas, principalmente nas regiões orientais de Kakhabad. Seus

corpos são de uma cor cinza manchada, mas suas cabeças possuem uma densa e avermelhada juba (daí sua semelhança com um leão).

Gatos Uivantes são carnívoros. Apesar de atacarem em turnos, um após o outro, raramente é necessário uma segunda criatura durante um combate. Suas mandíbulas têm dentes afiadíssimos e cada mão, ou pata, tem uma única garra estraçalhante. Receberam seu nome devido ao seu grito de batalha, um som ensurdecedor que espalha terror nos corações de seus oponentes. Este grito é sempre um prelúdio para seu ataque, e, durante a Série de Ataque seguinte a este uivo, quem estiver lutando com um Gato Uivante deve reduzir 1 ponto de sua Força de Ataque. Durante o combate, um Gato Uivante soltará seu uivo sempre que causar a perda de ENERGIA em seu oponente, que deve, portanto, sofrer nova penalidade em sua Força de Ataque na próxima Série de Ataque. Mas, a cada vez que solta seu uivo, isso retira 1 ponto de ENERGIA da criatura.

Gênios (Genie)

HABILIDADE: 12
ENERGIA: 20
HABITAT: Planos Mágicos, qualquer lugar onde seu evocador esteja
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Alta

Os GÊNIOS são criaturas mágicas que podem aparecer nos lugares mais inesperados para ajudar, ou atrapalhar, um aventureiro. Parecem seres caóticos, mas na verdade servem aos Deuses Trapaceiros da Sorte e da Oportunidade. Estas Divindades misteriosas divertem-se em manipular tanto os Deuses do Bem quanto os Deuses do Mal para seu próprio prazer. Caso os Deuses do Mal pareçam estar ganhando, eles tentarão influenciar os acontecimentos para que o Bem comece a ganhar, e vice-versa.

Para mudar eventos assim, eles usam os Gênios. Essas criaturas normalmente habitam o Plano Espiritual em forma etérea. Quando são enviados ao Plano Terrestre, assumem uma forma mais substancial, tipicamente a de um humanóide gordo e careca que flutua no ar, como se estivesse levitando. A ajuda que um Gênio oferece às vezes é muito irritante, mas também pode ser de grande utilidade. Eles podem distrair os inimigos, tornar um aventureiro invisível, e até mesmo oferecer um desejo de graça! Tal benefício raramente é de total ajuda para o aventureiro; os desejos, principalmente, tendem a ser levados tão ao pé da letra que causam mais problemas do que ajudam. Tal comportamento faz com que algumas pessoas os detestem completamente. Qualquer um que tentar atacar um Gênio, recuará em choque, pois as armas passarão direto por seus corpos sem feri-los. Em resposta a tal ataque, um Gênio pode achar que tal ofensa merece uma lição, assegurando assim que, no futuro, o aventureiro será mais cortês com os servos do Destino.

Ghoul (Ghoul)

HABILIDADE: 8 *2 Ataques*
ENERGIA: 7
HABITAT: Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Eles talvez já tenham sido humanos, mas não agora. GHOULS são nojentas criaturas mortas-vivas cujos espíritos vagueiam dia e noite entre a vida e a morte. Habitam túmulos e criptas, pois comem cadáveres, especialmente os de humanos. Parecem estar mortos, com a pele apodrecida caindo de seu corpo, escondendo apenas em parte as entranhas decadentes. Suas línguas pendem de suas bocas doentias abertas num sorriso maligno, enquanto sibilam com prazer à vista de carne fresca. Eles atacam com suas mãos cheias de garras, chicoteando-as violentamente, aparentemente sem medo das espadas usadas contra eles. As mãos de um Ghoul carregam maiores perigos, pois possuem a força para paralisar sua presa, deixando-a imóvel e pronta para ser devorada. Se um Ghoul atingir alguém cinco vezes, a vítima não conseguirá mover-se ou falar, ou fazer qualquer outra coisa. Seu corpo inteiro ficará entorpecido, sua respiração ficará cada vez mais difícil e a vítima ficará paralisada esperando para ser devorada.

Gigante (Giant)

GIGANTES são basicamente imensos humanóides, sendo cinco vezes mais altos do que um ser humano normal. Existe um número variado de Gigantes espalhado por várias partes do mundo. Em geral, são criaturas cheias de bolhas pelo corpo, mal-humoradas, e freqüentemente esquecidas de seu tamanho. Os Gigantes costumam vagar pelo mundo, esmagando árvores e casas que fiquem em seu caminho. Porém, algumas vezes, prestam atenção às pessoas pequenas. Eles podem "brincar" com elas — içando-as e então jogando-as no chão, arrancando os telhados de suas casas para dar uma olhadela curiosa, e por aí vai. Mas quando ficam com fome, podem agarrá-las e devorá-las como se fossem petiscos. Devido à sua natureza caótica, os Gigantes são temidos por muitos habitantes de regiões mais selvagens. Graças aos Deuses, a maioria dos Gigantes é um pouco confusa; se eles se organizassem em um exército disciplinado, poderiam tomar cidades inteiras. As várias raças de gigantes freqüentemente lutam entre si, o que, na maior parte do tempo, mantém sua atenção afastada dos seres pequenos.

GIGANTE DA FLORESTA (FOREST GIANT)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 9
HABITAT: Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Mediana

Um GIGANTE DA FLORESTA plenamente crescido pode atingir até cinco metros de altura. São criaturas musculosas, tipicamente vestidas em rudes roupas de cor verde ou marrom, com pele morena e cabelos desgrenhados. Carregam uma enorme clava feita do mais largo tronco de árvore, ou um machado com cabeça de pedra, e às vezes uma sacola contendo umas poucas Moedas de Ouro, um pouco de comida e talvez algumas pedras para serem jogadas nos inimigos.

Diferentemente de muitos Gigantes, esta raça importa-se com seu habitat e cuida das árvores das florestas. Às vezes são amigáveis com os Homens-Árvore e os Elfos das Florestas, embora freqüentemente entrem em conflito com os primeiros. Apesar de poderem cuidar de jovens árvores e arbustos, eles não pensam duas vezes antes de derrubar árvores maiores para usá-las como lenha! Como muitas raças, não aceitam amigavelmente invasores em seus domínios e tentarão removê-los. Jogarão pedras de uma certa distância (acertando o alvo com um resultado de 1 a 4 em 1d6, causando a perda de 3 pontos de ENERGIA), antes de se aproximarem mais deles com sua clava. Não são avessos a devorar humanos, embora achem-nos um pouco fibrosos e não satisfazem seu apetite; preferem cervos ou javalis.

GIGANTE DA TEMPESTADE (STORM GIANT)

HABILIDADE: 10 *4 Ataques*
ENERGIA: 15
HABITAT: Montanhas, Regiões Áridas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Nos vastos castelos acima das nuvens, no topo dos picos das mais altas montanhas, os solitários GIGANTES DAS TEMPESTADES observam o mundo dos Gigantes e dos homens com desdém. São grandes sábios, e seus falcões trazem-lhes notícias das terras mais longínquas. Diferente dos outros Gigantes, são muito inteligentes e, por muitos séculos, vêm guardando os segredos da sabedoria dos tempos antigos. Em seus castelos reclusos ficam guardados livros, pergaminhos, aparelhos e máquinas de eras passadas, a maioria dos quais é incompreensível para um feiticeiro moderno.

Um típico Gigante da Tempestade possui oito metros de altura, é magro mas musculoso, com pele pálida e cabelos amarelos. Eles usam mantos finos e podem carregar um enorme cajado. De seus altos picos, às vezes interferem nos problemas dos outros mudando o clima. Podem mandar chuva, ondas de calor e até mesmo violentas tempestades magnéticas para influenciar a ação de exércitos ou frotas. Mais freqüentemente, contudo, usam seus poderes para ajudar a Terra em tempos de inundações ou secas.

Seu castelos podem ser divididos com as Águias Gigantes ou com os Elementais do Ar, de quem são muito amigos. Os Castelos são espartanos, desprovidos de decoração, móveis ou enfeites. Suas bibliotecas e observatórios são bem mais opulentos e entupidos de relíquias.

GIGANTE DAS CAVERNAS (CAVE GIANT)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Cavernas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

GIGANTES DAS CAVERNAS são os menores de todos os gigantes, ficando com menos de três metros de altura — e parecendo ser até mais baixos, pois suas costas são curvadas para a frente por viverem inclinados nas cavernas. Habitam apenas o subsolo, vivendo na escuridão. Sua pele é de um cinza bem claro e desprovida de pêlos, habilitando-os a confundir-se com as pedras das cavernas e surpreender sua presa (acertando automaticamente) 5 em cada 6 vezes. Seus olhos cinzentos se tornaram fracos por causa da escuridão em que vivem, e eles ficam cegos quando enfrentam a luz do sol. Um Gigante das Cavernas carrega uma clava de pedra ou então um saco cheio de pedras. Eles não são inteligentes, e atacam quase tudo o que encontram. Gostam especialmente da carne macia dos Trogloditas, que mastigam até o osso quando estão com fome.

GIGANTE DAS COLINAS (HILL GIANT)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA 11
HABITAT: Colinas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

GIGANTES DAS COLINAS são feios e pesados brutamontes, que crescem até sete metros de altura. Também são gordos, cabeludos e um tanto repulsivos; estão quase sempre vestidos com peles. Sua arma favorita é a clava de madeira, mas eles também gostam de atirar grandes pedras em pequenas criaturas ou em vilas. Cada pedra tem 3 chances em 6 de acertar o alvo (1-3 em 1d6), causando a perda de 1 ponto de ENERGIA em seu oponente. Constroem seus lares em grandes cavernas, as quais às vezes dividem com Ursos, que costumam ajudá-los na guarda. Para isso, essas criaturas são recompensadas com um suprimento regular de comida. O prato favorito dos Gigantes das Colinas é carne humana, e suas cavernas podem ter um canto reservado para uma "dispensa", com muitas peças à espera de serem comidas.

GIGANTE DAS MONTANHAS (MOUNTAIN GIANT)

HABILIDADE: 10 *3 Ataques*
ENERGIA 12
HABITAT: Montanhas, Cavernas, Gelo
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

Os GIGANTES DAS MONTANHAS somente são encontrados dentre os mais altos picos das grandes montanhas. Eles podem alcançar até oito metros de altura; seus corpos são musculosos e pesados. Geralmente são encontrados vestidos com peles e couro, carregando clavas ou machados. Os Gigantes das Montanhas são muito fortes e podem arrancar árvores e pegar enormes rochas para atirar em seus oponentes. As rochas têm 3 entre 6 chances de acertar (1-3 em 1d6), e podem causar a perda de 2 a 7 pontos (1d6 + 1) de ENERGIA.

Um Gigante das Montanhas pode ter uma Águia Gigante como bichinho de estimação de caça, treinando-a para atacar invasores em seus domínios. São seres solitários e

muito avarentos, guardando ouro e outros tesouros em suas cavernas no alto das nuvens. Quando encontrados longe de seu lar, habitualmente estarão carregando uma pequena sacola com Moedas de Ouro, várias pedras e um pouco de comida (alguns leitões, metade de uma vaca, ou algum outro petisco leve).

GIGANTE DO FRIO (FROST GIANT)

HABILIDADE: 10 *3 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Gelo, Cavernas, Montanhas, Desertos
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

GIGANTES DO FRIO, que podem alcançar até seis metros de altura, vivem apenas nas regiões mais frias, tais como as planícies geladas ao norte das escarpadas Montanhas do Dedo-de-Gelo. Sua pele é de um branco pálido, fica escondida por sua longa barba branca e seus cabelos desgranhados, o que lhes dá a aparência de um urso polar. São seres solitários, que preferem a companhia dos Lobos da Neve à de outros Gigantes do Frio. Se encontrados quando estão caçando, um Gigante do Frio estará acompanhado por 1 a 6 Lobos da Neve (1d6). Vivem da carne de qualquer criatura que possam caçar. Contudo, ficam longe dos Toa-Suo, pois temem serem vencidos pelo seu imenso número. Os Gigantes do Frio não têm medo de atacar humanos, pois sabem que as pequenas criaturas talvez estejam carregando ouro, o metal que mais amam, para guardar em suas cavernas.

GIGANTE DO MAR (SEA GIANT)

HABILIDADE: 10 *3 Ataques*
ENERGIA: 17
HABITAT: Mar
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Mediana

O maior dos Gigantes não habita a Terra, mas sob a água. GIGANTES DO MAR são enormes seres de pele esverdeada, que podem alcançar até dez metros de altura. Possuem mãos e pés com membranas, e seus cabelos esvoaçam por seus corpos escamosos. Marinheiros supersticiosos dizem que são responsáveis por tempestades e redemoinhos no mar. Certamente eles detestam a invasão de grandes navios em seus domínios, e podem se tornar agressivos. As táticas mais comuns incluem enviar grandes ondas para afundar botes e agitar a água para virá-los.

Os Gigantes do Mar podem respirar tanto água como ar, mas nunca se aventuram à terra. Quando nadam em alto-mar, podem estar acompanhados por golfinhos ou orcas, com os quais são muito amigáveis. Eles fazem seus lares em cavernas submarinas, e as decoram com tesouros de navios afundados, pregando moedas nas paredes e espalhando jóias pelo chão.

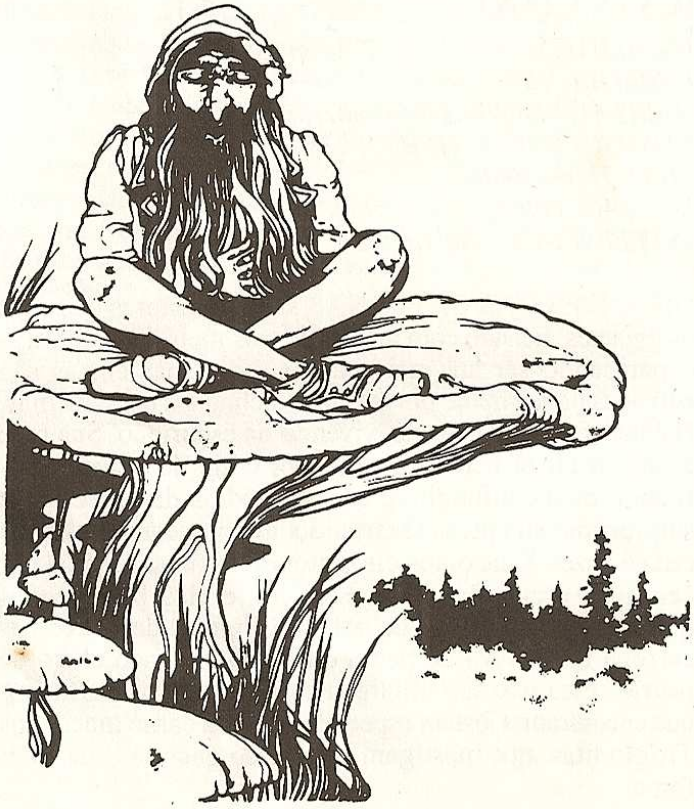
GIGANTE DO PÂNTANO (MARSH GIANT)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 9
HABITAT: Pântanos
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

De pele esverdeada e escamosa, os GIGANTES DO PÂNTANO são muito diferentes dos outros Gigantes. Com quase 6 metros de altura, são magros, com membranas entre os braços e os membros, e amplos pés com membranas para ajudá-los a nadar. Eles habitam as profundezas dos pântanos e lodaçais, passando a maior parte de seu tempo submersos à procura de comida. Vivem de pequenos humanóides, como Saqueadores dos Pântanos e Kokomokoas, mas também podem atacar humanos que porventura possam penetrar em seus domínios. Eles emborcarão suas vítimas e as manterão debaixo d'água até que se afoguem, antes de arrastá-las para fora e devorá-las.

Gnomo (Gnome)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 5
HABITAT: Florestas, Colinas, Cavernas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Alta



Rabugentos e estranhos, os GNOMOS evitam o contato com outros seres. Eles são pequenos humanóides, vagamente aparentados com os anões, e podem ser encontrados em áreas remotas. Preferem ficar sozinhos, longe das atenções de outras raças, que parecem só trazer violência e complicações para suas vidas simples.

Eles se mostrarão muito inamistosos quando perturbados por um humano grosseiro; podendo atacá-lo com seus pequenos machados, ou usando magia. Os Gnomos sabem fazer qualquer tipo de magia sutil, mas somente a usarão para se defender, ficando invisíveis, tornando uma espada mole nas mãos de quem a empunha e coisas do gênero. Um Gnomo não usará sua magia para atacar alguém que inadvertidamente o perturbe mas, se esse alguém continuar a molestá-lo, ele poderá encontrar-se às voltas com um raio, ou receber um outro aviso qualquer para deixar os Gnomos em paz!

Goblin (Goblin)

	Goblin	*Goblin dos Pântanos*
HABILIDADE:	*5*	*6*
ENERGIA:	*5*	*6*

HABITAT: Colinas, Planícies, Regiões Áridas, Cavernas, Masmorras, Pântanos
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

Menores que os Ogres, mas tão nojentos quanto eles, os GOBLINS são humanóides grosseiros, encontrados causando problemas em muitas áreas. São feios, de pele amarronzada, com cerca de um metro e meio de altura, normalmente vestidos com peles esfarrapadas, couraças e farrapos de armaduras. Os Goblins são criaturas malignas que se deliciam em escravizar, torturar e matar humanos, Elfos e Anões. Alguns ainda habitam vilas primitivas no deserto, mas a maioria serve ao exército do Caos junto aos Orcs, Ogres e Trogloditas. Assim como a maioria de seus primos, eles preferem viver no subterrâneo, longe da luz do sol que os cega com seu brilho.

Goblins costumam estar armados com espadas, machadinhas ou punhais (estes acertam num resultado de 1-3 em 1d6, causando a perda de 3 pontos de ENERGIA). Eles também gostam de montar armadilhas cruéis, como um fosso cheio de espinhos venenosos, armadilhas com farpas e inúmeros outros mecanismos cruéis. Cada tribo de Goblins é liderada por um forte guerreiro (HABILIDADE 7; ENERGIA 6), à frente de qualquer ataque.

GOBLINS DO PÂNTANO são parecidos com os Goblins comuns, mas com algumas notáveis diferenças. São mais magros, com pele esverdeada, quase escamada, e suas mãos e pés possuem membranas para nadarem. Eles passam a maior parte do tempo escondidos na lama e nos juncos de suas casas no pântano, freqüentemente atacando os Kokomokoa, a quem odeiam. Os Goblins do Pântano gostam ainda menos de humanos do que de seus vizinhos de habitat, e se deliciam, por exemplo, amarrando um prisioneiro em uma tábua e deixando-o para as Sanguessugas Gigantes drenarem-lhe todo o sangue, lentamente...

Golem (Golem)

	Golem de Carne e Osso	*Golem de Pedra*	*Golem de Madeira*	
HABILIDADE:	*8*	*8*	*8*	*2 Ataques*
ENERGIA:	*7*	*6*	*11*	

HABITAT: Qualquer lugar onde estiver seu mestre
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os GOLEMS são humanóides mágicos animados pelas feiticeiras para servi-las. Parecidos com os Guerreiros de Cristal, mas muito mais fáceis de se lidar, dão excelentes guardas ou servos, pois são fortes, não dormem e são totalmente obedientes. A criação de um Golem requer magia poderosa e um ritual que leva um dia inteiro para ser concluído. Alguns bruxos já conseguiram criar um feitiço capaz de gerar um Golem instantaneamente a partir de uma grande massa de material apropriado. Apontando para uma cadeira e murmurando algumas palavras, um feiticeiro pode transformar o objeto em um grande humanóide de madeira que irá obedecer a cada um de seus desejos.

OS GOLEMS DE CARNE E OSSO são animados a partir dos corpos de seres humanos, normalmente costurados juntos para criar uma figura alta e desconjuntada com quase três metros de altura. Como todos os Golems, são surdos para tudo, a não ser para a voz de seu mestre ou mestra, e não podem falar. Atacam com punhos parecidos com clavas, esmagando tanto armadura quanto ossos.

Os mais fortes dos três tipos de Golems são os GOLEMS DE PEDRA, seres grandes e poderosos que, quando estão parados, são facilmente confundidos com estátuas de pedra. Eles são criados a partir de um único bloco de pedra, que normalmente é esculpido no formato desejado, antes de serem animados. Os Golems de Pedra às vezes são deliberadamente feitos para parecerem estátuas, podendo assim, discretamente, guardar áreas e pegar intrusos desprevenidos. Outros são feitos para parecerem mais humanos e, normalmente são mais ativos a serviço de seus mestres. Eles costumam atacar com seus punhos imensos; se estiverem posando de estátua, podem também carregar uma arma de pedra. Seus corpos são tão duros que armas pontudas como espadas, punhais, machados e flechas não têm nenhum efeito contra eles. Uma arma esmagadora tal qual um martelo ou uma clava causará o dano normal a um Golem de Pedra.

Os GOLEMS DE MADEIRA não precisam ser esculpidos de uma única peça, mas, toda a madeira deve ser da mesma árvore. Uma vez animados, são completamente imunes. A qualquer tipo de mágica; nem mesmo uma arma mágica será melhor do que uma arma comum. Contudo, eles são muito vulneráveis ao fogo, que pode transformá-los em uma tocha em brasa em poucos segundos. Eles atacam com as mãos, causando danos normais.

Gonchong (Gonchong)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 5
HABITAT: Onde quer que esteja sua vítima
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Se alguma vez já existiu uma criatura que não deveria existir, esta é o GONCHONG. Ele é um parasita malvado e cruel, que toma o controle do cérebro de sua vítima e o usa para cometer atrocidades horríveis. Parece com uma enorme aranha ou um caranguejo cheio de ossos. É fisicamente fraco, e usa sua inteligência maligna para atingir seus medonhos fins.

Esta criatura escolherá um poderoso líder — um rei, general ou alto feiticeiro — e se firmará em sua cabeça espetando-a com um longo apêndice através do topo até o cérebro. Este fino tubo pode servir para matar um Gonchong. Entretanto, a criatura infunde grandes poderes físicos ao seu hospedeiro (adicionando 5 pontos para HABILIDADE e ENERGIA), de modo que, quando o hospedeiro tentar se defender, ele estará defendendo o Gonchong também. O hospedeiro de um Gonchong não pode ser ferido por armas normais. Somente uma espada de fogo encantada quebrará as defesas do parasita e machucará o hospedeiro. Tão logo o hospedeiro seja morto, o apêndice deve ser desconectado enquanto ainda estiver preso ao crânio da criatura morta. Caso contrário, a criatura se retirará e tentará atacar uma nova vítima. Para evitar tal coisa, é necessário que o oponente jogue contra sua HABILIDADE e obtenha um resultado igual ou menor a ela (usando 2d6).

Se o Gonchong perder, ele cairá no chão, e enquanto se prepara para outra tentativa, poderá ser atacado facilmente. Caso a coisa acerte seu alvo, o probóscito perfurará o crânio da nova vítima enquanto a segura com suas pernas.

A vítima se tornará um hospedeiro sem alma para o malvado Gonchong — mais forte do que jamais poderia crer, mas condenado a uma existência mortal como um escravo.

Grama do Sono (Sleeping Grass)

HABILIDADE: 0 (veja a seguir)
ENERGIA: 2
HABITAT: Regiões Áridas, Colinas, Planícies
NÚMERO ENCONTRADO: 1 ramo
TIPO: Planta
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Nenhuma

A GRAMA DO SONO não é um carnívoro ativo, mas pode afetar enormemente qualquer um que a encontre. Possui uma cor vermelho-fogo (uma grande quantidade dela dá nome à Montanha de Fogo), e produz muitas florezinhas por dentro de suas folhas. Quando perturbadas, as flores emitem um perfume doce, e enchem o ar com uma nuvem de pólen. Qualquer um que perturbar a flor, imediatamente se sentirá relaxado e cansado, parando para descansar entre as flores. Sentirá suas pupilas pesadas, e então cairá em um sono cheio de sonhos, que durará várias horas. Os predadores às vezes esperam perto das flores, sabendo que existe uma chance de conseguir uma presa facilmente. A não ser que carreguem sua vítima muito rapidamente, eles mesmos cairão adormecidos. Pode ser verdadeiramente assustador acordar rodeado por leões, Orcs e Snattacats, todos adormecidos!

Grama Envolvente (Tangleweed)

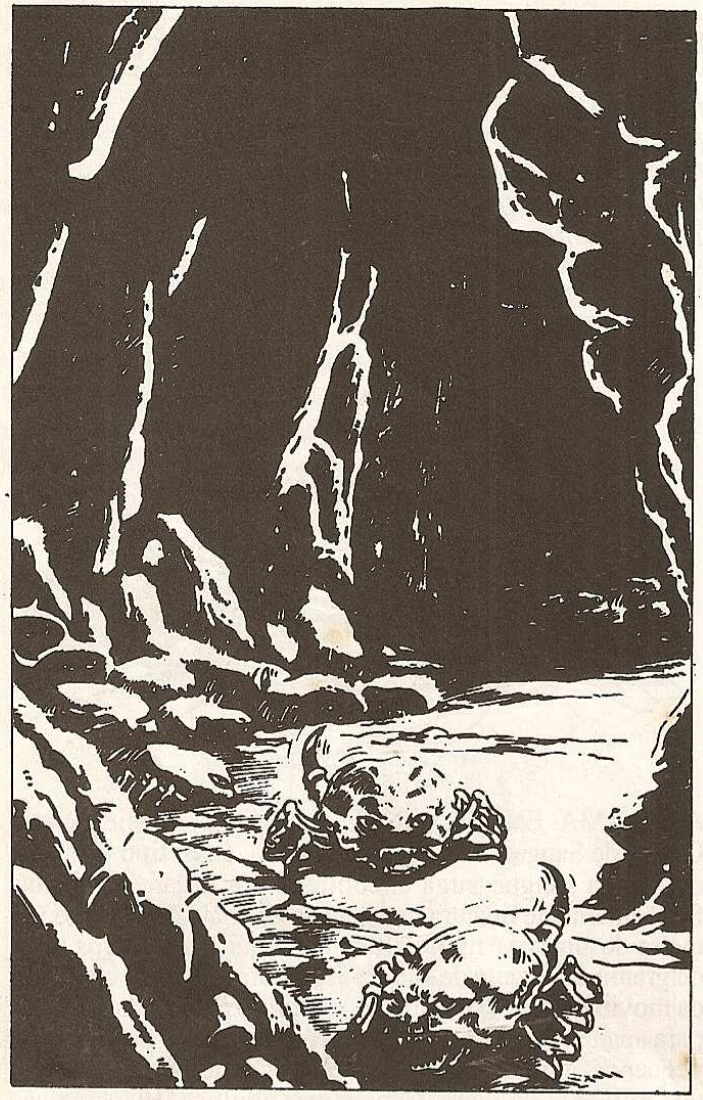
HABILIDADE: 7
ENERGIA: 6 por ramo
HABITAT: Planícies, Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6 ramos
TIPO: Planta
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Baixa

A GRAMA ENVOLVENTE, também conhecida como Grama de Sangue, ou Língua do Diabo, é um tipo estranho de grama sanguessuga encontrada em lugares isolados, freqüentemente misturada a plantas normais. Atinge até um metro de altura e é muito difícil distingui-la de outros tipos de grama. Diferente de sua companheira, ela pode controlar os movimentos de suas longas e laminosas folhas, que usa para apanhar comida. A estranha criatura vive para enlaçar pequenos animais em suas folhas, sugando-lhes o sangue por milhares de pêlos finos como agulhas. Elas não são avessas a atacar outras criaturas maiores, embora um grupo privado só possa causar a perda de no máximo 3 pontos de ENERGIA antes de se satisfazer.

As folhas normalmente cercam sua presa antes dela perceber que há algo errado, e o dano é automático. Caso outros grupos estejam por perto, eles se juntarão ao primeiro e poderão lutar entre si. Caso a Grama Envolvente vença, prenderá a outra e beberá sua seiva, custando-lhe 3 pontos de ENERGIA. Uma vez que tenha bebido tudo o que pode, a planta afrouxará o "laço" e deslizará lentamente para o solo, com suas folhas de um vermelho intenso. O fogo brandido ameaçadoramente afugentará a planta (é muito úmida para ser queimada com sucesso) mas, enquanto uma planta está encolhendo com medo das chamas, as outras se aproximarão sorrateiramente por detrás, prontas para sua próxima refeição de sangue!

Grannit (Grannit)

HABILIDADE: 4
ENERGIA: 3
HABITAT: Cavernas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Inamistosa-Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa



Vagando por suas cavernas escurecidas, à procura de saborosos petiscos, os GRANNITS são pequenos horrores surpreendentemente ferozes. Do tamanho de um coco, são cobertos por uma armadura semelhante a de um tatu e que se funde com a paisagem que os cerca, tornando-os indistinguíveis das rochas e das pedras ao redor. Esta camuflagem lhes permite surpreender suas presas à medida que eles repentinamente se levantam sobre oito finas pernas e cravam seus dentes na carne exposta. Este primeiro ataque inevitavelmente causa a perda de um ponto de ENERGIA em sua presa; após isto, eles podem ser derrotados normalmente.

Gremlin (Gremlin)

	Gremlin Sem Asas	*Gremlin Alados*
HABILIDADE:	*4*	*5*
ENERGIA:	*3*	*4*

HABITAT: Cavernas, Ruínas, Florestas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana-Alta

Os GREMLINS são pequenos humanóides encontrados rondando cavernas subterrâneas, onde vivem de pequenos insetos e animais. Os GREMLINS SEM ASAS, chegam a ter meio metro de altura, embora muito freqüentemente até menos do que isso. Possuem corpos magros, com cabeças grandes, pele esverdeada, nariz comprido e orelhas pontudas. Vestem-se com farrapos de sacos ou pele animal, e carregam punhais curtos. São pequenas criaturas desagradáveis, que não hesitarão em atacar seres muito maiores do que eles mesmos. São habilidosos em esconder-se sob o solo, e podem infestar um complexo calabouço com uma teia de pequenos túneis, em meio às grandes passagens.

Seus primos, os GREMLINS ALADOS, são menores e mais magros, mas igualmente malvados. Eles só crescem até 15 centímetros de altura, com pequeninas asas encouraçadas despontando de suas costas; mas, em todos os outros aspectos, são similares aos seus parentes sem asas. São perfeitos companheiros para os magos, que freqüentemente os mandam procurar ingredientes para feitiços ou espionar seus inimigos. São muito pequenos para carregarem armas, mas podem morder com seus dentes afiados.

Gretch (Gretch)

HABILIDADE: 10
ENERGIA: 13
HABITAT: Desertos
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Nem mesmo os mais sábios nômades do deserto podem dizer onde, sob as areias, está escondido um GRETCH, à espera de sua presa desatenta. As criaturas são altamente habilidosas em cobrir suas pistas e enterrar-se sob a areia, sem deixar traços, apenas dois minúsculos buracos para observarem a aproximação de uma refeição aceitável. Os Gretch são monstros reptlícos, sua cor é de um amarelo pálido, e habitualmente caminham sob as pernas traseiras, ficando tão altos quanto um homem. Possuem uma cabeça grande, como a de uma cobra ou um lagarto, com língua de cobra e uma boca cheia de dentes afiados. Cada mão escamosa acaba em uma longa garra, como um cruel punhal recurvado, polido e amolado para poder atravessar pele e ossos.

Os Gretchs são criaturas de sangue frio, e podem sobreviver muito bem no calor escaldante do deserto, embora devam se proteger do calor sob as areias mais frescas à medida que o meio-dia se aproxima. São carnívoros, e se escondem em oásis, por onde passam caravanas, para atacar os viajantes e suas montarias. Ficam escondidos à espera de uma vítima. Quando uma refeição se aproxima, pulam da areia e surpreendem sua presa. Suas garras são tão afiadas que causarão a perda de 3 pontos de ENERGIA, em um golpe bem-sucedido. Sua constante necessidade de comida os faz lutar até a morte, pois um Gretch machucado morrerá lenta e dolorosamente de fome, incapaz de capturar sua tão necessitada refeição.

Guarda-Serpente (Serpent Guard)

HABILIDADE: 10
ENERGIA: 10
HABITAT: Selvas, Desertos
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

Nas suas cidades-labirinto de pedra, ocultas nos limites sul do Deserto dos Crânios, os Caarths são governados por feiticeiros demoníacos. Sempre buscando maneiras de estender o poder de seus antepassados, e por adoração à deusa Sith, eles tentaram cruzar humanóides com cobras de vários tipos. Os GUARDAS-SERPENTES são o resultado de um dos mais bem-sucedidos experimentos.

Esses seres desconcertantes têm tronco humanóide sobre um grande corpo de serpente. Suas cabeças são distintamente reptílicas, com grandes olhos e bocas cheias de presas. São cobertos de escamas, embora costumem usar armaduras na parte superior. Os Guardas-Serpentes têm bastante inteligência para seguir ordens complexas de seus mestres malignos, como patrulhar as fronteiras das cidades e terras. Eles estarão carregando armas, pois possuem HABILIDADE no uso da espada, do machado-de-guerra e da lança, sendo adversários mortais.

Guardião de Criptas (Crypt Stalker)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 6
HABITAT: Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

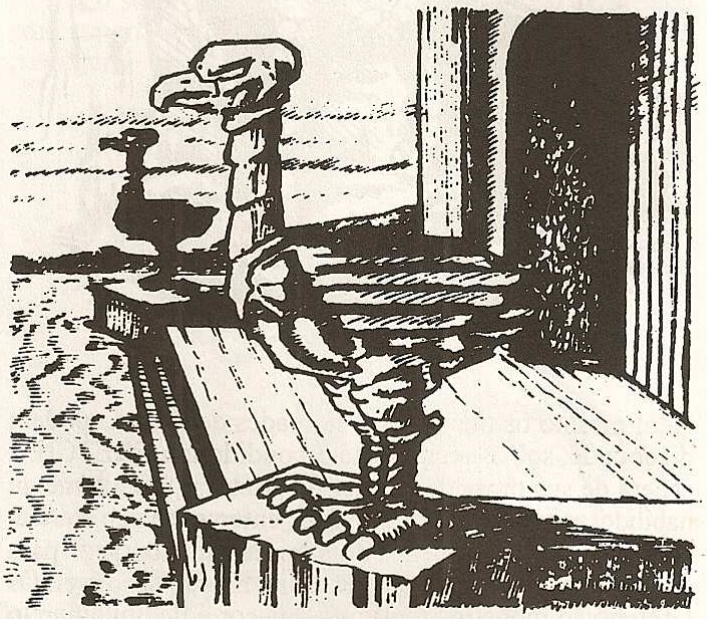
Há um costume em muitas terras decretando que, após a morte de um nobre ou alto sacerdote, suas riquezas sejam enterradas com ele, de modo a trazer-lhe fortuna e poder na vida além-túmulo.

Entretanto, também é um costume em muitas terras, a partir do momento em que a tumba é selada, todos os ladrões e aventureiros locais tentarem roubá-la! Assim, muitas criptas foram dotadas de guardiões incansáveis, seres mortos-vivos prontos a surpreender qualquer assaltante em potencial.

O GUARDIÃO DE CRIPTAS é um deles, geralmente criado a partir do corpo de um servo do ocupante da tumba, sacrificado para servir seu mestre como fizera em vida. Ele se parece com um zumbi, tem a pele apodrecida, cabelos desgrenhados e roupas esfarrapadas. Sendo morto-vivo, só pode sofrer ferimentos por armas mágicas ou encantadas; outras armas aparentarão feri-lo, mas sem efeito real. Água benta, abençoada por um alto-sacerdote, agirá como forte ácido se jogada contra ele, causando 1 dado de dano na ENERGIA. Num ataque, o Guardião de Criptas usará as maõs nuas, segurando o alvo com força sobre-humana. Caso dê dois golpes certeiros seguidos, segurará o pescoço do adversário e o estrangulará (causando 1 dado de dano extra). A cada Série de Ataque depois desta, a vítima deve atingi-lo para se libertar, ou continuará sofrendo esse dano extra. Os Guardiões de Cripta não guardam nenhum tesouro, mas estarão protegendo riquezas valiosas.

Guardião Voador (Flying Guardian)

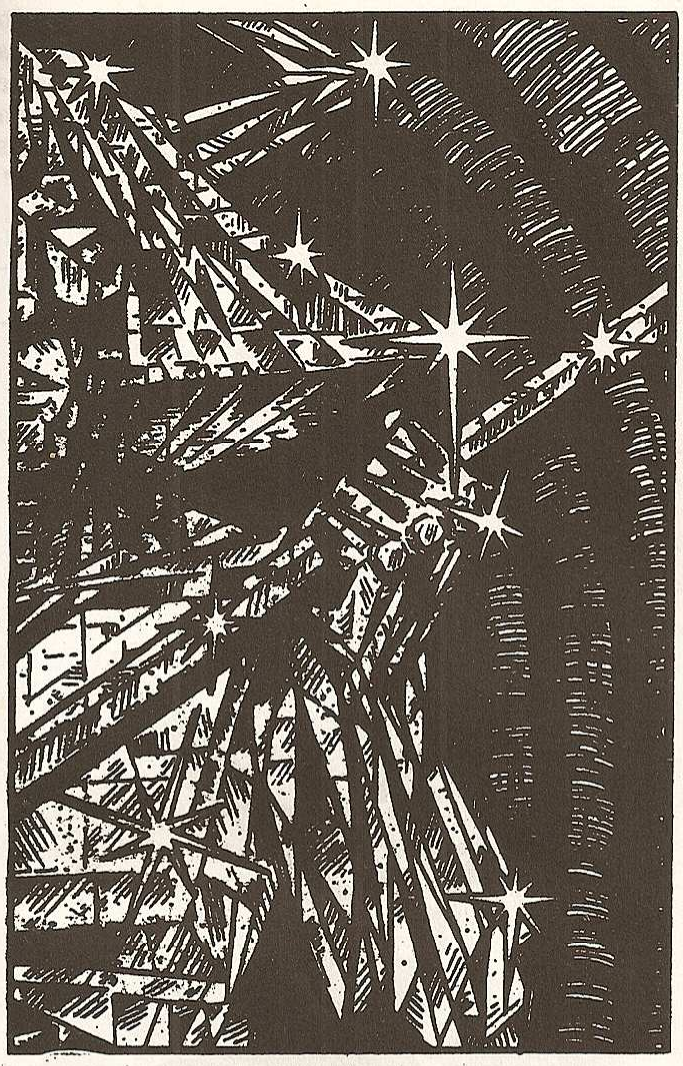
HABILIDADE: 8
ENERGIA: 8
HABITAT: Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 2
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa



Alguns seres muito peculiares foram deixados para tomar conta de lugares sagrados. Na província nortista de Chiang Mai, é uma tradição deixar um par de Guardiões Voadores para tomarem conta de um túmulo ou templo. Eles parecem, a despeito de tudo, ser estátuas, sob a forma de avestruzes, com bicos em ganchos, asas pequenas e pés com unhas. Eles permanecem perfeitamente rígidos, mantendo a vigília silenciosa até que o tesouro ou a cripta sejam perturbados por um possível ladrão ou violador de sepulturas. Então o guardião criará vida e, com movimentos desajeitados, voará para atacar com bicadas e unhadas. Eles também podem tentar avisar a outros guardiães, gritando alto como uma gralha. Quando acabam de lidar com os invasores da terra sagrada, retornam à sua posição anterior e se enrijecem como estátuas para continuar sua silenciosa vigília.

Guerreiro de Cristal (Crystal Warrior)

HABILIDADE: 11
ENERGIA: 13
HABITAT: Na companhia de um feiticeiro
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa



Um dos obstáculos que um feiticeiro enfrenta ao perseguir sua HABILIDADE escolhida, é a quantidade de tempo gasta em tediosos rituais e pesquisas frustrantes, e a correspondente falta de tempo disponível para aprender as artes de um guerreiro. Conseqüentemente, muitos magos ficam fracos e vulneráveis a qualquer ataque. Contra isto, foram criadas muitas defesas e, entre elas, o GUERREIRO DE CRISTAL.

Primeiro, o feiticeiro pega um grande bloco de cristal e, com um martelo e um cinzel, molda-o no formato humano. A estátua então é temporariamente animada através de um ritual demorado, que tem muitas semelhanças com aqueles usados na criação de um Golem. O Guerreio de Cristal resultante é então mandado para trabalhar, patrulhando as câmaras e passagens da fortaleza do mago. Ele pode memorizar os rostos de duas pessoas, ou lembrar-se de um símbolo em particular; estas pessoas, ou qualquer um que usar o símbolo, terá permissão para passar. Todos os outros serão desafiados e então entrarão em combate. Um Guerreiro de Cristal não pode ser ferido por armas pontiagudas; um oponente deve usar uma arma pesada, como um martelo de guerra, ou ser pulverizado por seus golpes esmagadores.

Hamakei (Hamakei)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 5
HABITAT: Desertos, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Alta

Empoleirado em torres escondidas nas vastidões dos desertos, os HAMAKEI são os últimos remanescentes de uma era passada, mais voltada para a feitiçaria. Com séculos de idade, esses frágeis e murchos humanóides possuem cabeças como as de um urubu, e estão normalmente envoltos por um fino manto. São feiticeiros e sábios, mantidos vivos além do normal por feitiços arcanos e artefatos mágicos. Seus poderes são amplos, compilados em décadas de pesquisas em bibliotecas esquecidas pelo tempo, mas raramente os usam. Os Hamakei se vêem como sábios e observadores, e raramente se incluem nos conflitos dos homens mortais. Seu único desejo é de conhecimento, e seus pareceres podem ser às vezes oficializados por um pergaminho ou um dispositivo antigo.

Tão rabujentos como uma velha coruja, eles podem ser extremamente temperamentais e distraídos, mas rapidamente mudarão de tolos desligados para raposas espertas à simples menção de conhecimento perdido. Ocasionalmente, um Hamakei vem ao mundo dos homens, indo de povoado em povoado à procura de qualquer detalhe interessante que possa ouvir. Alguns são interessados nesta nova era e procuram por feiticeiros humanos, para ver quanto da antiga arte eles redescobriram.

Se encontrado longe de sua casa, um Hamakei estará usando roupas de viajantes e se apoiará num longo cajado para ajudá-lo. O cajado normalmente é mágico, e pode possuir feitiços. No caso de um ataque direto, um Hamakei pode evocar vários feitiços para afugentar os atacantes, incluindo poeira mágica, que cegará o oponente, e jatos ou

paredes de fogo ou gelo. Caso este ataque falhe em repelir um agressor, o Hamakei será forçado a usar seu cajado para se defender da melhor maneira possível.

Suas torres normalmente são defendidas por várias armadilhas mágicas, a fim de manter os intrusos à distância. Sua câmara de tesouros é grande, constituída, na sua maior parte, por centenas de livros muito antigos, pergaminhos e papéis, com poucos artefatos estranhos amontoados no meio dos livros. Qualquer sábio que tente um saque, pagará muito caro por apenas uma olhadela em qualquer um destes tesouros, embora eles possam parecer totalmente sem valor para um aventureiro.

Harpia (Harpy)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 6
HABITAT: Regiões Áridas, Colinas, Montanhas.
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Por muito tempo as lendas têm falado a respeito das HARPIAS, criaturas com longas asas que aterrorizam viajantes em áreas desoladas. São humanóides rudimentares, com cabeças feias e exageradamente grandes e pequenos e magros corpos. Estendidas por detrás das costas ficam asas encouraçadas, que lhes dão a aparência de morcegos humanos! Seus pés são como os de pássaros e terminam em garras pontudas. A maligna criatura se delicia atormentando viajantes solitários e aventureiros, dando vôos rasantes, grasnando e guinchando, para então esbofeteá-los com suas asas e rasgá-los com suas garras. Elas parecem ter uma capacidade quase ilimitada de atormentar suas vítimas, mas eventualmente se cansarão deste jogo e logo o terminarão, antes de dividir os corpos e levantar vôo para comê-los em seus ninhos (normalmente uma caverna ou um penhasco de onde elas possam ver um "parque de diversões" em potencial a vários quilômetros de distância).

Harrun (Harrun)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 7
HABITAT: Selvas, Montanhas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Animal
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Baixa

Nas remotas selvas do leste, os macacos evoluíram e se adaptaram ao seu ambiente de vários modos. Na copa das árvores, muitos metros acima do chão, os Krell de seis braços balançam nos galhos pendentes com incrível destreza. De modo semelhante, onde a selva encontra as montanhas, os HARRUN se originaram e evoluíram até se adaptarem ao ambiente.

Essas criaturas parecem pequenos macacos, exceto pela fina asa que vai dos pulsos até os quadris. Eles possuem uma cauda longa e achatada, que os ajuda a manter o rumo em seus curtos vôos. Um Harrun costuma se jogar do topo de uma árvore alta, e pode planar por quase um quilômetro colina abaixo, com braços e pernas estendidas. Eles vivem de frutas e de pequenas criaturas, mas preferem esquilos e outras criaturas semelhantes, que perseguem pelo topo das árvores em saltos mortais e planagens.

Eles vivem em pequenos grupos familiares nas árvores e, na verdade, passam a maior parte de suas vidas acima do chão. São criaturas muito curiosas e, para investigar qualquer estranho nas florestas, fazem tremenda algazarra, tagarelando excitadamente. Isto pode afugentar um aventureiro nervoso, fazendo-o pensar que está sendo atacado pelas criaturas. Apesar disso, nunca se ouviu falar que os Harrun tenham atacado criaturas maiores do que eles, exceto em autodefesa.

Hidra (Hydra)

	Corpo	Cada Cabeça
HABILIDADE:	*0*	*9*
ENERGIA:	*9*	*5*

HABITAT: Pântanos, Ruínas, Masmorras, Desertos
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

A HIDRA é uma criatura com várias cabeças que, infelizmente, pode ser encontrada em vários tipos diferentes de terrenos. Embora sejam raras, freqüentemente aparecem como as vilãs de lendas heróicas. São criaturas reptílicas, como gordas cobras, com várias cabeças saindo de longos pescoços. O número de cabeças pode ser descoberto jogando-se um dado e adicionando um ponto (1d6 + 1), para dar à criatura entre duas e sete cabeças com dentes afiados. Uma Hidra pode atacar tantas vezes quantas cabeças possuir. Cobertas por escamas verdes, mas usualmente gotejantes de lama e lodo, estas criaturas de pesadelo podem chegar a ter até dez metros de altura.

Cada cabeça possui seu próprio cérebro e pode atacar separadamente. Em uma luta, seu oponente pode atacar uma cabeça enquanto se defende das outras, cada qual com uma Série de Ataque em separado. Se o oponente desejar, ele poderá se concentrar em atacar o corpo da criatura, para matá-la de uma vez. Pode acertá-lo em cada Série de Ataque, enquanto se defende das cabeças. Uma vez que o corpo esteja morto, as cabeças também morrerão, pendendo no chão de seus pescoços inertes.

Hobgoblin (Hobgoblin)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 6
HABITAT: Colinas, Masmorras, Ruínas, Cavernas, Desertos
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

Possivelmente resultantes do acasalamento entre Orcs e Goblins, os HOBGLOBINS são criaturas altas e desengonçadas, encontradas em muitas áreas desertas. Diferentes dos Goblins, com quem às vezes vivem, não têm medo da luz do sol, são inimigos temíveis tanto acima do solo quanto abaixo dele. São tão altos quanto um homem,

normalmente usam roupas esfarrapadas, portam armaduras roubadas de oponentes anteriores e carregam espadas e clavas com espinhos. Como seus primos, eles adoram torturar e matar, principalmente no que se refere aos Elfos. São feios, de pele enrugada, e odeiam qualquer coisa que, de algum modo, seja bonita ou graciosa. Podem ser encontrados vivendo em abrigos primitivos em lugares isolados, mas a maioria deles serve ao Exército do Caos, ao lado de seus primos não-humanos. São lutadores duros e às vezes podem ser vistos liderando pequenos grupos de Goblins ou Orcs em batalhas. Apesar de terem disciplina, rapidamente a deixarão de lado se se defrontarem com um ou dois Elfos atacando-os rapidamente, sem ao menos pensar em suas ordens.

Homem das Cavernas (Caveman)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 7
HABITAT: Cavernas, Colinas, Montanhas, Regiões Áridas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Aparentados com os Homens de Neanderthal, os HOMENS DAS CAVERNAS são primitivos semi-humanos que vivem em regiões montanhosas. Suas cavernas são freqüentemente interligadas por túneis, criando vilas inteiras esculpidas em rocha montanhosa. Eles se vestem com peles de animais, quase sempre de ursos. Normalmente carregam clavas de pedras ou lanças afiadas (estas podem ser atiradas, acertando com um resultado de 1-3 em um dado (1-3 em 1d6), causando a perda de 3 pontos de ENERGIA).

Os Homens das Cavernas são muito pouco inteligentes, e se comunicam apenas com gritos quase animalescos. Eles atacam todos os outros seres grandes, por comida ou por se sentirem ameaçados. São seres seguramente agressivos, e tendem a lutar uns contra os outros. Quase sempre há uma guerra entre duas ou mais tribos, normalmente por um motivo trivial.

As cavernas destes seres possui um cheiro enjoativo de comida apodrecida, peles velhas e camas de palha desfiadas. Normalmente, não possuem nada de valor para um aventureiro.

Homem de Neanderthal (Neanderthal)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 8
HÁBITAT: Geleiras, Selvas, Colinas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

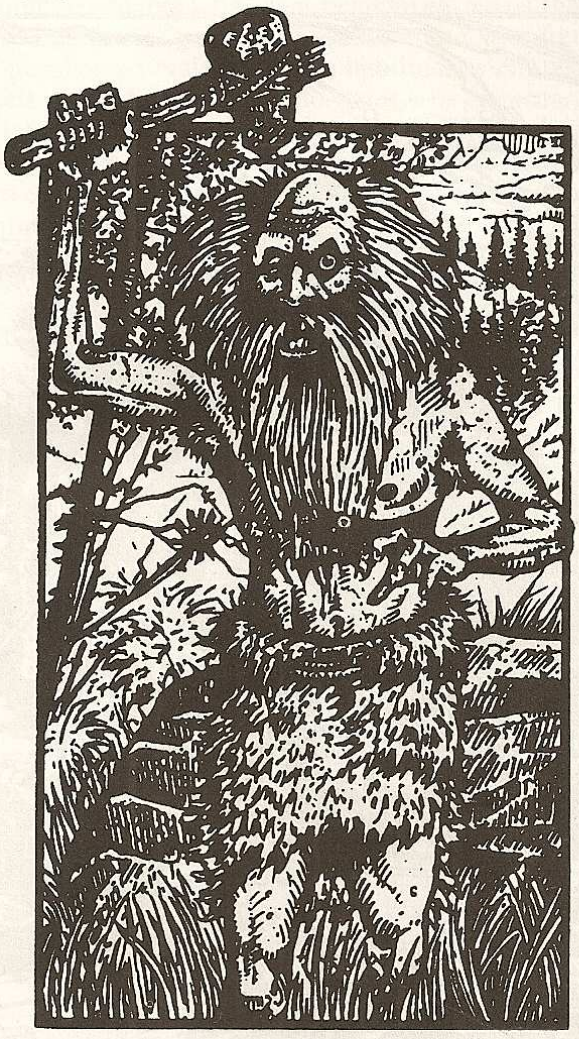
Os brutais semi-humanos conhecidos como HOMENS DE NEANDERTHAL são uma raça primitiva e violenta. Geralmente são encontrados como grupo de caça ou num rústico acampamento — tendas à volta de um ídolo ou totem. Parecem humanos magros e sujos, com cabelo grande e unhas curvas. Usam lanças e facas, e às vezes se adornam utilizando braceletes e pedaços de madeira nos narizes e orelhas.

São seres ignorantes e podem ser achados a serviço de líderes mais espertos — orcs, goblins ou até humanos malignos. Os Homens de Neanderthal cultuam um enorme panteão de deuses primitivos, pois adoram tudo o que não entendem, do sol às montanhas. Um membro da tribo é o Xamã, vestido com ossos e penas, todo pintado em cores brilhantes.

Ele não possui poder especial a não ser um grande senso teatral. Qualquer um que demonstre magia real aos Neanderthais, deve esperar o tratamento de um deus!

Homem Selvagem das Colinas (Wild Hill Man)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 5
HABITAT: Colinas, Florestas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa-Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana



Os HOMENS SELVAGENS DAS COLINAS, das Colinas Moonstone, no nordeste de Allansia, são uma raça de humanos primitivos parentes dos Homens das Cavernas e dos Homens de Neanderthal, embora sejam mais inteligentes do que ambos. Eles se vestem com peles de animais e couro curtido, e normalmente carregam clavas de pedra ou machados e arcos rudimentares. Os arcos acertarão 1-3 em 1d6, causando a perda de 3 pontos de ENERGIA. Os Homens das Colinas são sempre encontrados no rastro de alguma presa. Possuem HABILIDADE para encontrar o rastro de animais, que depois são assados em espetos sobre fogo aberto. Vivem de cervos, patos selvagens, javalis, lebres e outras criaturas.

Moram juntos em pequenas tribos, habitando pequenas cavernas ou cabanas de palha. Não possuem um chefe, ou qualquer forma de sociedade organizada; apenas se unem para proteção mútua, para se defenderem do ataque de outras criaturas maiores ou de outras tribos guerreiras.

Homem-Aranha (Spider Man)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 5
HABITAT: Cavernas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Inseto/Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

As estranhas criaturas conhecidas como HOMENS-ARANHA são o resultado de uma brincadeira particularmente cruel feita por um Príncipe Demônio com uma tribo de seus acólitos. Eles haviam pedido a seu mestre para transformá-los em aranhas mortais, para que assim pudessem escravizar mais almas. Em um ímpeto de sadismo, ele resolveu mostrar a estes pequenos humanos o quão perversa uma maldição poderia ser.

Os Homens-Aranha se parecem demais com uma Aranha da Morte, com uma cabeça humana no topo do corpo peludo de uma aranha. Contudo, enquanto o corpo cresceu para acompanhar o tamanho de sua cabeça, a cabeça diminuiu para acompanhar o tamanho do corpo, deixando-as com quase dez centímetros. Uma vez que são servos leais, seu Príncipe Demônio os presenteou com um veneno mortal antes de abandoná-los no mundo.

São pequenas criaturas mal-humoradas, que invejam qualquer coisa que respire, e atacam tudo que encontram com tal fúria que seria até engraçado se isto partisse de uma criatura menos letal. Caso consigam morder seu oponente, suas presas venenosas injetarão um veneno tão forte que o imobilizará quase imediatamente e o matará rápido e dolorosamente pouco depois.

Homem-Árvore (Tree Man)

HABILIDADE: 8 2 Ataques
ENERGIA: 8 (veja a seguir)
HABITAT: Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Planta/Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Mediana-Baixa

As florestas não somente "crescem": elas têm que ser tratadas e cuidadas, se quiserem que sobrevivam e possuam árvores altas. Os Elfos, habitantes das florestas, há muito sabem disto, mas só há pouco tempo os homens descobriram os verdadeiros "jardineiros" das florestas: os HOMENS-ÁRVORE.

À primeira vista, são indistinguíveis das árvores que os cercam. Possuem trocos altos, com dois grandes galhos que usam como braços, cercados por outros menores. Escondidos em sua casca grossa e rachada, ficam uma boca e um par de pequenos e incrivelmente antigos olhos. Os Homens-Árvore movem-se lentamente em meio às árvores com suas grandes raízes. São grandes protetores delas, e podem atacar qualquer um que as machuque, ou apenas invada a floresta. Em um ataque, eles usarão seus dois galhos principais. Cada galho pode atacar em separado e tem 8 pontos de ENERGIA. O Homem-Árvore em si é muito forte para ser morto, mas se você incapacitar-lhes os dois braços principais, ele recuará, gravemente ferido. Assim como as árvores, os estranhos humanóides são muito vulneráveis ao fogo, e concentrarão todos seus esforços em apagá-lo, permitindo que seus oponentes fujam de seu abraço fatal.

Homem-Lagarto (Lizard Man)

	Homem-Lagarto	*Homem-Lagarto de Duas Cabeças*	*Homem-Lagarto Mutante*
HABILIDADE:	*8*	*9*	*9*
ENERGIA:	*8*	*10*	*9*

HABITAT: Selvas, Pântanos, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Réptil/Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana-Alta

Existem algumas áreas neste mundo onde os homens jamais reinarão. Os vastos pântanos e as florestas ao sul do Deserto dos Esqueletos não são de modo algum inabitáveis, mas são controlados pelos Homens-Lagarto. Estes répteis malignos são fortes e guerreiros, procurando sempre ampliar seus domínios. Graças aos Deuses, eles precisam de clima quente e úmido para sobreviver; sua colônia mais próxima fica na Ilha do Fogo, na Costa do Crânio, ao sul de Allansia.

Os Homens-Lagarto têm pele esverdeada, possuem até dois metros e meio de altura e seus corpos são cobertos por uma grossa pele escamosa. São como humanos gordos, com cabeça de lagarto e uma longa cauda. Uma fileira de

espinhos corre por sobre suas costas, e dois chifres se projetam do topo de suas cabeças. Normalmente usam armadura de couro e carregam várias armas, tal como cimitarras, espadas, machados, chicotes ou lanças. São criaturas muito inteligentes, divididas em postos através de seus vastos exércitos, de acordo com sua experiência e inteligência. Esses exércitos são bem treinados e equipados, pois são guiados por uma espécie superior de lagartos conhecidos por Reis Lagarto. Eles guardam ouro e materiais preciosos, e mandam seus escravos para escavar em suas minas.

Os Homens-Lagarto conseguiram treinar várias espécies inferiores como montarias, pois nenhum cavalo os agüentaria. Os Lagartos Gigantes são usados com maior freqüência, porque são mais rápidos e habilidosos em terrenos difíceis. Contudo, não são muito fortes, e os Stiracossauros são também utilizados. Estes são mais difíceis de serem treinados, pois são extremamente burros, mas muito mais fortes e indicados para abrir caminho por entre as defesas inimigas.

A raça é Caótica, e como resultado possui uma variação de subespécies raras. OS HOMENS-LAGARTO DE DUAS CABEÇAS são freqüentemente encontrados como sacerdotes, pois seu parentesco natural parece lembrá-los de que são criaturas abençoadas por seus deuses (os Homens-Lagarto adoram uma variedade de divindades, incluindo o selvagem Deus Lagarto Suthis Cha, e o Demônio-Cobra Myurr). Eles são maiores e mais cruéis do que seus parentes normais. Têm liberdade para reinar com escravidão e prisioneiros, pois servem aos deuses e, por isso seus atos nunca são questionados.

Menos afortunados são os HOMENS-LAGARTO MUTANTES, desprezados por suas deformidades físicas, eles tendem a ser colocados à frente da linha de batalha. Podem ter membros retorcidos, corpos inchados, uma coloração diferente no corpo, serem corcundas, ou uma ou mais mutações dentre milhares possíveis. Quando há pouco suprimento de vida para os sacrifícios aos deuses, eles podem acabar como participantes forçados dos ritos, pois seus primos de duas cabeças os desprezam acima de tudo, considerando que essas criaturas blasfemam contra a pureza da raça réptil com seus corpos feios e deformados.

Homem-Macaco (Ape Man)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 7
HABITAT: Florestas, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

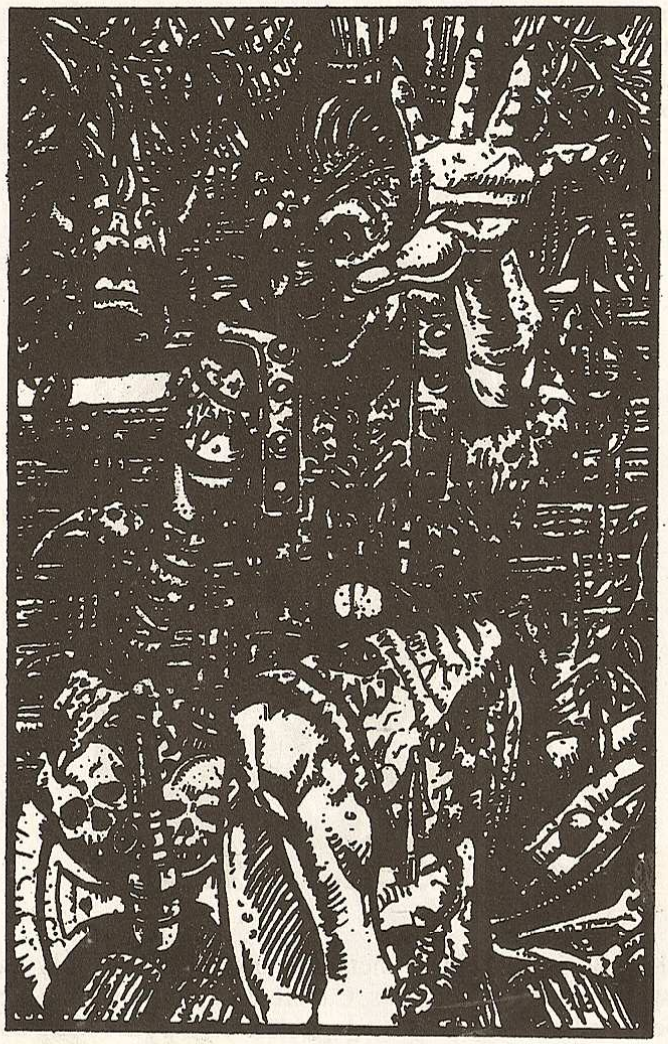
A vida na densa floresta de Allansia e mais além não é restrita ao nível do solo. No alto das árvores vivem muitas criaturas ágeis, que se mudaram para lá a fim de escapar do ataque de predadores. Com o tempo, os predadores os seguiram, e o topo das árvores ficou tão perigoso quanto o solo. Em cabanas construídas sobre plataformas, empoleiram-se nos grossos troncos das árvores os brutos HOMENS-MACACO, os maiores predadores das florestas, que se movimentam pelos troncos e cipós à procura de comida.

Eles são humanóides imensos, cobertos por pêlos, da espécie dos Homens das Cavernas e dos Homens de Neanderthal. Normalmente se vestem com pouco mais do que tangas feitas de couro e carregam clavas feitas de madeira. São onívoros, e se alimentam de pequenos seres da floresta, bem como de frutas, dependendo do que puderem encontrar à medida que viajam por seus domínios. São muito ágeis e conseguem se pendurar nos galhos mais finos, podendo até segurar-se com uma das mãos. Qualquer um que tente lutar contra eles enquanto estiverem empoleirados nas árvores, deve reduzir sua Força de Ataque em 2 pontos devido à sua aproximação perigosa. No lar de um Homem-Macaco, que costuma ser feito de madeira e acarpetado com grama, ficam restos apodrecidos de frutas e muitos ossos. Também podem existir poucos enfeites brilhantes e baratos, pois a maioria dos primitivos Homens-Macaco sente-se atraída por coisas pequenas e brilhantes.

Homem-Orc (Man-Orc)

	Adulto	*Jovem*
HABILIDADE:	*8*	*4*
ENERGIA:	*6*	*3*

HABITAT: Cidades, Florestas, Colinas, Planícies
NÚMERO ENCONTRADO: 1 ou de 2-12 (veja a seguir)
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Mediana-Alta



Pobres descendentes de Orcs e humanos, os HOMENS-ORC são desprezados por ambas as raças. Eles se parecem muito com humanos, mas são muito mais feios, têm enormes dentes e orelhas e pele de um tom amarronzado. Podem ser encontrados vivendo em cidades ou no campo, mas em áreas mais isoladas há pequenas vilas fazendeiras de Homens-Orc, tais como Torrepani, nas Montanhas Shamutanti. Eles não são amistosos com relação aos humanos porque a maioria deles os faz lembrar de espancamentos e apedrejamentos. Os Orcs os desprezam e os tratam como escravos inúteis, para serem explorados e chicoteados, eventualmente mutilados ou até mesmo mortos. Como resultado, sua existência é solitária, tirando a vida da terra, bem longe dos outros seres que possam perturbá-los.

Homem-Pássaro (Bird Man)

HABILIDADE: 10
ENERGIA: 8
HABITAT; Montanhas, Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Ave/Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Mediana-Baixa

Tribos de HOMENS-PÁSSARO são encontradas em áreas montanhosas em toda Allansia e Kakhabad, empoleiradas em vilas e cavernas nos picos mais altos. Eles são baixos e musculosos, com os músculos peitorais especialmente poderosos para sustentar um par de asas emplumadas. As bocas são afiadas, com bicos encurvados, e tanto os braços como as pernas terminam em garras. São cobertos por pêlos curtos e finos como penas, que varia da cor verde e marrom até preto e acinzentado, de acordo com sua tribo. Eles conversam com uma estranha voz, emitindo piados que podem variar até se tornarem ganidos à medida que dão vôos rasantes para atacar suas presas.

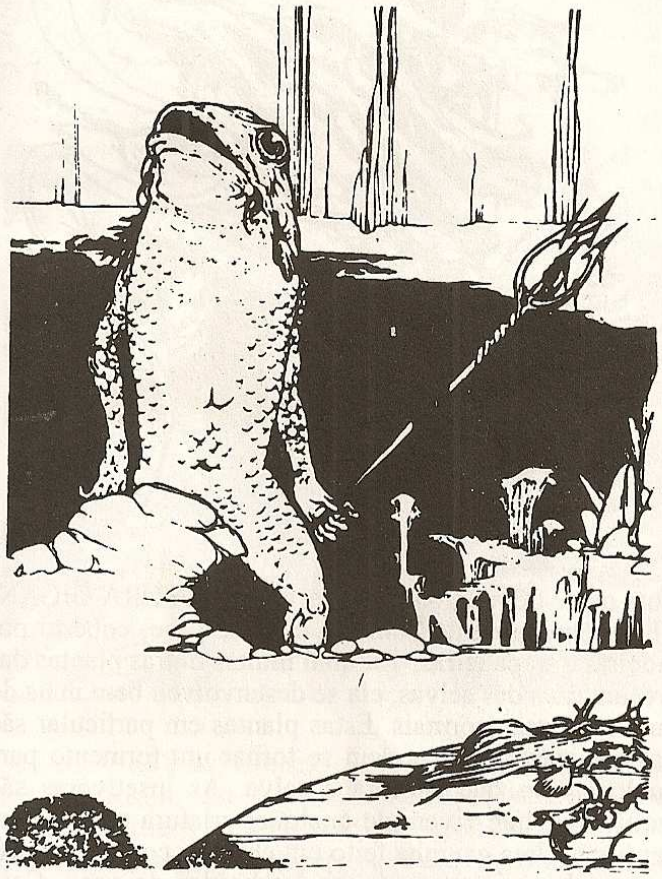
As tribos das Colinas de Moonstone são as mais primitivas da raça. Atraídos por objetos de metal, que consideram um símbolo de *Status*, eles atacarão os aventureiros solitários em bandos. São criaturas covardes, pois uma forte reação por parte do viajante os fará desistir e buscar uma presa mais fácil!

Os Homens-Pássaro dos Picos Zanzunu, em Kakhabad, são mais civilizados, e habitam grandes cidades-labirintos escavadas no topo dos picos mais altos. O aumento do poder do Arquimago em Mampang dividiu a tribo e a guerra civil continua até hoje entre eles. Alguns passaram para o lado do feiticeiro e se tornaram seu exército, até mesmo roubando a lendária Coroa Real de Analand para seu novo mestre maligno. Contudo, outros negaram-se a servi-lo, e agora se escondem em lugares bem defendidos, realizando ataques às outras tribos sob a forma de ações guerrilheiras. Podem usar lanças rudimentares e espadas,

e até mesmo voar em formação. Ficaram conhecidos por ajudar aventureiros, fornecendo informações ou dando uma carona através de terrenos considerados intransponíveis, em troca de novidades ou ajuda na guerra contra seus inimigos. Mas se cruzarem com aliados dos Homens-Pássaro do Mal, sua resposta será extremamente hostil. Sua punição favorita é agarrar a presa pelos membros, erguê-la bem alto e largá-la pelos despenhadeiros abaixo.

Homem-Peixe (Fish Man)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 6
HABITAT: Rios, Lagos, Cavernas, Pântanos
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Peixe/Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa-Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa



Originalmente fruto de alguma experiência de um feiticeiro maligno, nas Montanhas Cloudcap, os HOMENS-PEIXE são estranhos híbridos entre homem e peixe. Eles possuem pernas delgadas que sustentam um largo torso. Suas cabeças são como as de um peixe, com grandes olhos bulbosos e boca grande, ligadas diretamente ao corpo sem pescoço. São inteiramente cobertos por escamas amarelo-esverdeadas, que gotejam água e lodo.

As estranhas criaturas possuem pulmões e guelras, e podem respirar tanto na água como fora dela. Contudo, sua natureza escamosa, os força a manterem-se permanentemente úmidos; caso fiquem secos, sua pele se ressecará a ponto de quebrar-se e eles morrerão. Por esta razão, só são encontrados perto de um local em que haja água, freqüentemente uma piscina dentro de uma caverna escura, bem longe do sol. São seres solitários, cheios de ódio pelo mundo que os evita como aberrações. Contudo, uma vez por ano, na época do Equinócio de Primavera, eles se reúnem num antigo lago para proliferar, coaxando e gorgolejando para a lua com suas vozes enrouquecidas.

Os Homens-Peixe não são muito inteligentes, embora tenham aprendido a usar lanças e dardos roubados de seus antigos oponentes. São carnívoros prodigiosos, sempre famintos, e atacarão qualquer criatura. São atraídos, de modo quase fanático, por itens brilhantes, com os quais decoram o chão de suas piscinas — moedas, gemas e outros enfeites, num bizarro mosaico aquático.

Homem-Rino (Rhino-Man)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 9
HABITAT: Planícies, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Animal/Humanóide
REAÇÃO : Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Mediana

Os HOMENS-RINO das planícies do sul são conhecidos como os remanescentes de experiências malignas de um feiticeiro louco, há muitos séculos. São humanóides gran-

des e volumosos, mantendo um elo entre os rinocerontes e os humanos. Suas cabeças são grandes, com um enorme chifre saindo da testa. As peles são feitas de grossas camadas e mais duras do que uma armadura de couro. Caso sejam encontrados soltos (um fato muito raro, uma vez que não são de uma espécie comum), normalmente estarão na trilha de uma caça, e carregando lanças e facas rudimentares. Contudo, alguns Homens-Rino podem ser encontrados servindo como guardas e soldados para um líder do mal. Neste caso, estarão carregando armas melho-res e poderão usar o brasão de seu mestre.

Não são bons soldados, pois são desajeitados e intratáveis, mas sua força é de grande ajuda em uma luta.

Imitador (Imitator)

HABILIDADE: 9
ENERGIA: 8
HABITAT: Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Nos lugares escuros do subterrâneo ficam escondidas estranhas e maleáveis criaturas chamadas IMITADOR. Em sua forma natural, não possuem um corpo definido, são fluidas, como um punhado de lama grossa. Quando caçam a comida preferida — carne de sangue quente —, podem assumir a forma de qualquer coisa. Para aprisionar uma criatura não-inteligente, podem imitar sua refeição em potencial; para um ser mais inteligente, como um Orc ou um humano, ele se fingirá de porta ou de tesouro.

Quando a vítima a toca, endurece rapidamente, presa por uma substância semelhante à cola e secretada pela criatura. Ao mesmo tempo, o Imitador ataca com uma protuberância sob a forma de um punho grande. A criatura aprisionada pode tentar revidar, mas com sua HABILIDADE reduzida em 2 pontos. Uma vez que o "punho" seja cortado fora, a vítima poderá acabar de vez com o Imitador, antes de se libertar lentamente da cola.

Insetívora Gigante (Giant Pitcher-Plant)

	Muda	*Vaso*
HABILIDADE:	*8*	*0*
ENERGIA:	*7*	*11*

HABITAT: Selva
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Planta
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Nenhuma

Com quase três metros de altura, a INSETÍVORA GIGANTE se parece muito com um enorme vaso, coberto por videiras e trepadeiras. Tal qual muitas outras plantas das profundezas das selvas, ela se desenvolveu bem mais do que as plantas normais. Estas plantas em particular são bastante raras, mas podem se tornar um tormento para qualquer um que explora a selva. As insetívoras são carnívoras, que vivem de qualquer criatura que possam capturar. Uma gavinha feito um chicote, com quase sete metros de comprimento, sai das bordas do vaso. Caso qualquer criatura perturbe o sensível tapete de ervas que fica ao redor do vaso, a gavinha atacará. Se acertar o golpe, ela se enroscará em volta da vítima e a levará para o interior do vaso a fim de ingeri-la. A não ser que na próxima jogada a vítima consiga destruir a gavinha, ela se encontrará dentro do vaso, afundada em um metro de água acumulada de chuva.

A parte de dentro da planta é coberta com espinhos afiados, para evitar que qualquer coisa saia de lá. Caso alguma criatura tente escapar, perderá 15 pontos de ENERGIA antes de alcançar a borda. Depois que a planta deposita sua comida no vaso, seus ácidos digestivos, na água, causarão

a perda de 1 ponto de ENERGIA para cada minuto passado dentro da planta, até que a comida tenha sido dissolvida. Estes ácidos não são fortes o suficiente para afetar metais, assim, dentro de um vaso, pode existir um enorme tesouro. As paredes internas da planta são endurecidas, para agüentar o ácido, e não podem ser danificadas. Qualquer um que atacar o lado externo, pode libertar a vítima, uma vez que o corpo da planta esteja morto. Golpes nos vasos sempre acertam, mas apenas se a gavinha tiver sido destruída. Cada três golpes levarão um minuto; quando o vaso estiver destruído, o ácido escorregará para fora e a vítima poderá ser libertada — se ainda estiver viva!

Jaguar (Jaguar)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 8
HABITAT: Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Animal
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os JAGUARES são ferozes felinos predadores encontrados nas florestas do sul. Vivem de criaturas menores, como javalis, macacos e cervos, embora quando famintos ataquem criaturas muito maiores que eles mesmos. Atacam qualquer um que achem que possa atacá-los — especialmente os homens. São incansavelmente caçados pelas tribos primitivas das selvas por causa de sua maravilhosa pele, e por isto, desconfiam muito dos humanóides. Às vezes um filhote é levado da selva e tratado e domesticado para alguém rico o suficiente para pagar um preço exorbitante. Como todos os "grandes gatos", são muito difíceis de se lidar, e nunca podem ser totalmente domesticados. São alimentados com carne fresca e mantidos em forma com muito exercício. Podem ser excelentes guardas, embora sua lealdade não seja comparada à dos cães, e são conhecidos por se voltarem contra seus donos por causa de qualquer capricho.

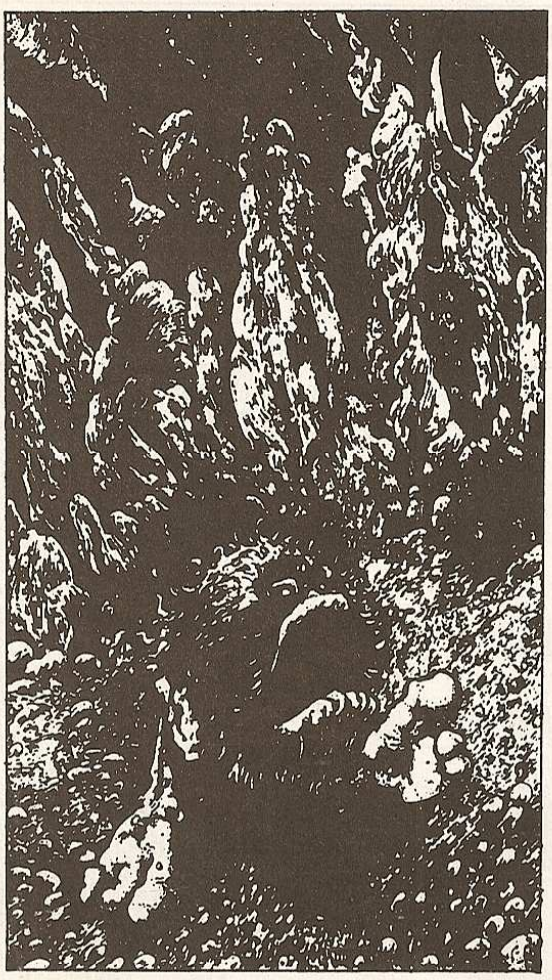
Javali Selvagem (Wild Boar)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 5
HABITAT: Florestas, Planícies, Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Animal
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

JAVALIS SELVAGENS são caçados, por sua carne e seu couro, em muitas regiões de toda a Allansia do norte. Eles parecem imensos porcos, cobertos por massas de curtos pêlos marrons. São criaturas brutais e agressivas e, se ameaçados, manterão sua posição e lutarão com uma fúria quase ensandecida. Ocasionalmente, os Javalis encontrados serão um macho solteiro e um número variado de fêmeas menores. Neste caso, o macho manterá sua posição, rodeando o perigo enquanto os outros escapam para uma vegetação que os cubra. O couro e a carne de um Javali de bom tamanho custam algumas Moedas de Ouro no mercado local de qualquer vila ou cidade.

Jib-Jib (Jib-Jib)

HABILIDADE: 1
ENERGIA: 2
HABITAT: Montanhas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Animal
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa



Nas montanhas do Baixo Xamen vive um número de estranhas criaturas, mas nenhuma tão estranha, talvez, quanto os JIB-JIBS. Tímidos e extremamente retraídos, parecem uma pequena bola de pêlos (não maior que um repolho, alguém disse certa vez) com duas curtas pernas. Vegetarianos, vivem de pequenos arbustos e plantas, dos quais sugam a seiva e nutrientes necessários para sua sobrevivência, uma vez que não possuem dentes ou garras. Essas tímidas criaturas inventaram uma defesa efetiva contra muitos predadores que vivem de pequenas e inofensivas criaturas semelhantes a elas. Desenvolveram uma voz incrivelmente alta, e uivam sempre que se sentem ameaçadas. O barulho assustará até mesmo a maior das criaturas de baixa inteligência, e também muitas criaturas inteligentes, pois as fará pensar que estão sendo atacadas por Demônios sedentos de sangue! Somente os mais bravos (ou talvez os mais idiotas) ignorarão os gritos horrorosos e tentarão investigar mais além, para então descobrir os Jib-Jibs, escondidos e tremendo de medo em algum canto, uivando para afugentar até mesmo os mortos.

Kokomokoa (Kokomokoa)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 5
HABITAT: Pântanos, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 3-18
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os pântanos e selvas do sudeste são o lar de estranhas tribos. Uma raça, conhecida como KOKOMOKOA, é a maior ameaça para os aventureiros na área. Com um pouco mais de um metro de altura, esses atarracados seres de pele esverdeada parecem répteis por causa das escamas e pés com membranas. Suas cabeças são largas e chatas, e seus olhos grandes e amarelos. Podem nadar muito bem, com suas longas pernas dando impulso por debaixo d'água, enquanto apenas seus olhos permanecem sobre a superfície.

Os Kokomokoas, assim chamados por seu grito de guerra ritmado, vivem em pequenos grupos familiares, em cabanas feitas de galhos e cobertas por lama endurecida.

São seres muito difíceis de serem encontrados, camuflados, como ficam, pela vegetação, e agem como base para as tribos que patrulham a área. Às vezes podem treinar Aranhas dos Pântanos Gigantes como guardiães para cuidarem de suas fêmeas e crianças enquanto os guerreiros procuram por comida.

Em um ataque, os Kokomokoas freqüentemente usam redes (acertando se o resultado for 1-2 em 1d6), que seguram suas presas enquanto outros as fisgam com suas pequenas lanças de bambu (já que a rede tira 3 pontos da HABILIDADE de sua presa). Uma vez capturadas, as vítimas só podem esperar por serem fervidas e devoradas. Eles são particularmente atraídos pela carne dos Elfos, que consideram uma maravilhosa iguaria. São feitas grandes celebrações a cada vez que esta carne consta do menu após uma caçada de sucesso! Esses carnívoros não precisam de tesouros ou dinheiro, mas muitos guardam pedras preciosas, já que são atraídos por seu brilho.

Krell (Krell)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 5
HABITAT:
Selvagens: Florestas, Selvas
Domesticados: Cidades, qualquer lugar onde haja homens
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Animal
REAÇÃO: Amistosa-Neutra
INTELIGÊNCIA: Mediana

Originalmente encontrados nas florestas do leste, os KRELLS são criaturas de seis braços. Cobertas por emaranhados de pêlo marrom, são incrivelmente ágeis, e andam nas árvores com grande velocidade. Quando soltos, são muito difíceis de serem encontrados, já que são criaturas muito tímidas e que se misturam com a folhagem. Eles vivem em pequenos grupos familiares, caçando e comendo papagaios, ratos e outras pequenas criaturas, assim como frutas e raízes.

A grande esperteza dos Krells os faz ideais como bichos de estimação ou ajudantes de feiticeiros e outras profissões. São altamente competentes para espionar e roubar, assim como subir por paredes e andar sobre telhados, bem como balançar-se pelas árvores. Em uma batalha podem ser muito brutais, pendurados em galhos com quantos braços puderem e, então, mordendo, com dentes pontiagudos e afiados.

Ocasionalmente seus mestres ensinam-lhes pequenos truques, tais como malabarismo e cambalhotas, e alguns Krells são vestidos com roupas em miniatura e ensinados a inclinar-se e serem corteses. Em seu habitat natural, comunicam-se através de uma complicada linguagem de guinchos e bater de dentes. Poucos de seus donos aprendem esta linguagem, mas ninguém consegue comparar-se ao Arquimago Belandros, que ensinou seu Krell a falar a língua dos homens.

Ladrão de Vidas (Life-Stealer)

HABILIDADE: 12 *2 Ataques*
ENERGIA: 18
HABITAT: Montanhas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Mostro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média-Alta

Nem mesmo os sábios conhecem outro nome para essas criaturas além de "LADRÕES DE VIDAS". Certamente, para as tribos montanhesas que temem constantemente os seus ataques, não há outra denominação. Voando dos seus lares, nos picos mais altos, eles causam destruição nas vilas e fazendas distantes, sempre buscando carne humana.

Os Ladrões de Vidas são humanóides altos e magros, com corpos musculosos. Têm cabeças alongadas, com a pele esticada no crânio. Suas orelhas parecem as de um morcego, e da boca saltam duas presas que se destacam entre vários dentes afiados.

Possuem olhos brancos e aparentemente sem vida, mas por detrás deles há uma aguçada inteligência, sempre cheia de planos. Apesar das formas magras e membros longos, os Ladrões de Vidas são incrivelmente fortes. Voam com elegância, usando as asas que nascem das costas.

Estes seres vivem em grandes cavernas, no alto das montanhas, em grupos de dois ou três. Não se sabe como eles se reproduzem, se é que o fazem. Nenhum jovem jamais foi visto num ataque, e ninguém conseguiu se aproximar dos lares e voltar vivo para contar o que viu! Algumas lendas populares dizem que os Ladrões de Vidas são guerreiros do maligno deus das tempestades Sukh, habitante de um grande palácio rochoso nas nuvens sobre as montanhas. Tais histórias podem ser apenas rumores, porém muitas delas dizem que alguns cadáveres de Ladrões de Vidas foram encontrados, após ataques malsucedidos, usando medalhões de ouro com o formato do símbolo de Sukh — uma caveira com a boca circular, como se soprasse vento. Esses medalhões são muito raros e considerados va-

liosos pelos sábios que os procuram incansavelmente. Mas o sucesso nesta busca quase nunca ocorre, pois os Ladrões de Vidas muito raros, dificilmente são encontrados mortos. Quando descem dos picos, as grandes asas batendo juntas num ritmo mortal, eles costumam conseguir o que desejam — um banquete de carne humana.

Lagarto Gigante (Giant Lizard)

	Adulto	*Jovem*
HABILIDADE:	*8*	*5*
ENERGIA:	*9*	*5*

HABITAT: Colinas, Florestas, Planícies, Desertos
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Réptil
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Com seis metros de comprimento e um metro e meio de altura, os ferozes LAGARTOS GIGANTES podem representar grande perigo para os aventureiros de várias partes de Allansia e do Norte de Kakhabad. Versões maiores da espécie, eles andam grandes distâncias à procura de carne fresca.

A criatura parece lenta, avançando sobre quatro patas e arrastando uma cauda desajeitada. Porém, numa luta, ela provará ser muito ágil, se esquivando das espadas para desferir mordidas selvagens com suas grandes mandíbulas.

Lagartos Gigantes são répteis solitários e agressivos, mas se encontram uma vez ao ano para acasalamento, produzindo de um a três ovos antes de partirem novamente. Jovens Lagartos Gigantes nascerão em doze semanas. Caso sejam treinados desde filhotes, podem servir como montarias, o que faz seus ovos valerem um bom preço. Acredita-se que os Homens-Lagarto dos desertos do sul possuem tropas de cavalarias montadas em Lagartos Gigantes.

Licantropo (Were-Creature)

Quando a lua cheia brilha no céu, à meia-noite, alguns infelizes seres humanos são transformados em feras selvagens e rondam em uma orgia de festins e assassinatos. Eles são afligidos por uma doença chamada Licantropia.

Uma pessoa pode contraí-la sendo mordida por um LICANTROPO, tal como um Lobisomem, pois ela é muito contagiosa. Uma vez afligida com tal doença, a pessoa ficará febril após uma hora, e estará incapacitada de fazer qualquer coisa. Durante este período, a doença pode ser combatida, comendo-se um ramo de Belladonna. O veneno da planta causará a perda de 2 pontos de ENERGIA, mas a pessoa ficará curada da doença.

Caso isto não seja feito, a doença entrará em seu segundo estágio, cerca de uma hora após o início da febre, que ficará mais alta, causando a perda de 3 pontos de ENERGIA. Cabelo começará a nascer da parte superior do corpo, braço e cabeça do doente. Suas feições mudarão dramaticamente, até que se pareçam com a criatura que a mordeu, seja um Lobisomem, um Homem-Rato, um Homem-Urso ou um Homem-Tigre.

Os Licantropos vivem estranhas vidas duplas. Durante o dia parecem-se muito como eram antes; mas uma vez que as horas de escuridão se aproximem, eles podem mudar de forma, e, se desejarem, ir caçar. Durante a lua cheia, são forçados a mudar para sua forma bestial *tão logo* ela surja no céu.

Os Licantropos são mais altos e mais fortes quando viram feras. Na maioria dos casos, sua inteligência diminui, e eles se tornam criaturas sedentas por sangue. Os quatro tipos listados a seguir são os mais comuns, embora diga-se que existem espécies mais exóticas tais como Homens-Raposas e Homens-Tubarões, nas terras mais distantes.

HOMEM-RATO (WERERAT)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 6
HABITAT: Cidades (esgotos), Ruínas, Cavernas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa-Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Sem nenhuma relação com os Ratos Humanos, apesar de muitas semelhanças físicas, os HOMENS-RATO freqüentemente são encontrados em pequenas colônias nos esgotos subterrâneos das cidades. Ao contrário das outras criaturas, são seres sociáveis. A escuridão de seus lares subterrâneos permite que mantenham sua forma bestial por quase todo o tempo, se assim o desejarem, o que os ajuda a transpor os túneis de seus lares. Possuem olfato aguçado, e podem captar o cheiro de sua presa através da escuridão total, mesmo se misturando com os variados cheiros dos esgotos.

HOMEM-TIGRE (WERETIGER)

HABILIDADE: 9 *3 Ataques*
ENERGIA: 11
HABITAT: Planícies, Selvas, Ruínas, Cidades
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

Mais comuns nas áreas tropicais do que na parte norte, os HOMENS-TIGRE convivem com os tigres normais, na selva. Normalmente são acompanhados pelo menos por um deles, não importa sob que forma estejam. Ao contrário dos outros tipos de Licantropos, os Homens-Tigre são predominantemente fêmeas, embora não percam nem um pouco de sua ferocidade.

HOMEM-URSO (WEREBEAR)

HABILIDADE: 9 *3 Ataques*
ENERGIA: 13
HABITAT: Florestas, Colinas, Planícies, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Mediana

A mais alta e mais forte criatura de todos os Licantropos, os HOMENS-URSOS preferem viver mais selvagemente com os Ursos de verdade do que na companhia dos homens. Um Homem-Urso normalmente será encontrado com alguns Ursos normais, que obedecerão às suas ordens, independentemente de estarem na forma humana ou animal. Em sua forma humana, eles tendem a ser grandes, ponderados e dificilmente ficarão com raiva mas, quando provocados são muito perigosos.

LOBISOMEM (WEREWOLF)

HABILIDADE: 8 *2 Ataques*
ENERGIA: 9
HABITAT: Florestas, Planícies, Cidades, Ruínas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

O último e mais conhecido tipo de Licantropos é o LOBISOMEM, e pode ser encontrado na maior parte dos lugares das terras do norte. As criaturas possuem duas formas bestiais nas quais podem se transformar. Podem se transformar em Homens-Lobo, caminhando sobre suas patas traseiras e usando as patas dianteiras como mãos. Ou podem assumir a forma de verdadeiros Lobos, correndo nas quatro patas para caçar com um bando de criaturas. Quando a lua cheia brilha, um Lobisomem sempre é forçado a assumir esta segunda forma.

Leão Negro (Black Lion)

HABILIDADE: 11
ENERGIA: 11
HABITAT: Selvas, Planícies
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Animal
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Não se sabe ainda se os LEÕES NEGROS são o resultado do experimento de algum mago ou de cruzamentos naturais. Porém, é certa, sua origem deriva de uma pantera negra e de um leão, cruzamento capaz de torná-los os mais selvagens dos grandes felinos. Estes mortíferos predadores vivem onde a rama das planícies quentes se encontra com a vegetação fechada das selvas. Eles geralmente dormem o dia inteiro, instalados confortavelmente sobre os galhos das árvores. Após o pôr-do-sol, descem para caçar javalis, cervos e outras criaturas noturnas. Conseguem correr, saltar e escalar muito bem, portanto, são perigosos para todos os seres.

Uma vez que o Leão Negro esteja na trilha de sua presa, há pouco a fazer para escapar das garras e dentes da fera. Alguns tentaram domar os Leões Negros, mas com pouco sucesso, pois essas criaturas têm a selvageria e fúria dos tigres. Certas vezes, os homens puderam separar filhotes das mães e domesticá-los, usando-os como guardas ou animais de "estimação". Porém, os Leões Negros nunca permanecem fiéis por muito tempo. Cedo ou tarde irão se voltar contra os donos, fazendo-os pagar o preço de tê-los escravizados.

Leprechaun (Leprechaun)

HABILIDADE: 10 *2 Ataques*
ENERGIA: 4
HABITAT: Floresta, Planícies, Cavernas, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Amistosa-Neutra
INTELIGÊNCIA: Alta

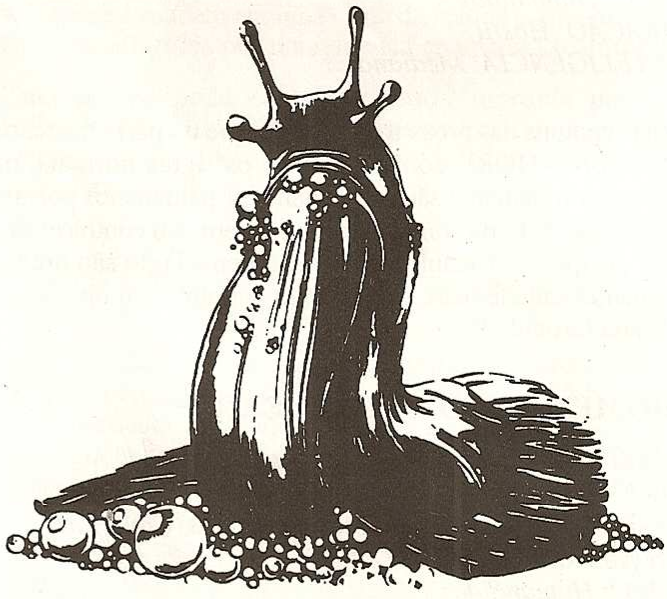
Mais de um aventureiro já sofreu nas mãos dos ardilosos LEPRECHAUNS. Eles são pequenos humanóides mágicos, com no máximo 1 metro de altura, que adoram "pregar peças" em pessoas desavisadas. Aparecerão do nada, vestindo roupas largas (normalmente na cor verde brilhante) e fazendo algazarra. Eles podem atirar tomates podres, ou só pedir à pessoa que os sigam, rindo todo tempo com suas vozes esganiçadas. Levarão a vítima até onde estejam seus outros companheiros, prontos a pregar mais peças e tentando roubar algum tesouro ou alimento.

Os Leprechauns podem voar sem o auxílio de asas, ficar invisíveis à vontade, bem como criar ilusões, e assim por diante. Caso as tolas vítimas tentem atacá-los, eles simplesmente jogam um pouco de pó mágico no rosto delas, causando-lhes paralisia por uma hora ou mais.

Entretanto, se as vítimas demonstrarem ter senso de humor e gostar das piadas dos Leprechauns, eles podem se tornar amigáveis e ajudá-las, apesar de nunca terem devolvido nada do que tenham roubado.

Lesma Gigante (Giant Slug)

HABILIDADE: 7 *4 Ataques*
ENERGIA: 15
HABITAT: Pântanos
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Molusco
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa



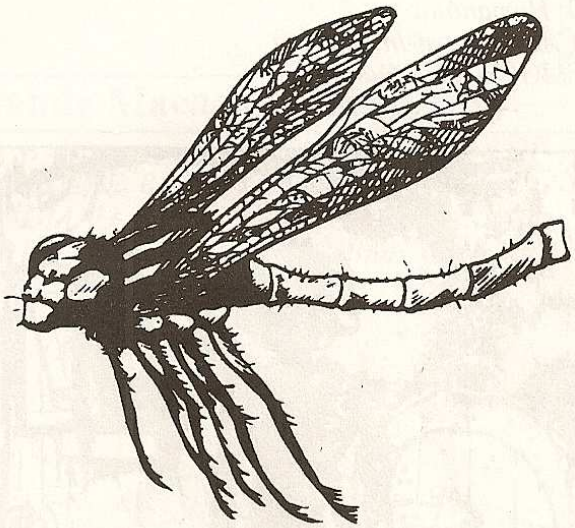
De cor cinza pálido, mas envoltas numa geléia verde fedorentas, as LESMAS GIGANTES vivem nos pântanos, em busca de alimento, arrastando lentamente seus corpos através do lodo. Atingindo até oito metros de comprimento e três de largura, são criaturas repulsivas, cujos corpos invertebrados agitam- se a cada movimento. Elas preferem caçar depois que o sol se põe, porque não gostam de luz forte, passando o dia submersas na lama para se protegerem.

As Lesmas Gigantes comem tudo possível, pois precisam de muita comida para nutrir seus imensos corpos. Quando

tentam capturar seres vivos são lentas demais. Daí terem desenvolvido uma saliva venenosa, que cospem à grande distância. Isso atinge a vítima e causa a perda de 5 pontos de ENERGIA, a menos que o alvo se desvie, obtendo resultado igual ou menor à HABILIDADE, ao jogar dois dados. Uma Lesma Gigante só consegue cuspir uma vez por hora, assim, depois de cuspir, tentará prender sua vítima com a boca e engoli-la inteira.

Libélula Gigante (Giant Dragonfly)

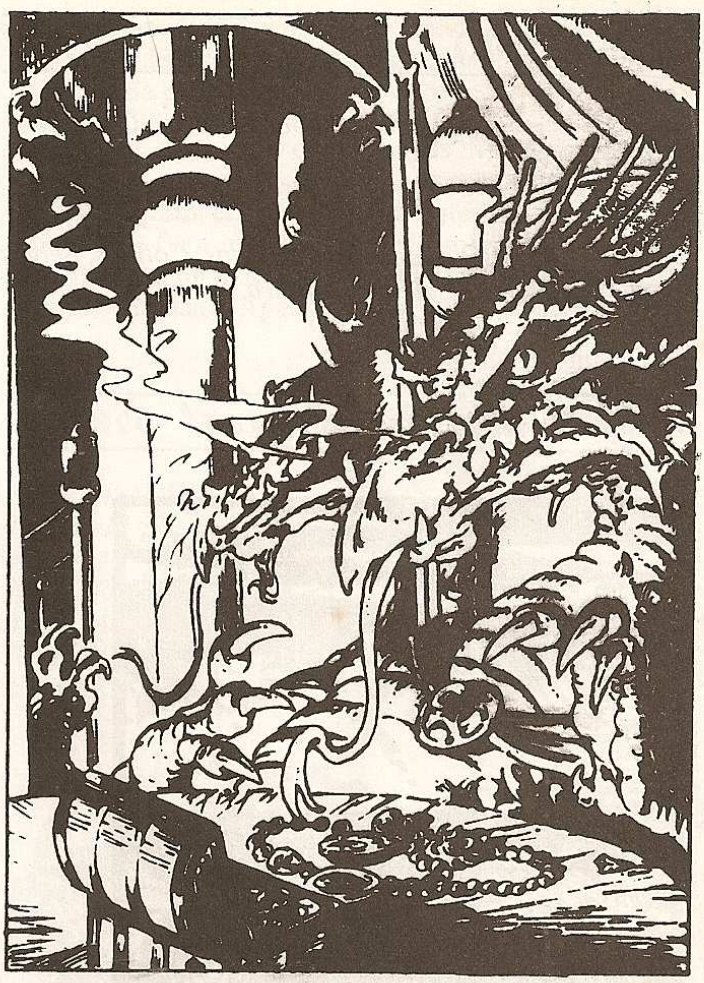
HABILIDADE: 8
ENERGIA: 4
HABITAT: Pântanos, Rios
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Inseto
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa



Voando em alta velocidade, na busca de alimento, as LIBÉLULAS GIGANTES são criaturas surpreendentes, mas perigosas. Elas caçam qualquer animal de sangue quente que possam carregar, incluindo homens, ao atacar mordendo com gigantescas mandíbulas. Uma Libélula Gigante irá pairar sobre a vítima antes de atacar, movendo as asas velozmente para manter-se parada no ar. Então, desce contra a presa, procurando imobilizá-la com suas patas, enquanto morde profundamente. A pele das Libélulas Gigantes é colorida e pode ser vendida a bom preço para alfaiates de classe nas grandes cidades, que as usam na confecção de mantos ou túnicas de príncipes e nobres.

Lizardine (Lizardine)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 8
HÁBITAT: Cidades
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Alta



Ninguém sabe de onde vieram os LIZARDINES. Diferentes sábios falam de um reino oculto além das selvas do leste, de uma ilha nos mares do sul ou de uma terra misteriosa nos oceanos oeste. Estes humanóides de pele coriácia surgirão de lugar indeterminado, ficarão por alguns anos, e depois partirão como se nunca tivessem estado ali. Eles se parecem com os dragões, mas com proporções humanas — braços longos, pernas retas e nenhuma asa. Suas escamas cobrem todo o corpo, geralmente de cor vermelha, mas por viverem entre humanos costumam vestir algumas roupas ou usar um manto.

Encontrado numa cidade, um Lizardine estará, discretamente, administrando uma loja, e vendendo estranhos objetos mágicos de terras distantes. Os mais comuns deles são broches, com formato de escorpião, feitos de metais diversos, e que trazem sorte, força ou proteção ao usuário. Mas eles podem vender também outros objetos. Tais tesouros às vezes atraem ladrões tolos que desconhecem as defesas do Lizardine. Num ataque, a fera pode cuspir fogo pela boca, acertando 1-3 num dado, e tirando 1 ponto de ENERGIA do alvo, além dos ferimentos normais de combate que faz com suas garras. Estas HABILIDADES já fizeram os habitantes das cidades, amedrontados, expulsarem os Lizardines dos povoados. Por causa disso, eles são discretos e furtivos, estabelecendo seus negócios no bairro dos mercadores de um porto ou cidade, onde se misturam aos outros habitantes bizarros e estrangeiros.

Lobo (Wolf)

	Lobo	*Lobo-da-neve*	*Cão-Lobo*
HABILIDADE:	*7*	*8*	*7*
ENERGIA:	*6*	*8*	*6*

HABITAT:
LOBO/CÃO-LOBO: Planícies, Florestas, Colinas, Selvas
LOBO-DA-NEVE: Geleiras, Tundra, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Animal
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média-baixa

Os LOBOS podem ser achados por todas as terras do Norte, vivendo em pequenas matilhas. Eles estão sempre famintos, e seguirão uma presa por muitas horas até atacarem num momento de distração da vítima. Esta saberá que eles estão ali pelos olhos brilhantes na escuridão e graças aos uivos, capazes de assustar cavalos e outros animais dóceis a tal ponto de fazê-los fugir se não forem acalmados. O fogo manterá os Lobos afastados, mas a madeira queima mais rápido que a paciência das feras; tão logo as chamas comecem a se apagar eles se aproximarão para a matança.

No extremo Norte, pode ser encontrada a espécie chamada LOBOS-DA-NEVE. São maiores do que os Lobos normais e nada temem, sendo assassinos selvagens. Cobertos de pêlo branco, tornam-se indistinguíveis no ambiente. Somente seus grandes olhos vermelhos podem denunciá-los. Os Toa-Suo mantêm Lobos-da-Neve treinados, com os quais caçam Yetis e Gigantes do Gelo.

CÃES-LOBO são cruzamentos entre lobos e cachorros. Do tamanho de um lobo normal, porém mais magros e de pêlo curto, tornam-se bons guardas caso sejam treinados desde filhotes. Seus instintos animais serão então reforçados por devoção feroz; eles poderão arrancar cada membro de um intruso a uma única palavra de seu mestre.

Louva-a-Deus Humano (Mantis Man)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 5
HABITAT: Florestas, Planícies, Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Média

Os assim chamados LOUVA-A-DEUS HUMANOS do Norte de Blacksand, desenvolveram um alarmante meio de capturar suas vítimas. Quando encontrado pela primeira

vez, o Louva-a-Deus Humano, estará imóvel, parecendo uma estátua. Seus longos braços e maõs estarão cruzados sobre o peito, como se a estátua louvasse algum Deus, orando! Uma criatura alerta talvez consiga perceber o piscar de um olho ou um tremor nas mãos, antes da fera avançar para capturar sua presa. Os Louva-a-Deus Humanos podem ser enfrentados normalmente, mas ao atingirem seu oponente, irão levantá-lo e matá-lo instantaneamente com a mordida de suas mandíbulas afiadas.

Portanto, a única esperança da vítima é tentar atingir os braços e torná-los incapazes de atacar.

Na selva, os Louva-a-Deus Humanos vivem sós ou em pequenos grupos. Contudo, quando caçam sempre vão sozinhos, pois mesmo a mais estúpida criatura desconfiaria de uma tribo inteira de estátuas imóveis! Estes monstros são atraídos por coisas claras e/ou brilhantes, e costumam ficar com os objetos deste tipo que encontrem com suas vítimas.

Grande Macaco (Great Ape)

HABILIDADE: 8 *2 Ataques*
ENERGIA: 11
HABITAT: Florestas, Selvas, Colinas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Animal
REAÇÃO: Inamistosa-Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os GRANDES MACACOS parecem muito com grandes gorilas peludos, medindo dois metros e meio e quase com a mesma largura. Não são confinados às regiões tropicais, e podem ser encontrados em todos os tipos de terreno selvagem. Seu gosto é por carne, em especial carne humana. Eles atacam com os punhos, tão fortes que conseguem penetrar armaduras!

Estas criaturas costumam montar lares em velhas cavernas ou no topo de árvores muito altas, de onde saem diariamente buscando comida.

Apesar de a maioria dos Grandes Macacos ser bruta agressiva e irracional, existem algumas espécies que se desenvolveram em isolamento num canto remoto de Kakhabad. Para maiores detalhes sobre os macacos de Mauristatia, veja as seções do Champaque, Gato Uivante, Mungie e Macaco-Aparição.

Macaco-Aparição (Wraith-Ape)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 7
HABITAT: Colinas, Montanhas
NÚMERO ENCONTRADO: 2-4 (1-3+1)
TIPO: Animal
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

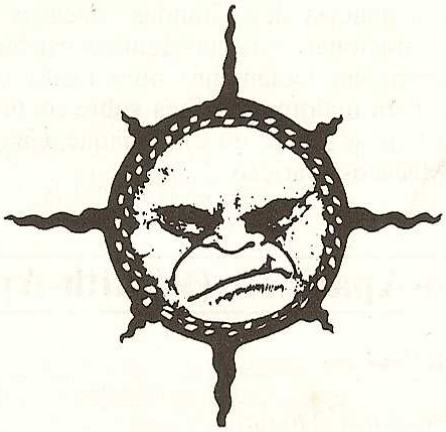
Raramente vistos durante o dia, os MACACOS-APARIÇÃO são uma espécie feroz e possessiva de macacos. Caçam à noite, em grupos de três ou quatro. Por livre escolha, evitam humanos, mas se encontram qualquer criatura bípede atravessando o seu território enquanto patrulham, atacarão sem aviso.

Seu pêlo curto é negro como carvão, e serve para camuflá-los à noite, enquanto patrulham o território. Um observador atento (com HABILIDADE de 9 ou +) conseguirá percebê-los segundos antes do ataque, mas somente distinguirá os brilhantes olhos vermelhos. Macacos-Aparição possuem visão noturna e, atacando à noite somam 2 à Força de Ataque contra qualquer criatura incapaz de enxergar no escuro.

O nome das feras vem de seu método de ataque. Uma larga pele abaixo dos braços permite que eles planem do alto das árvores até cair em frente das vítimas. Essas, se nunca viram um Macaco-Aparição, pensarão estar diante de uma aparição espectral.

Estes símios ainda possuem outra HABILIDADE letal: eles aprenderam a usar as folhas das Árvores-Lâminas como armas. Tais árvores têm folhas afiadas, que crescem em

fortes galhos. São duras como rocha, e somam 1 ponto à HABILIDADE do Macaco-Aparição.



Mamute (Mammoth)

	Adulto	Jovem	
HABILIDADE:	*10*	*7*	*2 Ataques*
ENERGIA:	*16*	*10*	

HABITAT: Planícies, Geleiras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Animal
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

MAMUTES são grandes feras peludas, semelhantes a elefantes, mas que habitam climas mais frios. Criaturas raras, podem ser achadas nas planícies frias, em volta das montanhas Dedo de Gelo, porém, algumas já foram vistas em outras áreas geladas. Costumam ter a cor marrom-escuro, com suas largas presas à frente. São dóceis, andando em pequenas manadas à busca de vegetação rasteira para se alimentar. Mamutes são poucos perceptivos, e uma manada inteira pode se assustar com movimentos agressivos de seres bem menores. No entanto, haverá um grande macho na maioria das manadas que atacará defendendo o grupo. Mamutes lutam usando as presas e tentando esmagar os inimigos.

São caçados por muitas tribos do Norte, tanto humanas quanto Toa-Suo, por sua carne, marfim e pele. Lendas contadas pelos Xamãs destas tribos dizem que, quando as planícies eram verdes, os Mamutes andavam por toda parte. Estes tempos passaram, pois hoje a planície é cinzenta, e os Mamutes estão sendo caçados até a extinção.

Mandíbula Cortante (Razorjaw)

	Adulto	Jovem
HABILIDADE:	*10*	*6*
ENERGIA:	*12*	*5*

HABITAT: Áreas Vulcânicas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

A MANDÍBULA CORTANTE, faz ninho em meio a fétidos poços de enxofre e lodo borbulhante à volta dos vulcões; habitats tão nojentos e voláteis agradam admiravelmente essa criatura. Com mais de 4 metros de comprimento, são monstruosidades reptílicas, cujos corpos coriáceos suportam longos pescoços escamados. Suas cabeças, sem olhos, têm grandes mandíbulas cheias de presas afiadas. Estas feras não sofrem pela cegueira, pois odeiam tanto a vida que conseguem atacar sem errar o alvo. Do momento em que sai de seu grande e estranho ovo, uma jovem Mandíbula Cortante conhece apenas a fome e o ódio! Felizmente, tais monstros são muito raros, e só vivem nas inacessíveis áreas vulcânicas, nadando entre o lodo fervente, o vapor e o enxofre.

Manticore (Manticore)

HABILIDADE: 12 *3 Ataques*
ENERGIA: 18
HABITAT: Ruínas, Cavernas, Masmorras, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

OS MANTICORES foram criados há séculos atrás, por um insano feiticeiro que habita além do Oceano Oeste, cuja magia despertou coisas que deveriam ter permanecido esquecidas.

Usando poderosos feitiços, ele misturou um leão, um escorpião e um morcego a um ser humano e criou o primeiro Manticore. Ele repetiu várias vezes o experimento até ser finalmente morto por uma de suas criações. Desde então as monstruosidades espalharam-se pelos mais inóspitos cantos do mundo, onde nutrem ódio contra todas as formas de vida.

Um Manticore possui a cabeça de um homem idoso, cuja barba se une à juba e ao corpo de leão. Dos ombros partem duas asas de morcego e, atrás delas, agita-se a cauda de escorpião, com o ferrão do tamanho da cabeça de uma pessoa!

Ele ataca com as garras ou ferrão, alternando golpes contra o adversário. Após um golpe certeiro, um resultado de 5 ou 6 num dado indica que o ferimento foi de ferrão, causando 6 pontos de perda na ENERGIA, a menos que o oponente consiga *Testar a Sorte* com sucesso. Ataques normais (garras) causam os 2 pontos de danos conhecidos. No lar de um Manticore, haverá incontáveis ossos e restos de vítimas. Também pode haver algumas armas, equipamentos ou tesouro, já que a fera não digere tais objetos.

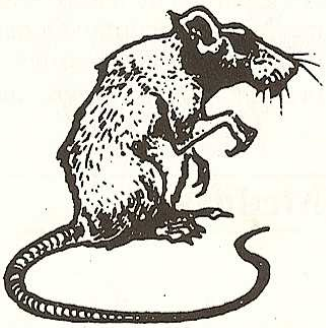
Medusa (Medusa)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 5
HABITAT: Ruínas, Cavernas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

Para muitos aventureiros desafortunados, não havia nada de perigoso na velha mulher recurvada, cuja cabeça estava coberta por um capuz, quando estenderam um braço forte para erguer a pobre anciã. Mas, então, ela lançou o capuz para trás e os fixou com um olhar avermelhado. Eles estavam perdidos...

A MEDUSA é um ser humanóide, que aparenta ser uma velha dama vestida com roupas esfarrapadas. Porém, em vez de cabelos normais possui uma massa de sibilantes serpentes na cabeça! Ela vive longe das outras criaturas, mas às vezes sai em busca de vítimas. Ao encontrar um humano, a Medusa tentará enganá-lo de modo que ele olhe nos seus olhos cor de sangue. Qualquer um que falhe num *Testar a Sorte*, será pego pelo olhar diabólico e logo se transformará em rocha sólida! Caso a vítima cubra os olhos, a Medusa se aproximará e deixará suas serpentes

morderem. Lutar contra ela de olhos fechados reduz temporariamente a HABILIDADE do atacante em 2 pontos. Se, por algum motivo, a presa da Medusa estiver carregando um espelho ou outro item refletor, como um escudo polido, a monstruosidade poderá olhar nele. Tal manobra requer um *Testar a Sorte*; se o oponente for bem-sucedido, a vil criatura se transformará em rocha, e virará pó num instante.



Mensageiro da Morte (Messenger of Death)

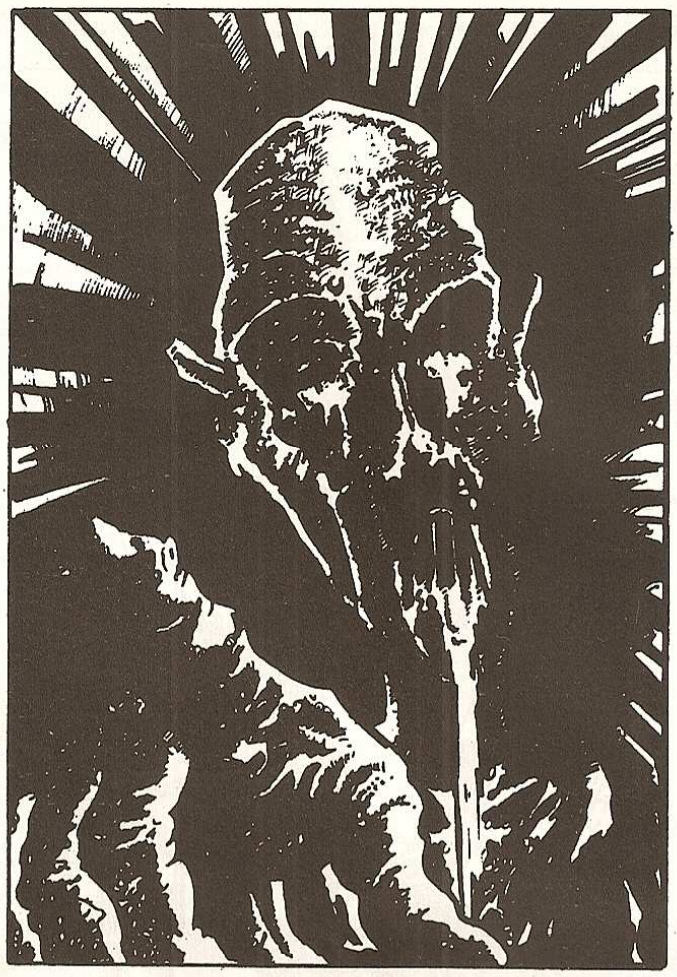
HABILIDADE: 7
ENERGIA: 6
HABITAT: Plano demoníaco, qualquer lugar onde esteja a vítima
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Alta

Quando alguém precisa de um assassino, há muitos homens treinados à disposição. Mas se o alvo é um inimigo especialmente hábil ou poderoso, só os MENSAGEIROS DA MORTE têm sucesso. Tais seres podem ser invocados dos planos demoníacos através de um ritual secreto. Seu pagamento é a força vital das vítimas.

Eles parecem zumbis vestidos com trapos, os olhos e bocas cheios de muco, o que torna suas vozes semelhantes a sussurros doentios. Aproximam-se silenciosamente da vítima, tocam no ombro dela, murmuram Morte!, de maneira dramática, e desaparecem.

O Mensageiro permanecerá à frente da vítima, deixando letras marcadas em lugares visíveis (pintadas em portas, rochas, etc.). Unidas, as letras formarão a palavra Morte e, então, o mensageiro reaparecerá para assistir ao dreno da vida de sua vítima indefesa.

Os MENSAGEIROS só podem ser feridos quando o "contrato" é finalizado, ou seja, no momento em que a criatura tocar-lhe o ombro e disser a palavra pela primeira vez. Nesse instante, ela estará com a guarda baixa e será banida de volta ao mundo espiritual caso a atinjam com uma adaga de prata, anulando assim o contrato.



Mik (Mik)

HABILIDADE: 12
ENERGIA: 7
HABITAT: Ruínas, Masmorras, Cidades
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

A raça dos MIKS é provavelmente menos conhecida do que qualquer outra. Estes seres raros aparecem sem aviso em grupos de dois ou três, e logo desaparecem novamente como se nunca estivessem estado ali. Pior ainda, os Miks são mestres da ilusão, capazes de assumir qualquer aparência ou forma que desejarem. Como resultado disso, poucos já conseguiram ver seu aspecto real — pálidos e esguios humanóides, com cabeças avantajadas e olhar inteligente.

O domínio ilusório de um Mik é impressionante. Caso esteja disfarçado de cobra venenosa, por exemplo, e pique alguém, a vítima morrerá envenenada! Eles não podem, por alguma razão desconhecida, simular ou usar metais nos seus disfarces. Além disso, suas ilusões não afetam objetos nem conseguem ser invocadas sobre outros seres vivos. Os Miks são agressivos e malévolos, adorando matar, depois de confundir um pouco as pessoas que encontram. Amam o ouro e, às vezes, aceitam esse metal como pagamento para deixar alguém livre. Se ameaçados com violência, reagirão usando uma faca fina, ou estilete, sua arma favorita. É claro que também podem tornar-se pássaros e sair voando!

Minotauro (Minotaur)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 9
HABITAT: Masmorras, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

De acordo com a tradição, no coração de todo labirinto existe um MINOTAURO. Esta perigosa fera é meio-homem, meio-touro, uma combinação terrível. Sua cabeça bovina tem dois chifres ao alto. O corpo é musculoso e coberto de pêlo curto. Possui coloração marrom, embora costume estar sujo de poeira e lama. Pode usar armas, se as tiver, porém prefere lutar atacando com os chifres, bufando tal qual um touro. Os Minotauros às vezes são colocados como guardas de um tesouro, mas costumam ser a armadilha final no centro de algum labirinto mortífero.

Monstro de Tentáculos (Tentacled Thing)

HABILIDADE: 8 *3 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Pântanos, Rios, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Em áreas desoladas, distantes dos povoados humanos, o mal vive oculto em ódio cego pela luz e pela vida. Exploradores descuidados às vezes passam nestes domínios, ignorando a presença maligna até que tentáculos esponjosos saltam da água escura e enlaçam suas pernas. Os MONSTROS DE TENTÁCULOS são poderosos e astutos, afundando logo a vítima na água. Mesmo o mais forte guerreiro sentirá dificuldades em lutar por sua própria vida contra os tentáculos abaixo de vários metros de água imunda. A não ser que a vítima mate o monstro em menos Séries de Ataque do que seu valor atual de HABILIDADE, ela se afogará, sendo devorada em seguida. Caso consiga matar a criatura, o oponente poderá livrar-se dos tentáculos e voltar à superfície, tossindo e tremendo, mas vivo e salvo... por enquanto.

Morcego (Bat)

	Morcego Comum	*Morcego Vampiro*	*Morcego Gigante*
HABILIDADE:	*4*	*5*	*5*
ENERGIA:	*4*	*4*	*8*

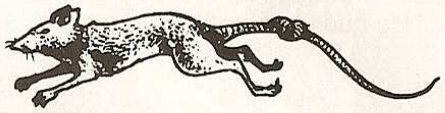
HABITAT: Cavernas, Planícies, Florestas, Ruínas, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO:
MORCEGO COMUM: Bando de 25 a 30 (24+1 dado)
MORCEGO VAMPIRO: 1-3
MORCEGO GIGANTE: 1
TIPO: Animal
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os MORCEGOS, sejam quais forem seus tamanhos ou hábitos alimentares, são encontrados na maior parte do Centro e do Sul de Allansia e Kakhabad. Tipicamente de cores do marrom-claro ao cinza-escuro, parecem camundongos voadores, com um par de asas de couro alongado entre suas longas pernas. Suas orelhas são grandes se comparadas ao resto da cabeça, e os ajudam a voar captando o "eco" dos objetos sólidos à volta.

MORCEGOS COMUNS costumam evitar criaturas maiores do que eles. Comem ratos, insetos e, às vezes, frutas. Podem perturbar um aventureiro que incomode um grande grupo deles, com uma grande revoada sobre ele! Todo o bando é tratado como um único oponente: os morcegos se prendem nas roupas, cabelos, etc. Quando a ENERGIA deles chegar a zero, significa que voaram para longe, e não que o aventureiro matou o bando inteiro!

Os MORCEGOS VAMPIROS são muito mais perigosos, pois esses predadores vivem graças ao sangue que sugam de outros seres vivos. Têm tamanho maior que a espécie normal e grandes presas, úteis para rasgar a carne das vítimas. Caso haja mais de um Morcego Vampiro envolvido no ataque, o(s) outro(s) pousarão na vítima e automaticamente começarão a sugar 1 ponto de ENERGIA por rodada, até serem mortos.

Os MORCEGOS GIGANTE somente são encontrados nos climas quentes das selvas do Sul, onde se alimentam de macacos, pequenos cervos, etc. Suas asas alcançam dois metros de extensão. Eles não temem os humanos, mas o fogo pode mantê-los afastados. Uma vez morta a presa, a levarão de volta à caverna para devorá-la com suas poderosas mandíbulas.



Morcego Demônio (Demon Bat)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 8
HABITAT: Masmorras, Ruínas, Plano Mágico do Fogo
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

Os MORCEGOS DEMÔNIOS vivem no Plano Mágico do Fogo, reino sobrenatural que dividem com Elementais do Fogo, Imps e Sprites. Às vezes, porém, são invocados no plano terreno, através de um antigo e demorado ritual, para servir a feiticeiros como guardas e assassinos.

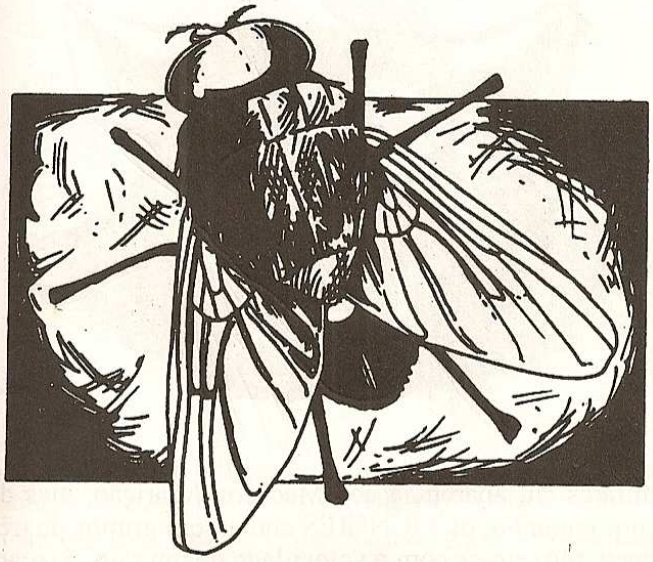
Parecem morcegos etéreos, com corpos e asas flamejantes. Conseguem comunicar-se entre si usando gritos agudos, mas têm inteligência suficiente para entender os desejos de quem os invocou, desde que este permaneça dentro do pentagrama protetor! Os MORCEGOS DEMÔNIOS são criaturas malignas, só os mais hábeis místicos podem lidar com eles.

Num ataque, eles tentam agarrar o oponente, utilizando as garras para despejar nele uma rajada de fogo. Caso atinjam o alvo duas vezes seguidas, seu próximo ataque causará 5 pontos de dano automático. Do mesmo modo, se o Morcego Demônio for morto no Plano Terrestre, explodirá numa bola de fogo (que causará 4 pontos de dano a todos num raio de três metros — é preciso *Testar sua Sorte* para evitar isso) antes do espírito retornar ao Plano Mágico e renascer.

Mosca Gigante (Giant Fly)

	Comum	*Fogo*	*Lâmina*
HABILIDADE:	*7*	*5*	*6*
ENERGIA:	*8*	*5*	*6*

HABITAT: Desertos, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Inseto
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa



As várias espécies de MOSCA GIGANTE são normalmente encontradas em regiões quentes, onde vivem voando em busca de presas para si e suas crias. A variedade COMUM chega a um metro e meio de comprimento, tendo o dobro de envergadura das asas. Feias, têm aparência idêntica a uma mosca. Atacam qualquer criatura, inclusive humanos. Caso a criatura vença uma rodada de ataque, ao invés de causar dano tentará voar levando a presa. A menos que consiga *Testar sua Sorte* com sucesso, a vítima será levada pelo ar e jogada ao solo, sofrendo 1 dado de dano na ENERGIA.

As MOSCAS GIGANTES DO FOGO têm um terço do tamanho das de espécie COMUM. Somente são encontradas à noite, quando a parte posterior de seus corpos brilha. Atingindo uma vítima há chance (3 em 6) de descarregar eletricidade, causando 2 pontos de dano na ENERGIA.

As MOSCAS GIGANTES DA LÂMINA parecem enormes vespas, com 1 metro de comprimento e com um longo ferrão na cauda. Atacam curvando o abdome e apontando o ferrão à frente, tentando trespassar a vítima antes de carregá-la para a sua refeição.

Mucalítico (Mucalytic)

HABILIDADE: 8 *2 Ataques*
ENERGIA: 9
HABITAT: Masmorras, Cidades (esgotos)
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Inamistosa-Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

Conhecidos nos contos pelos seus hábitos nojentos, os MUCALÍTICOS são criaturas amantes do lodo. Vagamente humanóides, mas do tamanho de um urso, têm aparência feia e suja. A maior parte de seu corpo estará coberta pela lama na qual se envolvem, porém os narizes em forma de tromba serão visíveis farejando o ar fétido.

Estas feras repugnantes provocam, naqueles que as encontram nos seus lares pútridos, menos 2 pontos de ENERGIA como resultado da imundície.

Numa luta, o Mucalítico emprega seus grandes braços. Porém, após enfraquecer o adversário, usa outras táticas. Depois de acertar três golpes bem-sucedidos, ele segura o oponente, puxa-o perto da boca e exala seu hálito! Um Mucalítico pode exalar venenos fortes o suficiente para matar ao menor contato.

Ninguém imagina de onde vieram estes monstros. Contudo, sabe-se que o Arquemago de Mampang contratou alguns para guardarem suas masmorras. Talvez ainda estejam lá, vivendo na sujeira abaixo da cidadela.

Múmia (Mummy)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 12
HABITAT: Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Em muitas tumbas e criptas, alguns cadáveres perambulam se recusando a morrer. Nos países onde os mortos são embalsamados e envoltos em bandagens preservantes, tais mortos-vivos surgem como MÚMIAS. Elas se movem lentamente, devido às bandagens, porém, conseguem sempre achar os vivos, detectando suas ENERGIAS vitais em meio às trevas.

Atacam com os punhos, e combater uma Múmia pode ser mais difícil do que parece, já que golpes ou armas comuns não as ferem. Embora pareçam morrer, retornarão à vida após vinte minutos e seguirão o pretenso matador até se vingarem. A única maneira segura de matar uma Múmia é incendiá-la. Mesmo uma simples tocha será suficiente para queimar seus restos ósseos e transformá-la em nada mais do que uma pilha de cinzas.

Mungie (Mungie)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 4
HABITAT: Montanhas, Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 3-5 (1-3 num dado + 2)
TIPO: Animal
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Similares em aparência aos Macacos-Aparição, mas de menor tamanho, os MUNGIES andam em grupos de três a cinco. Movem-se com a velocidade de um raio. Atacam em conjunto, e devem ser enfrentados como um único monstro, somando 1 ponto de HABILIDADE e 3 de ENERGIA para cada Mungie extra no grupo. Eles possuem brilhantes olhos vermelhos capazes de enxergar no escuro.

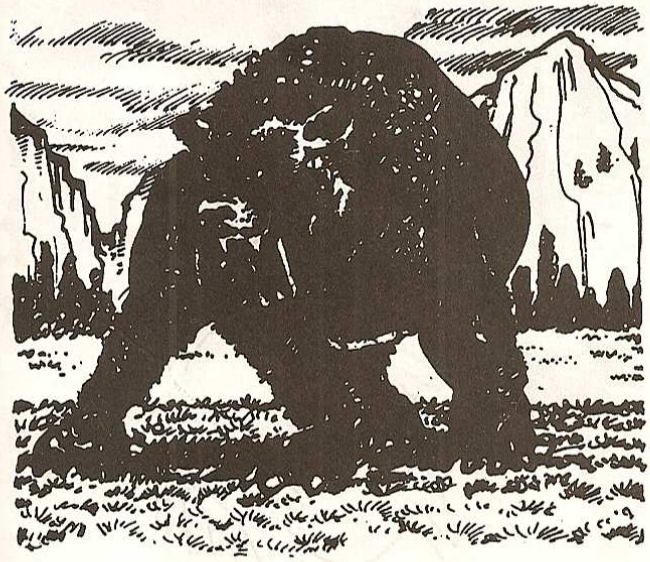
Tal como as plantas são atraídas pelo sol, assim os Mungie avançam até o ouro. São "ladrões" velozes, que preferem roubar à noite, quando há menos chances de serem vistos. Qualquer um que adormeça na área dos Mungies, sem dúvida será roubado. De fato, mesmo andando neste território à luz do dia, os aventureiros devem *Testar Sua Sorte* para evitar o sucesso dos Mungies.

Fora seu gosto por ouro, estas criaturas são inofensivas e só atacam em autodefesa. Só é possível atingi-las caso o atacante tenha HABILIDADE 10 ou + (à noite) e 9 ou + (de dia). Quem tiver menor HABILIDADE não conseguirá acompanhar as pequeninas criaturas.

Alguns aventureiros inescrupulosos já pensaram em treinar os Mungies para servir-lhes roubando ouro. Isto é possível, mas ninguém conseguiu, até agora, ter sucesso. Somente um feiticeiro seria capaz de capturar um deles e então invocar um feitiço para Controlar Criaturas.

Nandibear (Nandibear)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 11
HABITAT: Cavernas, Colinas, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa



Originário de um cruzamento entre um urso e um macaco, e maior que ambos, o NANDIBEAR é uma fera brutal e solitária, encontrada somente nas regiões isoladas. É carnívoro, apreciando carne humana (especialmente o cérebro!). Apesar de seu tamanho, move-se silenciosamente, graças ao pêlo da planta das patas. Quando ataca pelas costas, surpreende o oponente e automaticamente causa 2 pontos de perda de ENERGIA com suas poderosas garras. Depois deste primeiro ataque, a luta prossegue como de costume.

Um Nandibear fará seu lar numa caverna ou buraco nas rochas, para onde retornará com a comida que pegou. A toca estará cheia de ossos e carne meio comida, mas pouco tesouro, pois esse monstro não o utiliza e limpa regularmente seu lar.

Nanka (Nanka)

HABILIDADE: 12
ENERGIA: 20
HABITAT: Planos mágicos, aonde estiver sua vítima
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

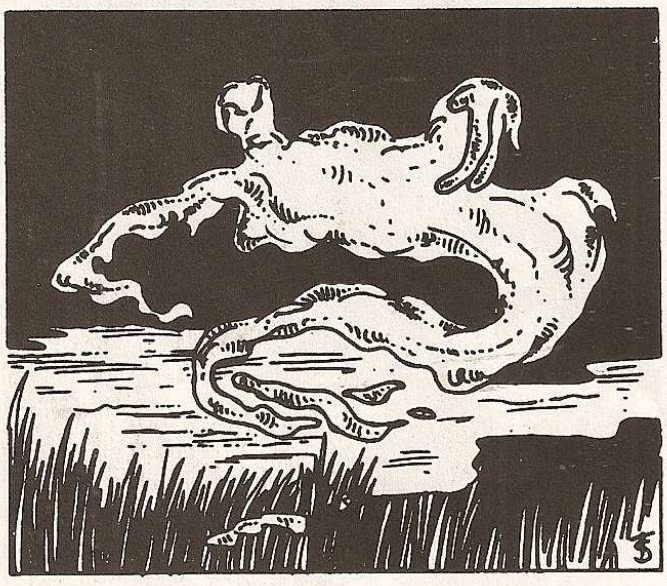
É alarmante notar o número de seres sobrenaturais, enviados pelos deuses, que podem seguir um herói particular, ou aventureiro. Os deuses do bem enviam os Suma para facilitar o caminho da glória. Os imprevisíveis deuses da sorte e azar mandam os ardilosos gênios no caminho para tentá-los com desejos e falsos conselhos. Os inomináveis deuses do mal, reverenciados pelos Príncipes Demônios, despacham os perigosos NANKAS.

Como gênios e Suma, estas criaturas mágicas não possuem forma material. Quando desejam aparecer para outro ser, manifestam-se como uma forma humanóide, feita de fumaça negra e na qual brilham dois olhos selvagens. Geralmente, contudo, um Nanka irá capturar uma vítima e levar a alma para seus mestres. Dentre as armadilhas, uma de suas preferidas é esconder-se dentro de um frasco de vidro,

que é deixado num local facilmente visível. Quando o frasco é aberto, a criatura sai e envolve o aventureiro na fumaça. Então, voará de volta ao jarro, retampando-o por magia. Uma vez capturada a presa, o Nanka a levará ao Plano Mágico, onde entregará essa alma para a refeição de seus mestres. Só armas mágicas podem ferir o malevolente Nanka.

Névoa Vampira (Mist Vampire)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 9
HABITAT: Pântano
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta



NÉVOA VAMPIRA é o nome dado pelo povo dos pântanos a uma estranha e fantasmagórica criatura, habitante dos mangues. Semelhante ao Fogo-Fátuo, geralmente aparece como um espírito pálido e vagamente humanóide, flutuando tal qual um espectro.

Ela é muito inteligente e tem várias táticas ardilosas para capturar suas presas. Vive da ENERGIA vital de qualquer criatura que possa pegar, congelando a presa através de seu abraço antes de sugar-lhe a alma com os dedos vaporosos. Geralmente alimenta-se de sapos, lagartos e pássaros, congelando-os antes que percebam. Às vezes, porém, preferem devorar refeições maiores e mais prazerosas, como homens, por exemplo.

Seu truque favorito é deixar algum tesouro à vista, pertencente a alguma vítima, no caminho da próxima presa. Quando esta se aproxima, a Névoa Vampira grita por socorro de dentro das névoas do pântano. Desse modo, atrai a presa para as profundezas do pântano, até que ela se sinta perdida, quando então a ataca. O monstro só pode ser ferido por armas mágicas; as outras passam direto pelo seu corpo etéreo! Um golpe certeiro da criatura, ao invés do dano normal, removerá um ponto de HABILIDADE do oponente. A Névoa Vampira beberá os restos da alma e deixará seu corpo drenado afundar no pântano...

N'yadach (N'yadach)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 8
HABITAT: Ruínas, Cavernas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa-Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

As antigas lendas dos anões falam de uma raça subterrânea de humanóides malignos, e das terríveis guerras contra eles travadas. Chamados N'YADACH, eles eram guerreiros destemidos, apoiados por magia negra e vencedores de muitas batalhas. Porém, com o tempo, as tropas e máquinas de guerra superiores dos anões, ajudadas pela rebelião dos escravos do inimigos, os Skorn, trouxeram a vitória.

Hoje há poucos membros da outrora orgulhosa raça, vivendo em pequenos clãs nas cavernas isoladas. Eles esqueceram muitas das antigas HABILIDADES. São tão altos quanto um homem, mas a vida subterrânea os tornou arqueados e corcundas. Possuem cabeças longas, lupinas, com orelhas pontiagudas nos lados do crânio. Os olhos felinos enxergam bem na pior iluminação, ajudados por um preciso senso olfativo. Têm duas presas venenosas que saem dos cantos da boca. Magros, cobertos por pêlo cinzento, suas pernas e braços musculosos estão geralmente sujos.

Os N'yadachs costumam vestir pedaços de armadura e usam porretes reforçados com pinos de ferro. Vivem de qualquer alimento, ratos, por exemplo. Comunicam-se numa linguagem gutural e não conseguem mais ler seus antigos textos. Acasalam-se raramente e isto, junto à sua dura existência, significa a progressiva extinção da espécie.

Octopus Gigante (Giant Octopus)

HABILIDADES: 9 *4 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Mar, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Molusco
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Depois de algumas canecas de rum nas tavernas dos portos, os velhos lobos-do-mar narram histórias sobre gigantescos monstros marinhos que já atacaram todo tipo de navios, de naus pesqueiras a navios de guerra. Perto do litoral, tais seres são menores mas igualmente perigosos.

Os OCTOPUS GIGANTES podem ser encontrados em cavernas e águas costeiras. Crescendo até tamanhos assustadores, estas criaturas são ágeis predadores. Atacarão e devorarão a maioria dos seres vivos, normalmente se ancorando às rochas com a ajuda de dois tentáculos e atacando com os restantes. Sua tática favorita é agarrar a presa, gradualmente, enrolando-a nos tentáculos e esmagando seu corpo. Caso um Octopus Gigante acerte dois golpes seguidos, sem receber nenhum outro de volta, terá conseguido prender o oponente e o apertará causando novo ponto de ferimento. A menos que a vítima se livre, atingindo a criatura de volta, o dano deste "aperto" aumentará um ponto por vez. Se o "abraço" for quebrado, o Octopus Gigante poderá tentar atingir dois golpes novamente, e assim por diante, até um dos combatentes morrer.

Se o Octopus Gigante for vencedor, puxará o cadáver para a água e o devorará a seu bel-prazer.

Ogre (Ogre)

HABILIDADE: 8 *2 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Colinas, Planícies, Florestas, Cidades, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média-Alta

Grandes, feios e violentos, os OGRES são humanóides, com parentesco com os Orcs, Goblins e Trolls, fruto de vários cruzamentos. O Ogre médio, se é que existe tal coisa, mede cerca de dois metros, apesar de a raça ser tão caótica a ponto de ela variar 1 metro a mais ou a menos. Horrendos, com baba escorrendo pela face, os Ogres têm grande força, superior à maioria dos homens, e muita HABILIDADE no uso de seus porretes e machados.

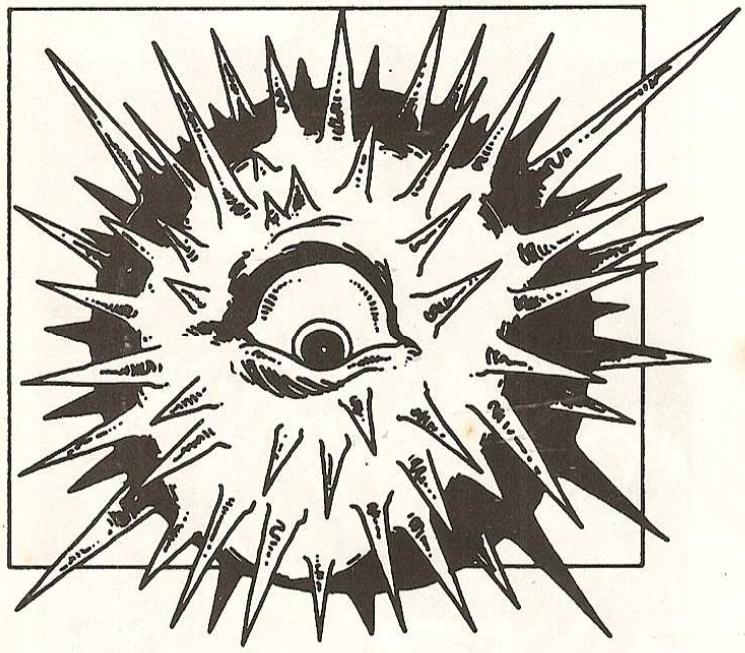
Na selva vivem isolados. Estes seres primitivos vestem pele de animais e caçam seus alimentos. Atacarão qualquer coisa ou qualquer criatura, demonstrando surpreendente ferocidade.

Porém, nos dias de hoje, muitos Ogres são civilizados, se for essa a palavra correta, servindo os exércitos de nobres

e feiticeiros malignos. Tais indivíduos receberão treinamento com machados-de-guerra, martelos de guerra e até arcos, podendo ser encontrados em bandos de, no máximo, seis membros. Apesar desta sofisticação, os ogres ainda permanecem seres cruéis e violentos por natureza, apreciando torturar e matar criaturas menores.

Olho-Ferrão (Eye-Stinger)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 2
HABITAT: Ruínas, Masmorras, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média



Em aparente desafio às leis naturais, o OLHO-FERRÃO flutua a cerca de um metro do chão. É grande, esférico e coberto por longos ferrões envenenados. No centro de sua pele negra escamada há um enorme olho aberto. Qualquer um que encontre esse monstro, deve *Testar sua Sorte* com sucesso para evitar ser hipnotizado. Caso contrário, a criatura avançará, cravando os ferrões, que têm veneno paralisante, na vítima. A presa ficará à mercê de outras criaturas. O Olho-Ferrão irá aproveitar os restos da pessoa ou criatura.

A hipnose do Olho-Ferrão é muito poderosa, mas pode ser quebrada utilizando-se um objeto puramente negro, como uma pedra de ônix, por exemplo. Vendo esse objeto, o Olho se confunde e fecha, permitindo a fuga da vítima.

Quem atingir a criatura, terá uma surpresa, pois ela está cheia do líquido que lhe permite "voar". Ao ser atingida, libera o seu líquido ácido, acertando todos os envolvidos na luta e causando 2 pontos de ferimentos na ENERGIA de cada pessoa.

Olho-Vermelho (Red-Eye)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 4
HABITAT: Cidades, Planícies, Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa-hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Os OLHOS-VERMELHOS são esguios humanóides, distantemente aparentados aos elfos e humanos. Eles vivem em pequenos grupos, nas fronteiras das cidades e vilas do mundo semicivilizado. Arrogantes, apreciam atormentar e pregar peças nos vizinhos, como desculpa para arrumar briga. Quem for pego nesses truques, deve ter cuidado porque os Olhos-Vermelhos possuem uma mortífera arma natural.

Na maior parte do tempo, eles andam com as pálpebras fechadas. Seus olhos podem emitir rajadas de ENERGIA se abertos, por isso os mantêm fechados por medo de incinerar tudo o que vêem. A força desses olhos é tanta que eles percebem os vultos mesmo de pálpebras cerradas. Por

essa razão, os Olhos-Vermelhos não são especialistas em combate. Porém, quando um deles é ferido liberta a visão de calor. O primeiro "tiro" será impreciso; a vítima o evitará tirando de 1 a 5 num dado. Se Olho-Vermelho for ferido novamente, usará outra rajada, evitável com 1 a 4 no dado, e assim por diante até a rajada atingir automaticamente a presa. Cada vez que atingi-la, causará 1 dado de dano na ENERGIA; caso a visão de um deles acerte duas vezes a mesma pessoa, esta morrerá.

Devido a esse poder, os Olhos-Vermelhos são tímidos, forçados a viajar de um povoado a outro, nunca ficando mais de uma noite no mesmo local. Como conseqüência, suas roupas estão sempre em trapos, eles têm poucos pertences e seu ódio pelos humanos cresce dia a dia.

Orc (Orc)

	Orc Comum	*Grande Orc*
HABILIDADE:	*6*	*7*
ENERGIA:	*5*	*6*

HABITAT: Planícies, Cidades, Selvas, Masmorras, Ruínas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

De um lado estão as forças do bem — humanos, Elfos e Anões. Do outro, as forças do mal — Goblins, Ogres, Trolls e ORCS. Dentre as nocivas criaturas inumanas enfrentadas pelos aventureiros, os Orcs serão os adversários mais freqüentes. Eles infestam todos os lugares apesar de, como os Goblins, preferirem os subterrâneos (já que detestam a luz solar). São seres brutos e robustos, menores do que um homem, contudo, maiores do que um Goblin. Possuem pele marrom-esverdeada, geralmente coberta por pedaços de armaduras, casacos, etc., roubados de vítimas anteriores. Suas armas favoritas são: espadas serrilhadas, chicotes, maças e lanças.

Os Orcs são desagradáveis porcos. Sentem prazer no sofrimento alheio, mesmo o de membros mais fracos da sua própria raça, e costumam torturar prisioneiros antes de enviá-los à escravidão. Os lares desses monstros estão sempre mergulhados em mofo e lama, no mínimo. Sua comida favorita, por exemplo, é um prato raro chamado de intestinos de elfo em sangue de gnomo. Porém quando este alimento está fora da estação, eles precisam consumir outras iguarias: sopa de ratos ou surpresa de morcego cozido.

Os exércitos dos Orcs são liderados pelos GRANDES ORCS. De maior altura e força, provavelmente surgiram de cruzamentos selecionados com os Trolls. Caso mais de 4 Orcs sejam vistos juntos, um deles será um Grande Orc, e evitará brigas entre o grupo. Os Orcs discutem muito entre si, parecendo lutar mais uns contra os outros do que contra os elfos e anões.

Como todas a raças caóticas, alguns infelizes dessa espécie são mutantes, dotados de horríveis deficiências. Podem ter peles estranhas, membros curtos ou alongados, ou ainda poderes especiais: vôo, telepatia e assim por diante.

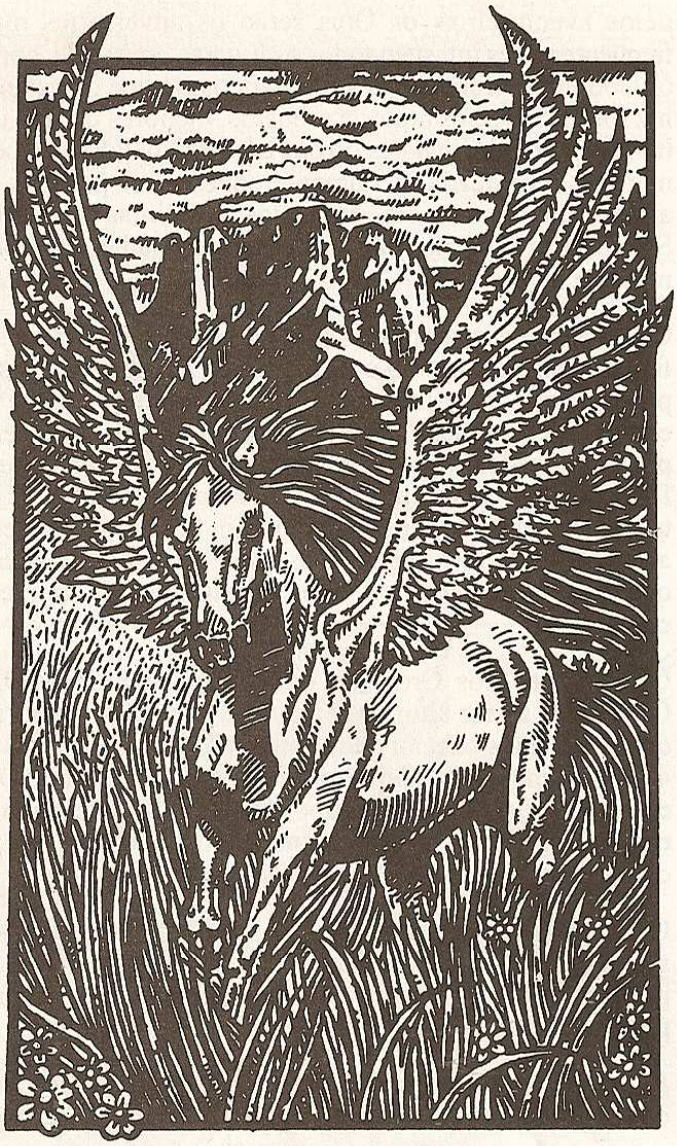
A maioria dos mutantes é desprezada pelos Orcs normais, que os escravizam, xingam e maltratam como a animais.

Pégaso (Pegasus)

HABILIDADE: 12 *2 Ataques*
ENERGIA: 12
HABITAT: Plano Mágico, Montanhas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Animal
REAÇÃO: Amistosa
INTELIGÊNCIA: Alta

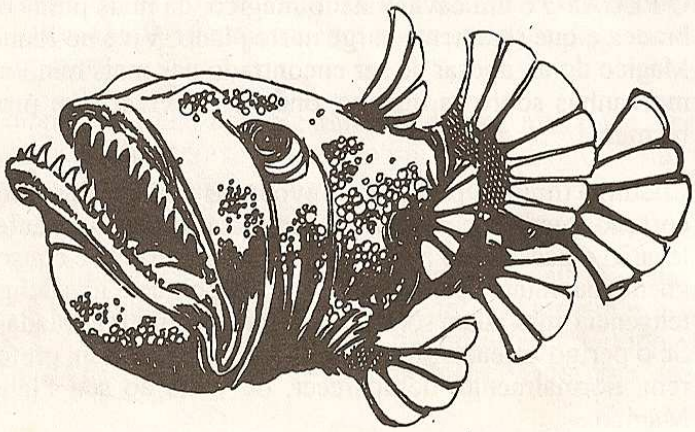
O PÉGASO é um cavalo alado mágico, da mais pura cor branca e que raramente surge neste plano. Vive no Plano Mágico do ar, apesar de ser encontrado nas mais remotas montanhas sobre as nuvens, onde pode viver sem problemas.

Criaturas tímidas, podem ser invocadas por seres de bom coração, mediante uma oferta de prata. Por tal presente, levarão o passageiro a qualquer local. São fortes e conseguem voar muito velozmente. Também possuem grande inteligência, mas falam somente a língua das criaturas aladas. Se o perigo ameaçar, lutam com os cascos, porém, preferem, normalmente, desaparecer, de volta ao seu Plano Mágico.



Peixe-Abocanhador (Snapperfish)

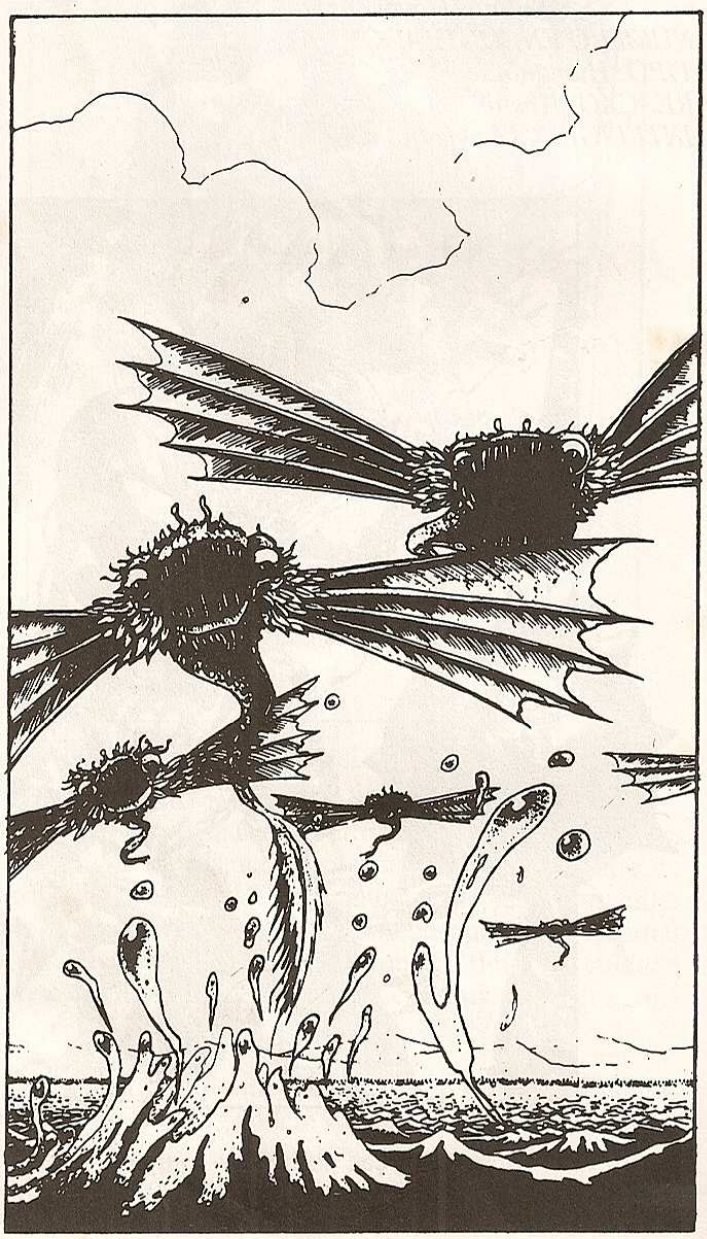
HABILIDADE: 6
ENERGIA: 2
HABITAT: Rios, Lagos
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Peixe
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa



O PEIXE-ABOCANHADOR é uma ameaça incomum, encontrada em algumas regiões de Allansia e além. Pouco maior do que a mão de um homem, é equipado com poderosas mandíbulas e dentes afiados como agulhas. Eles são carnívoros selvagens, apesar do tamanho, e sempre conseguem detectar alimento em potencial no mesmo ambiente aquático em que estão. Sua mordida é ainda mais letal: causa dano físico e no sistema nervoso, criando 3 pontos de danos à HABILIDADE. Uma vez morta a presa, os Peixes-Abocanhadores arrancarão toda a sua carne em minutos, deixando apenas ossos para afundar nas águas profundas...

Peixe-Voador (Flying Fish)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 8
HABITAT: Lagos
NÚMERO ENCONTRADO: 2-7 (1 dado + 1)
TIPO: Peixe
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa



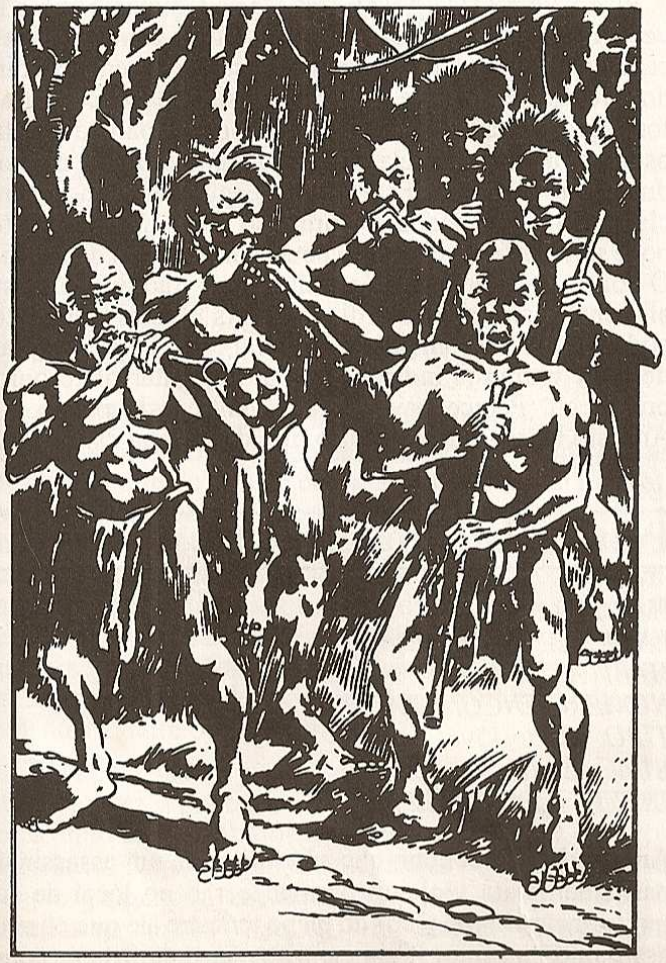
Existem PEIXES-VOADORES nos quentes oceanos do Sul, mas nenhum tão perigoso quanto os encontrados no lago Ilkala, em Kakhabad. Eles têm o comprimento da mão humana, porém suas bocas dentadas podem atravessar carne e osso.

Conseguem voar apenas alguns minutos por vez, batendo as "asas" (nadadeiras alongadas). A cauda lhes permite manobras, e eles podem morder durante o vôo. Os Peixes-Voadores atacarão como um grupo (tratados tal qual uma única criatura), circulando o adversário até, no máximo, sete Séries de Ataque, antes que precisem retornar à água. Caso pousem no solo, morrerão rapidamente, batendo as asas fracamente numa inútil tentativa de voltar ao lago.

Havendo alguém tolo o suficiente para comer um deles, descobrirá que a sua carne tem péssimo sabor e causa intensas dores estomacais, provocando a perda de 1 dado da ENERGIA.

Pigmeu (Pygmy)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 5
HABITAT: Florestas, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 2-7 (1 dado + 1)
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-inamistosa
INTELIGÊNCIA: Média



Em algumas partes do mundo, as tribos primitivas ainda vivem afastadas da civilização. Nas remotas áreas das selvas habitam os selvagens PIGMEUS. Medindo pouco mais de 1 metro, vestem apenas tangas e têm a pele marrom-escura devido ao sol. Alimentam-se de frutas e raízes, bem como de macacos e outras pequenas criaturas, que caçam usando zarabatanas com dardos envenenados. O veneno não é forte o suficiente para matar um humano, mas deixará alguém inconsciente caso o atinja (chance de 3 em 6). Cada dardo também causará 1 ponto de dano na ENERGIA.

Os Pigmeus amam ouro e jóias, e os roubarão das vítimas inconscientes antes de sumirem nas selvas. Vivem em aldeias escondidas na mata fechada, governados pelo chefe tribal e um curandeiro. Na aldeia haverá mulheres (entre 3 e 18 anos) e crianças (entre 2 e 12 anos), todas incapazes de lutar.

Piranha (Piranha)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 1 (ver abaixo)
HABITAT: Lagos, Rios
NÚMERO ENCONTRADO: 2-12
TIPO: Peixe
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

As PIRANHAS são encontradas no rios e lagos das flores tas tropicais do sul, onde todos as temem. Devoradoras ferozes, podem deixar um cavalo sem nenhuma carne em poucos minutos!

Cada peixe mede entre 20 e 30 centímetros, mas sempre nadam e comem em cardume. O primeiro sinal da sua presença é uma turbulência na água, como se estivesse

borbulhando (de fato, são as Piranhas lutando entre si para decidir quem irá atacar primeiro). Este cardume deve ser tratado como se possível uma única HABILIDADE, e tendo cada peixe 1 ponto de ENERGIA. Há poucas táticas se enfrentar as Piranhas: ter um pedaço de carne fresca para distraí-las é útil, mas poucos nadadores estarão carregando algo assim!

Pixie (Pixie)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 5
HABITAT: Florestas, Planícies
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Amistosa-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Alta

Os PIXIES são humanóides delicados e pequeninos, usualmente encontrados em áreas distantes dos humanos, que parecem ter prazer em torturar esses pequenos seres.

Pacíficos, eles se preocupam com a natureza e os animais. Medem quase meio metro, vestindo-se com roupas de estilo humano nas cores verde ou marrom. Vivem em pequenas vilas ocultas nos campos. Ali cuidam da colheita e têm uma vida contente, distante dos seres maiores. Às vezes, porém, podem ser encontrados em outros locais, talvez nas vilas dos Anões ou no campo aberto.

Os Pixies não detestam gratuitamente os humanos — eles são muito educados — mas ficarão desconfiados de qualquer um que encontrem até que ele prove ser, realmente, amistoso. Eles evitam lutas contra seres maiores, pois sabem que é um suicídio. Ainda assim, caso não tenham opção, defendem-se o melhor possível usando suas pequenas facas. Contudo, quando encontram algum Sprite, não perdem tempo. Talvez tenham inveja das asas e poderes mágicos dos Sprites, porque atacam essas criaturas num combate até a morte.

Planta Gotejante (Dripper Plant)

HABILIDADE: 0 (ver a seguir)
ENERGIA: 10
HABITAT: Florestas, Colinas, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Planta
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Nenhuma

A PLANTA GOTEJANTE (ou Morte Gotejante como às vezes dizem os contos das florestas) é uma estranha planta carnívora, que prende seu alimento usando veneno. Medindo cerca de três metros, a planta possui um tronco largo e forte que só desenvolve folhas no topo. Espalhadas entre os ramos há flores estreladas, de tom amarelo, que nascem durante todo o ano. Estas flores esguicham um veneno claro. O líquido acerta a vítima (só um *Testar sua Sorte* pode salvá-la) matando-a em poucos momentos de agonia. O corpo será cercado pelas raízes, que irão queimar este alimento, para facilitar a digestão. As Plantas Gotejantes podem ser vistas com pilhas de metal entre as raízes; mais de uma vítima já morreu tentando resgatar os tesouros presos ali. Parece haver ligação entre esta planta e o Arbusto Estrangulador, outro tipo de vegetal carnívoro.

Poltergeist (Poltergeist)

HABILIDADE: 9
ENERGIA: 0 (ver a seguir)
HABITAT: Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

Antigas lendas contam que as vítimas de um assassinato particularmente violento permanecerão no local de sua morte, incapazes de partir do plano terrestre até que os seus assassinos morram. Tais espíritos se manifestam como

POLTERGEIST. Eles são malévolos, e tentarão ferir qualquer um que entre em seu domínio. Invisíveis e imateriais, não podem atacar fisicamente os adversários. Ao invés disso, lançam cadeiras, pedras, pratarias e outros pequenos objetos.

Para evitar esses ataques, o oponente deve *Testar sua Sorte* com sucesso ou sofrer 1 ponto de dano na ENERGIA. O Poltergeist até consegue usar uma arma (neste caso, use o valor de HABILIDADE dada). Combater um Poltergeist é inútil, pois ele não é atingido por armas. A única esperança será sair do alcance desse espírito!

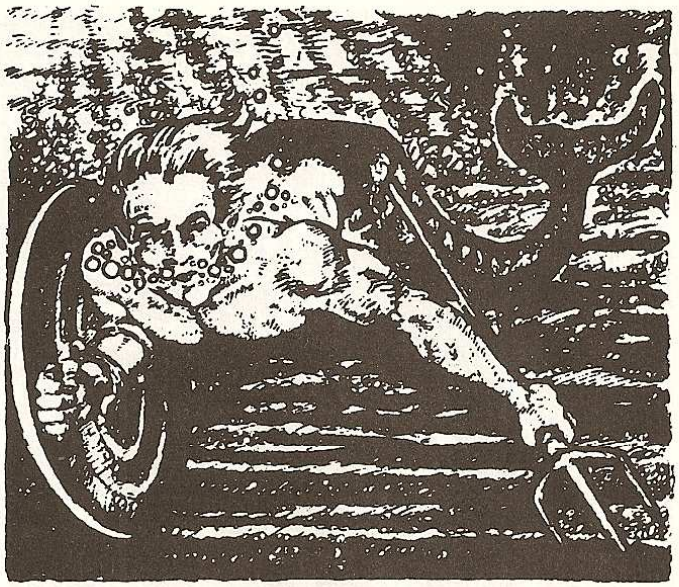
Povo do Mar (Merman)

	Tritão	*Sereia*
HABILIDADE:	*7*	*4*
ENERGIA:	*10*	*7*

HABITAT: Mares, Lagos
NÚMERO ENCONTRADO:
Tritões: 1
Sereias: 1
TIPO: Peixe/Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Alta

O POVO DO MAR já pode ter sido humano, mas seus corpos agora estão perfeitamente adaptados à vida sob as ondas. A parte de cima é como a de um homem normal, exceto pelo tom verde-claro da pele. Eles possuem narinas, mas também guelras (na altura do pescoço), geralmente ocultas pelo cabelo longo. Da cintura para baixo, porém, cada um tem uma cauda coberta de escamas, como um peixe. Podem nadar muito rápido e ainda carregar armas ou objetos nas mãos. Fazem seus lares nas cavernas e cantos protegidos do oceano, onde cultivam algas e sementes, dentre outros alimentos.

Os TRITÕES são os guerreiros da espécie. Orgulhosos e altivos, às vezes podem ser vistos patrulhando as profundezas junto com golfinhos, vigiando os tubarões e outros predadores. Carregam geralmente lanças ou tridentes, nem sempre empregam escudos. Não têm tempo para os assuntos do mundo da superfície, e tratarão com desdém os humanos que encontrarem.



As fêmeas da espécie, as SEREIAS, vêem de forma diferente o mundo subaquático. Uma Sereia solitária pode ser vista sobre os rochedos marinhos, cantando para si mesma. A canção da Sereia é tão encantadora que todos os machos, ao ouvi-la, imediatamente se apaixonam por ela. A Sereia escolhe um deles e o chama para a água. A pessoa escolhida desejará fazer isto, mas deve *Testar sua Sorte* para ver seu poder de resistência.

Tendo sucesso, resiste ao encanto, e a Sereia parte sozinha. Caso a vítima caia no encanto, e ninguém a segure, irá pular ao mar e viverá sob as águas. Logo, seu corpo se adaptará até esse macho se tornar um TRITÃO. A Sereia então voltará a procurar outro humano.

Povo Gato (Cat People)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 6
HABITAT: Florestas, Colinas, Planícies
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Animal/Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

O POVO GATO da Allansia Central é uma estranha raça de humanóides primitivos, da espécie dos felinos. Suas cabeças têm o formato das dos gatos, com aspectos humanos obscurecidos por brilhantes olhos verdes, longos dentes e bigodes. Possuem patas, ao invés de mãos e pés, equipadas com afiadas garras retráteis. São cobertos por um pêlo macio e negro. Têm grande destreza, sendo vistos saltando de árvore em árvore ao pôr-do-sol, perseguindo sua presa. Alimentam-se de pequenos animais, embora não temam caçar vítimas maiores, inclusive humanos.

A origem do Povo Gato está perdida no passado distante. Suas próprias lendas, narradas a curiosos sábios através da estranha língua de grunhidos e miados, contam sobre uma maldição lançada sobre certa raça de gatos. Um maligno feiticeiro os teria forçado a viver nesses corpos. É sabido que este povo já foi mais numeroso no passado. Hoje há apenas poucas tribos restantes. Diminuem também graças à perseguição de inescrupulosos caçadores, interessados nas peles.

Rainha Serpente (Serpent Queen)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 7
HABITAT: Porto Blacksand
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Alta

A RAINHA SERPENTE é um ser curioso, alvo de muita especulação por parte dos sábios. Ela chegou a Porto Blacksand há anos atrás, na companhia de um mercador que dizia tê-la achado vagando pelo Deserto dos Crânios. Por sua vez, a criatura disse ter sido uma humana, transformada num cruel ritual dos sacerdotes Caarth, em sua cidade oculta no deserto. Tentando ressuscitar o espírito de uma antiga rainha, os vis feiticeiros transformaram a cabeça dela numa serpente. Antes de completarem o ritual, ela conseguiu escapar, vagando pelo deserto até ser encontrada.

Vivendo em Porto Blacksand, sob a proteção de Lord Azzur, é cercada de tantas riquezas que é conhecida por Rainha Serpente. É uma criatura atormentada, de temperamento violento. Qualquer um, ao negociar com ela, deve controlar a língua, ou será atacado. Seu pescoço irá se estender, e ela tentará cravar as presas envenenadas na vítima, causando perda de 4 pontos na ENERGIA e 1 na HABILIDADE. Rumores nas tabernas contam que ela já matou muitos mercenários, o que faria Lord Azzur pagar bem a quem transformasse sua protegida novamente em humana — mas até agora ninguém teve coragem de enfrentar este desafio.

Raposa de Fogo (Firefox)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 6
HABITAT: Planícies, Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Animal
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Média

Raposas são predadores comuns no norte de Allansia e Kakhabad. A maioria delas costuma não importunar o homem, pois sabem não ser páreo para ele. Entretanto, no que se refere à RAPOSA DE FOGO das florestas Inatta, um aventureiro é como um javali ou carneiro — comida! Essas feras, do tamanho de lobos, têm pêlo farto e avermelhado, com uma imponente cauda. Caçadores selvagens, só pensam na próxima refeição, a qual conseguem farejar com precisão. Sua força, em conjunto com as garras e presas afiadas, pode abater a maioria das vítimas. Caso a Raposa de Fogo esteja perdendo um combate, também possui outros poderes aos quais recorrer.

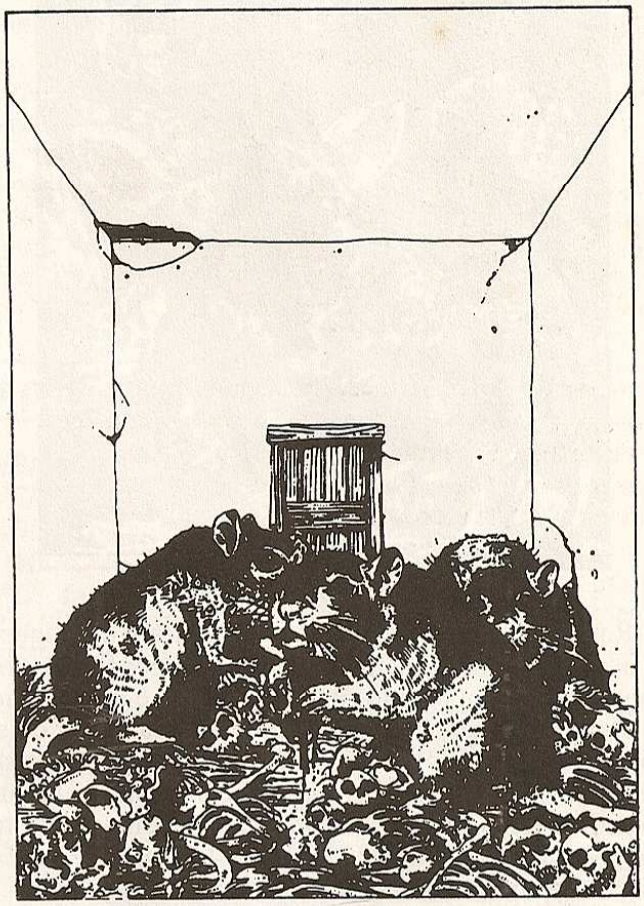
Se a Raposa de Fogo for ferida, na rodada seguinte ela se inflamará e pulará contra o adversário. Tendo sucesso, o queimará, causando 5 pontos de dano de ENERGIA. Errando, a vítima sofrerá o ferimento normal. Toda vez que a Raposa de Fogo se "inflamar", perderá 1 ponto de HABILIDADE e ENERGIA. Após ter atacado, a fera voltará ao normal, mas cada vez que sofrer dano, se inflamará na

rodada seguinte, até o oponente, ou ela própria, perecer. O pêlo vermelho da Raposa de Fogo é muito valioso, especialmente para feiticeiros porque é ingrediente fundamental em todos os feitiços ou poções de fogo.

Rato Gigante (Giant Rat)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 4
HABITAT: Ruínas, Masmorras, Cidades (esgotos)
NÚMERO ENCONTRADO: 2-7 (1 dado + 1)
TIPO: Animal
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os RATOS GIGANTES representam uma ameaça a todos que buscam tesouros em ruínas ou tumbas. Eles se assemelham aos ratos comuns, mas são muito maiores (medem 1 metro), tendo garras e presas afiadas a ponto de perfurar armaduras. Tendem a caçar em pequenos bandos, dos quais um Rato Gigante será o líder. Maior e mais forte do que os outros (some 1 à HABILIDADE e ENERGIA), parecerá dar ordens numa complicada linguagem de guinchos. Se o líder for morto — uma tarefa difícil, já que ele procura ficar na retaguarda de qualquer luta —, os demais Ratos Gigantes recuarão desorganizados e em pânico, permitindo a fuga dos oponentes.

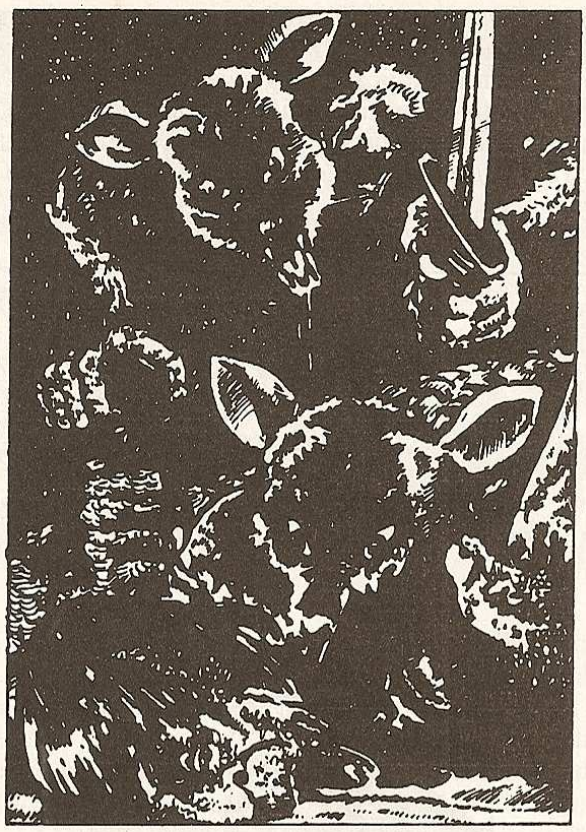


Rato Humano (Rat Man)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 6
HABITAT: Ruínas, Masmorras, Cidades (esgotos), Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Animal/Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Alquimistas e feiticeiros trabalham há muito para criar seres híbridos capazes de servi-los como guerreiros e escravos. Vários destes experimentos cruzaram homens com outras espécies. Alguns funcionaram bem, mas outros produziram espécies fracas e agressivas como os RATOS HUMANOS.

Com pouco mais de um metro e meio, possuem corpos humanos e cabeça de ratos, além de grandes olhos e orelhas, bigodes sensíveis e enormes dentes frontais. São cobertos por pêlo macio e curto, possuindo caudas iguais as dos roedores.



Os Ratos Humanos usam roupas humanas e conseguem falar a língua dos homens, porém sua aparência os torna renegados. Foram banidos para os esgotos e ruínas, onde vivem em pequenos grupos, comendo qualquer coisa. Apesar da fraqueza, os Ratos Humanos têm agilidade, e são hábeis com armadilhas e fundas. Seguem pistas pelo faro, tentando atacar à distância já que não usam eficientemente as espadas curtas, preferindo empregá-las para executar as vítimas capturadas nas armadilhas.

Rei Lagarto (Lizard King)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Selvas, Pântanos, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Réptil/Humanóides
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Há apenas cinco séculos atrás, o que agora é a grande raça dos Homens-Lagarto era somente um amontoado de tribos desorganizadas, cujo tempo era gasto em lutas entre si.

Através delas, porém, surgiram os REIS LAGARTO, seres reptílicos superiores, que tomaram controle da raça, e começaram a torná-la uma civilização. Cada tribo agora é governada por um Rei Lagarto, que por sua vez é leal ao grande conselho das feras mais sábias e fortes, na capital dos pântanos do sul. Os Reis Lagarto são maiores, mais fortes e inteligentes do que os Homens-Lagarto. Civilizados e sofisticados à sua maneira, são grandes líderes.

Protegidos todo tempo por uma guarda de 20 guerreiros Homens-Lagarto escolhidos a dedo, eles próprios lutam muito bem, preferindo como armas espadas de fogo mágicas. De acordo com o costume, a raça dos Reis Lagarto se mantêm separada da dos Homens-Lagarto comuns. Acasalamentos entre as espécies são punidos com a morte, para assegurar a pureza da raça.

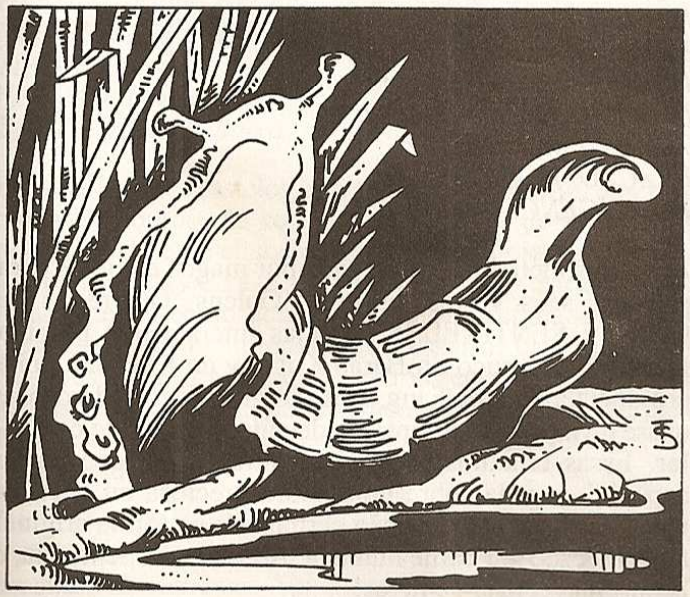
Salteador dos Pântamos (Marsh Hopper)

HABILIDADE: 4
ENERGIA: 4
HABITAT: Pântanos
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Amigável (veja abaixo)
INTELIGÊNCIA: Mediana

Parentes dos Kokomokoa das florestas do sudeste, os SALTEADORES DOS PÂNTANOS são pequenos humanóides anfíbios que habitam os pântanos da Ilha do Fogo e do oeste de Allansia. Com cerca de um metro e meio de altura, possuem grandes cabeças, olhos enormes e meio tristes e imensas bocas. Seus corpos são pequenos se comparados a elas, e cobertos por escamas verdes. Os braços são compridos e muito hábeis; as pernas são curtas e terminam em amplos pés com membranas. Eles conhecem os pântanos de trás para frente e freqüentemente aparecem para ajudar viajantes perdidos. Mas, na verdade, os guiarão para os lares de monstros maiores tais como Sugadores de Limo ou Hidras, em troca de uns poucos pedaços de carne. Os Salteadores dos Pântanos vivem em pequenos grupos isolados, escondidos no fundo dos pântanos e bem longe dos predadores. Essas criaturas freqüentemente vagueam pelos pântanos procurando por alguma refeição adequada. Normalmente vivem de sapos, peixes e outras pequenas criaturas, mas suas astutas mentes quase sempre os fazem desejar uma refeição mais rica.

Sanguessuga Gigante (Giant Leech)

HABILIDADE: 1
ENERGIA: 1
HABITAT: Pântanos, Rios
NÚMERO ENCONTRADO: 2-7 (1 dado + 1)
TIPO: Animal
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Baixa - Nenhuma



As SANGUESSUGAS vivem nos pântanos e mangues por toda Allansia, Kakhabad e além. Nojentas, macias e com formato de tubo, medem quase meio metro, e nadam calmamente esperando uma vítima de sangue quente com a qual se alimentar. Quando conseguem uma, as criaturas a agarram com seus pequenos dentes-ganchos e começam a sugar-lhe o sangue. Cada Sanguessuga obterá 1 ponto de ENERGIA por rodada, até o limite de 3 pontos cada uma, quantidade que as faz se desprenderem da vítima, satisfeitas. Arrancar uma Sanguessuga Gigante causará 1 ponto extra de dano ao seu oponente, pois os dentes rasgarão a carne da pele da vítima.

Acertar o animal usando uma pequena faca requer um *Testar sua Sorte* bem-sucedido ou o golpe errará, causando 1 ponto extra de dano. Pulverizar sal na Sanguessuga Gigante fará o nocivo parasita murchar e morrer.

Sapo Cuspidor (Spit Toad)

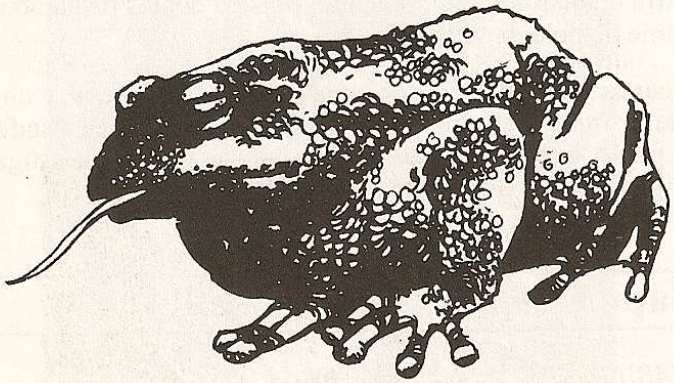
HABILIDADE: 5
ENERGIA: 6
HABITAT: Pântano, Rios
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Anfíbio
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Mesmo nas mais plácidas e idílicas lagoas, criaturas perigosas podem estar logo abaixo da superfície. O SAPO CUSPIDOR é um desses perigos. Anfíbio do tamanho de um homem, ataca cuspindo seu jato ácido contra qualquer criatura que esteja bebendo da sua lagoa. A menos que a vítima obtenha resultado menor do que a HABILIDADE atual (em dois dados) ela será cega pelo líquido, ficando vulnerável.

Caso o adversário tenha ficado cego, o Sapo Cuspidor automaticamente o morderá na primeira Série de Ataque, causando 2 pontos de dano na ENERGIA; de outro modo, a luta procederá normalmente. Vencendo, o Sapo Cuspidor engolirá a vítima por inteiro. Estes monstros são solitários, e só encontram outros membros da espécie uma vez ao ano, para acasalamento e coaxar sob a luz da lua.

Sapo Gigante (Giant Toad)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 7
HABITAT: Pântano, Lagoas, Rios, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Anfíbio
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa



Os SAPOS GIGANTES podem ser encontrados em muitos lugares, das profundezas das selvas do sul até as pequenas poças do subterrâneo. Ao contrário do Sapo Cuspidor, eles não precisam de contato constante com a água, mas seu ambiente deve ser úmido ou terão a pele ressecada. São feras repulsivas, medindo cerca de um metro e meio e normalmente com a pele amarela, verde e marrom. Suas poderosas pernas traseiras os levam a dez metros num único salto, o que costuma surpreender os oponentes. Para maior eficácia, essas criaturas têm uma língua de 4 metros de comprimento, com a qual atacam. Porém, devido ao tamanho de suas presas, o Sapo Gigante tentará matá-las primeiro para depois engoli-las. No final da língua há uma glândula venenosa (golpes do Sapo Gigante causam perda de 4 pontos de ENERGIA após um ataque certeiro). Assim que a vítima morrer, o monstro a enrola na língua e a engole antes de prosseguir na busca de novas refeições.

Saqueador Noturno (Night Stalker)

HABILIDADE: 11 *2 Ataques*
ENERGIA: 8
HABITAT: Masmorras, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

Nas úmidas e esquecidas profundezas das masmorras subterrâneas, muitos perigos vasculham as trevas buscando a próxima refeição. Os SAQUEADORES NOTURNOS talvez tenham sido humanos algum dia, mas agora são algo diferente. Curvados pelo incessante caminhar nos túneis opressivos, eles têm o corpo musculoso, coberto por camadas de grossa pele cinzenta. Suas feições são grotescas — olhos afundados nas órbitas e permanentemente piscando, dentes longos como dedos humanos, rugas e marcas no corpo todo. Possuem braços longos e magros, tendo nas extremidades garras curvadas, capazes de cortar rochas ou crânios com a mesma facilidade. Podem estar carregando um lampião para guiá-los nas infindáveis patrulhas, e talvez usem pequenas lembranças de vítimas anteriores, só pelo brilho que refletem à luz do lampião.

Sentinela (Sentinel)

	Sentinela Pedra Preciosa	*Sentinela Metal*
HABILIDADE:	*11*	*12*
ENERGIA:	*9*	*12*

HABITAT: Em meio a um tesouro
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Há vários métodos empregados por magos e nobres para proteger seus vastos tesouros: Golens, Guerreiros de Cristal e SENTINELAS. Criadas inicialmente por um feiticeiro a serviço do Barão Kognoy de Kaypong, uma província a leste de Fang, eles são guardiães poderosos e quase invisíveis e, ao contrário de outros, fáceis de controlar. Essas criaturas são criadas através de uma poção especial, jogada sobre uma pedra preciosa ou peça de metal. O objeto com a poção permanece na forma original até ser tocado por carne humana. Ao criar um Sentinela, é aconselhável usar-se luvas!

O objeto encantado é geralmente deixado no topo do tesouro que protege, onde deverá ser pego por um ladrão. Uma vez tocado por mãos humanas, irá se transformar num enorme guerreiro ameaçador. O Sentinela não pode ser ferido por golpes de armas normais, a menos que seu oponente esteja em contato com um pedaço de matéria da qual ele foi formado. Assim, para ferir um Sentinela de Ouro o oponente deve segurar uma moeda de ouro ou algum objeto feito com este metal. Sendo derrotado o Sentinela assume sua forma original.

Servo Demoníaco (Demonic Servant)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 7
HABITAT: Plano Demoníaco, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Demônio
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Em seus bizarros castelos, nas regiões do Inferno, os Príncipes Demônios são servidos por hordas de seres inferiores, geralmente chamados, pelos estudiosos desses assuntos, de SERVOS DEMONÍACOS. Estas estranhas entidades agem como guardas, acólitos, empregados e até mesmo se sacrificam quando necessário! Os Servos parecem esqueletos animados, vestidos com longos mantos negros, similares às roupas dos monges. Têm olhos vermelhos que brilham quando estão sob controle direto dos seres superiores.

Os Servos Demoníacos são recrutados dentre as almas recentes daqueles que serviram aos Príncipes Demoníacos em suas vidas terrenas. A maioria deseja servir irracionalmente aos Príncipes, mas alguns resistem, tendo de ser "convencidos" com um tratamento normalmente reservado aos pecadores! Os Servos não têm muita inteligência, nenhuma emoção ou desejo; são dedicados apenas a servir seus mestres. Não podem falar, mas comunicam-se entre si e com os Príncipes através de uma fraca telepatia, através de frases como: "Ele quer guarda — nós fazemos." Quando um Príncipe Demônio visita o Plano Terrestre, vai acompanhado de um pequeno grupo de Servos. Caso se envolvam numa luta, usarão as mãos e sua força inumana, mesmo contra o aço. Sofrendo dois golpes certeiros seguidos, sem conseguir atingir nenhum, o feitiço que anima seu corpo será quebrado, e o Servo Demoníaco cairá como uma pilha de ossos fumegantes.

Skorn (Skorn)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 5
HABITAT: Masmorras, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 2-7 (1 dado + 1)
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Média

> Primeiro vieram os N'Yadach, cruéis senhores.
> Depois os Skorn, escravos presos às dores.
> Mas a rebelião dos servos enfim,
> trouxe aos mestres o seu triste fim.
>
> — *Antiga rima dos Anões*

Em tempos passados, os SKORN foram escravizados pelos N'Yadach e postos para construir elaborados palácios subterrâneos. Mas veio a guerra, infindável, contra os Anões, e obrigaram os Skorn a construírem máquinas de guerra. Eles trabalhavam até cair e então eram chicoteados até se erguerem de novo. Apesar de tipicamente pacientes e criativos, os Skorn planejavam vingança contra seus malignos captores. Um grande ataque dos Anões deu-lhes a chance ideal: mataram os guardas com adagas de pedra e quebraram as correntes que os prendiam. Aliaram-se aos Anões e, quando a guerra foi vencida, receberam deles um grande distrito pela participação na luta. As duas raças

permanecem amigas até hoje. Os Skorn medem pouco mais de um metro, ficando corcundas após anos de mineração.

Possuem cabeças largas e carecas, com testas avantajadas. Seus olhos profundos lhes permitem enxergar bem mesmo na escuridão quase total. Têm faces parecidas com as dos Orcs e Hobgoblins, mas sem parentesco com eles. Dos cantos da boca partem duas presas curvas, que usam para comer ratos e outros roedores. Não possuem nenhum pêlo no corpo musculoso. Os Skorns costumam vestir tangas e sandálias de couro, e usam uma fina adaga presa à cintura.

Em geral, estarão cobertos de pó, carregando picaretas e lanternas. Por natureza, são construtores incansáveis, e muito possessivos. Não gostam de intrusos em seus túneis, e os escoltarão firme, mas calmamente, para longe deles. Dizem que os Skorns seriam governados por um poderoso guerreiro, descendente de heróis da sua rebelião. Ele viveria numa vasta caverna encrustrada de pedras preciosas e ouro, iluminada por muitas tochas.

Slykk (Slykk)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 5
HABITAT: Pântanos, Cavernas, Rios
NÚMERO ENCONTRADO: 2-12
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os SLYKKS são uma raça de pequenos anfíbios (semelhantes a sapos), que vivem em muitas regiões de Allansia e outras terras. Precisam ficar próximos à água, e podem ser encontrados nos mangues, rios, cavernas úmidas, enfim, qualquer lugar em que consigam manter a pele molhada. Os Slykks andam sobre as pernas traseiras, e

utilizam as duas mãos, mas ainda guardam características de seus ancestrais sapos. Comunicam-se coaxando, e têm pés membranosos, úteis para o nado. Suas línguas grudentas podem ser empregadas na captura de animais diminutos (alimento), porém são inúteis contra seres maiores.

Os Slykks vivem em diferentes tribos, cada qual com cores e padrões distintos, indo do verde e amarelo até o marrom e preto. Tais tribos estão sempre brigando por razões incompreensíveis para os não-Slykks. Guerreiros às vezes são encontrados patrulhando as fronteiras do território, carregando lanças e espadas rústicas. A incapacidade de se unirem provou-se cara aos Slykks. Muitas tribos sofrem severas perdas devido a predadores como Sanguessugas Gigantes e Kokomokoas. As tribos têm, como líderes, fortes e orgulhosos chefes, que costumam desfilar vestindo jóias e ouro tomados de aventureiros humanos capturados no meio das intermináveis guerras civis.

Snattacat (Snattacat)

HABILIDADE: 7 *2 Ataques*
ENERGIA: 9
HABITAT: Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 3-8 (1 dado + 2)
TIPO: Animal
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

"Tão surpreendente quanto um SNATTACAT!" é um ditado comum nas Baklands do centro de Kakhabad, pois os poderes desse animal são famosos. As feras em questão de-

voram humanos, e têm o tamanho de um cachorro grande. Possuem pêlo curto e negro, com listras amarelas capazes de camuflá-los na vegetação da floresta Snatta, onde vivem. Suas cabeças assemelham-se às dos tigres, mas com um focinho achatado que as torna feias. Muitos homens e mulheres desafortunados — caçadores, fazendeiros e aventureiros — provaram como suas garras e dentes são afiados.

Os Snattacats tornam-se invisíveis à vontade, basta fecharem os olhos e se concentrarem. Podem então atacar sua presa sem medo, atingindo-a automaticamente, e causando a perda de 2 pontos de ENERGIA. Tentar atingir um oponente invisível é como lutar no escuro, e reduzirá a HABILIDADE do aventureiro em 2 pontos. Caso ele consiga atingir o Snattacat, a fera perderá a concentração por alguns instantes e reaparecerá. Na próxima rodada, poderá ser atacada normalmente, porém, se não for atingida de novo, voltará a ficar invisível. Uma vez que a vítima seja morta, toda a matilha irá devorá-la — permanecendo invisível enquanto come, uma cena grotesca! — até que um pequeno movimento nos arbustos indique sua partida na busca de novas presas.

Sprite (Sprite)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 6
HABITAT: Florestas, Colinas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Alta

Os SPRITES são minúsculas criaturas florestais, supostamente da espécie dos Elvins e Pixies (às vezes chegam a ser chamados de Pixies da Madeira). Crescem até quarenta centímetros, e vestem roupas verdes ou marrons. Sua característica mais notável é o par de delicadas asas transparentes que partem dos ombros e chegam a meio metro de extensão. Os Sprites podem voar bem, circundando as árvores da floresta. Estas criaturas pacíficas evitam seres grandes; tentarão se esconder quando perceberem humanos. Os únicos seres "maiores" em que confiam são os Elfos, pois sabem que eles não irão lhes ferir.

Caso ameaçados, ou quando estejam sentindo uma especial bravura, os Sprites sempre podem usar seus poderes mágicos. Eles conhecem um vasto número de feitiços, incluindo "Adormecer", que fará o alvo dormir por um pequeno período de tempo; e várias ilusões, incluindo a criação de falsos tesouros, o surgimento de bolotas contagiosas na face de alguém, etc. Essa magia não é realmente perigosa, mas dará tempo aos Sprites para fugir da área e obter ajuda.

Sprite do Fogo (Fire Sprite)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 4
HABITAT: Plano mágico do fogo, onde o invocador estiver
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Criatura Mágica
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

Semelhantes aos Devlins, os SPRITES DO FOGO são pequenas criaturas elementais, normalmente encontradas no Plano do Fogo. Podem ser invocadas à Terra, através de magia poderosa, para lutarem pelo seu invocador. Neste plano, eles têm a aparência de seres vagamente humanóides, pequeninos, compostos por chamas. Atacam queimando o adversário. Seu toque é tão quente que faz 3 pontos

de dano ao invés de 2. Qualquer coisa inflamável fica em chamas após o toque. Jogar água contra eles parece fazê-los ficar mais fortes e maiores. Entretanto, prendê-los num manto grosso ou algo parecido irá cortar seu ar e eles serão banidos de volta ao lar no mesmo instante. Os Sprites de fogo não têm nenhuma relação com os Sprites Terrestres.

Sugador de Limo (Slime Sucker)

HABILIDADE: 10
ENERGIA: 9
HABITAT: Pântanos
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Nas fétidas, negras e imundas águas nas profundezas dos pântanos vivem perigosas e nojentas feras conhecidas como SUGADORES DE LIMO. Parecem criaturas saídas de um pesadelo. Seis tentáculos de polvo sustentam seu corpo disforme, que une uma cabeça, dois grandes olhos e a boca, repleta de presas. Do topo do crânio nasce um par de tubos respiratórios que lhe permite ficar sob a lama, aguardando a próxima refeição. Limo verde-escuro cobre o monstro, e ele gorgoleja antecipando o sabor da próxima vítima.

Enfrentar tal criatura significa estar afundado até os joelhos na lama, o que reduzirá temporariamente a HABILIDADE do adversário em 2 pontos. O Sugador de Limo não tem problema com isso, equilibrando-se nos tentáculos e atacando ao mesmo tempo. Uma vez que tenha capturado e matado sua presa, ele a levará para baixo das águas, sugando a carne lentamente até os ossos, gorgolejando de satisfação.

Suma (Suma)

HABILIDADE: 0 (ver a seguir)
ENERGIA: 0 (ver a seguir)
HABITAT: Planos mágicos, Qualquer local onde seja preciso ajuda.
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Criatura mágica
REAÇÃO: Neutra
INTELIGÊNCIA: Alta

Os SUMAS são uma raça de espíritos geralmente amistosos e prestativos, parentes dos traiçoeiros gênios. Vivem nos vários Planos Mágicos, atravessando as quentes correntes de éter que fluem nessas áreas. Em certos momentos, visitam o Plano Terrestre para ajudar e proteger aventureiros favorecidos pelos deuses, seus patronos, e apoiá-los na luta contra o mal.

A maior parte da ajuda prestada pelo Suma será em segredo, de modo que o aventureiro não perceberá sua presença. Podem ficar invisíveis à vontade, e ajudarão fazendo espadas inimigas quebrarem, monstros escorregarem, flechas desviarem, e assim por diante. Tudo isso fará o aventureiro pensar que é particularmente sortudo: faz parte da tarefa do Suma, manter-se em sigilo. Às vezes, porém, um herói poderá sofrer tamanho perigo que o Suma será obrigado a se materializar para ajudá-lo. A manifestação típica é na forma de um humanóide dourado, encontrado (como os gênios) dentro de objetos como uma lâmpada, por exemplo.

Nestes raros encontros, os Sumas oferecerão conselhos. Podem dizer ao aventureiro como escapar da presente situação, apesar de não o auxiliarem fisicamente. Jamais oferecerão os "três desejos"; tal abuso de poder é deixado para os Gênios Caóticos, pois poderia alterar o destino, algo que um servo do Bem nunca faria. As dicas e conselhos do Suma talvez sejam obscuros, podendo enfurecer um aventureiro que não os entenda. Tentar atacar é inútil, pois ele não tem forma física. O Suma irá desaparecer e reaparecer em outro local. Contudo, eles são experientes nas excentricidades de aventureiros, e terão paciência. Sabem que os deuses do Bem não podem agir diretamente contra os enviados do Mal na Terra, e devem confiar na ajuda desses heróicos aventureiros para fazer o trabalho, com um pouco de ajuda dos Sumas.

Tarator (Tarator)

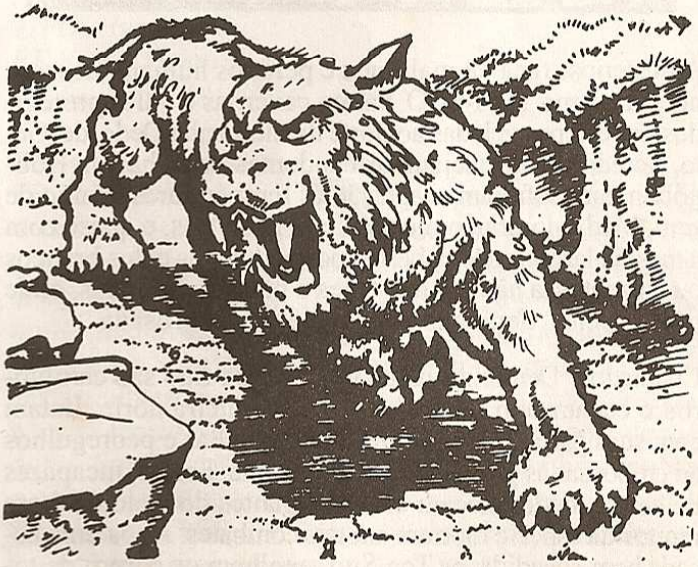
HABILIDADE: 8
ENERGIA: 13
HABITAT: Cavernas, Masmorras, Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média-Baixa

Os TARATORES são grandes feras horrendas, em geral encontradas perambulando pelas cavernas subterrâneas. Medem quase dois metros e meio, e possuem corpos humanos, gordos, cobertos de pele verde-acinzentada. Suas largas cabeças parecem um infeliz cruzamento entre um sapo e um lagarto, com enormes bocas que servem ao propósito principal da fera: comer.

Estas criaturas são solitárias devido, em grande parte, à violência de seu temperamento. Vagam por seus domínios amaldiçoando toda existência. Atacarão tudo de que não gostarem, de dragões a donzelas, e podem ser perigosos adversários. Numa luta, suas garras permitem-lhes causar 3 pontos de dano após golpes certeiros. Além disso, devido à pele grossa e cascuda que possuem, os golpes que recebem causam apenas 1 ponto de dano! Os Taratores raramente ficam no mesmo local por muito tempo, e nunca guardam tesouros, a não ser para devorá-los.

Tigre de Dentes-de-Sabre (Sabre-Toothed Tiger)

HABILIDADE: 11
ENERGIA: 8
HABITAT: Colinas, Florestas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Animal
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa



Os TIGRES DE DENTES-DE-SABRE são raros felinos predadores, muito perigosos, que vivem nas regiões quentes de colinas. Alimentam-se de qualquer carne fresca, geralmente ovelhas e javalis selvagens, atacando com suas garras e os longos dentes que lhes dão o nome. Apesar do violento apetite e hábitos mortíferos, estas feras são muito procuradas pelos caçadores humanos, homens-da-caverna e outros humanóides devido à sua pele magnífica, capaz de valer 1.000 peças de ouro numa cidade. Em várias tribos primitivas das colinas, o chefe é escolhido através de disputa para, sozinho, capturar, matar e arrancar a pele de um Tigre de Dente-de-Sabre. O novo chefe então passará a vestir essa pele, marca inegável de seu novo posto.

Toa-Suo (Toa-Suo)

HABILIDADE: 6
ENERGIA 10
HABITAT: Montanhas, Geleiras
NÚMERO ENCONTRADO: 3-18
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

A misteriosa raça de malignos e peludos humanóides, conhecida como TOA-SUO, habita cavernas e vales protegidos nas estepes geladas ao norte da montanha Dedo-de-Gelo. Acredita-se que sejam descendentes da linhagem Hobgoblin, mas sofreram adaptação às temperaturas abaixo de zero. Medindo pouco menos de dois metros, e quase com a mesma largura, são cobertos por ondulados pêlos brancos ou cinzentos, a não ser nas faces e palmas das mãos, onde não há pêlos, deixando à mostra uma pele rosada.

Chamados "Demônios da Neve", os Toa-Suo são carnívoros e caçam sem parar através da fronteira norte. Lutam com suas garras, mas às vezes jogam rochas e pedregulhos ao emboscar as presas, atacando de cima. Fortes, incapazes de sentir medo, atacam até os Gigantes do Gelo, embora muitos da espécie morram em tais combates. Após uma caçada bem-sucedida, os Toa-Suo recolhem os corpos de todos os mortos, inclusive da própria espécie, e voltam com eles para seus lares, onde serão devorados. Nesse clima desolado, as criaturas não podem deixar que escrúpulos contra o canibalismo impeçam-lhes de comer a sua única refeição em semanas. Toda a existência de um Toa-Suo se resume em buscar novos alimentos, e grupos deles vão longe nessa busca. Esses seres possuem apurado senso de direção e olfato, e costumam ser encontrados na companhia de Lobos da Neve, os quais são usados para seguir as presas.

A raça é dividida em muitas pequenas tribos, que se repartem em grupos familiares ou "lares". Em geral, os grupos individuais têm pouco ou nada a ver uns com os outros. Eles não parecem delimitar as áreas de caça. Cada grupo anda por onde quer e pega aquilo que encontrar. No solstício de inverno, porém, todos os "lares" se reúnem num penhasco peculiar, conhecido como Olho de Comrak, para receber as bênçãos do xamã tribal. Esse "Olho" é um dedo rochoso, medindo talvez quarenta metros de altura, com um buraco ao alto, no formato de um olho, com três metros de diâmetro. Quando o sol estiver no ponto mais alto, no dia das bênçãos, brilhará através do olho, e atingirá um altar de pedra em volta do qual se reúne a tribo. O xamã sacrificará uma ovelha da neve ou um bode montanhês, e invocará muitos feitiços para obter boa caçada e presas abundantes no ano vindouro.

Os Toa-Suo falam uma língua gutural, que guarda alguns elementos do dialeto Hobgoblin (1 em cada 20 Hobgoblins entenderá o que é falado). Guardam poucos tesouros, mas os anciãos das tribos podem estar usando amuletos ou cordões decorativos. O xamã possui uma adaga cerimonial feita de pura esmeralda, valendo cerca de 2.000 peças de ouro. Para obter essa arma magnífica, um ladrão teria de matar cada membro da tribo!

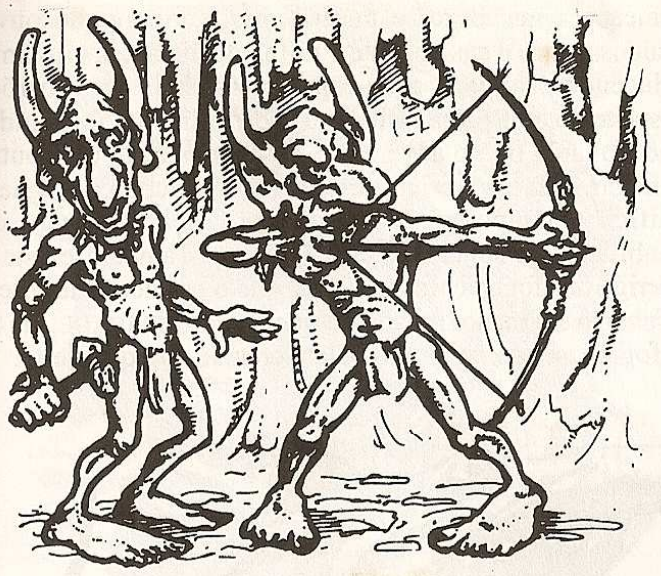
As características referem-se a machos ou fêmeas. Uma dentre cada quatro criaturas será um jovem, com HABILIDADE 3, ENERGIA 6.

Troglodita (Troglodyte)

HABILIDADE: 5
ENERGIA: 4
HABITAT: Masmorras, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 2-12
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Média

Os TROGLODITAS são uma raça de pequenos disformes humanóides, que habitam os subterrâneos, em cavernas e câmaras formadas de rocha pura. Medem cerca de um metro, tendo grandes orelhas e narizes que os ajudam a se mover na escuridão dos seus domínios. Apesar das trevas, adquiriram HABILIDADE com arcos pequenos — acertando num resultado 1-5 (em 1 dado), e causando 1 ponto de dano. Os pequenos humanóides também usam machados, adagas e ferramentas de pedra afiada.

Esses seres cultuam um vasto e complexo panteão de deuses e demônios, e construíram grandes estátuas de ouro em



vários lugares no subterrâneo. Não é incomum uma criatura maior (humana), andando pelas profundezas sem luz, dar de cara com uma câmara iluminada por velas, onde dançam à volta de pilhas de ouro os pequenos seres adorando seus deuses inumanos. Os Trogloditas temem criaturas da superfície, como os homens, e não hesitarão em atacá-las. Porém, quando a vítima for capturada, eles podem decidir ter alguma diversão colocando-a na Corrida da Flecha. Um dos Trogloditas dispara uma flecha à distância, e ao cativo é ordenado buscá-la. Uma vez lá, os pequenos monstros começam a atirar contra ele, que tentará fugir. Mesmo na escuridão, raramente se escapa das flechas letais.

Troll (Troll)

Os TROLLS são grandes e feios humanóides parentes dos Ogres, Orcs, Goblins e vários outros cruzamentos menores. Podem ser achados em muitas terras, mas sempre fazendo o que gostam: propagando o mal! Dos civilizados Trolls mercenários, de Porto Blacksand, até os selvagens Trolls das montanhas Pedra-da-lua e além, estas criaturas apreciam tortura, morte e coisa pior. Há diferentes tipos de Trolls, habitando diversas regiões do mundo.

TROLL COMUM (COMMON TROLL)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 9
HABITAT: Cidades, Planícies, Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Hostil
INTELIGÊNCIA: Média-Alta

Tendo vivido nas selvas como os Orcs, os TROLLS COMUNS são encontrados nos exércitos do Mal, onde podem praticar seus "hobbies" favoritos contra os pequenos humanos. Existem ainda poucas tribos primitivas de Trolls Comuns vivendo nas áreas abertas, mas são consideradas (pelos Trolls) mais civilizados do que a média dos Trolls das Cavernas e Colinas. Caso um Troll Comum primitivo seja encontrado, sua HABILIDADE deve ser reduzida em 2, pois não teve treinamento militar. Independente das circunstâncias, os Trolls Comuns costumam ser grandes e gordos, maiores um palmo que os humanos, com as faces feias e os membros robustos. Criaturas grosseiras e brutais, apreciam brincadeiras nas quais outros seres se machuquem. Utilizam enormes machados-de-guerra e martelos-de-guerra como armas.

TROLL DAS CAVERNAS (CAVE TROLL)

HABILIDADE: 8 *2 Ataques*
ENERGIA: 9
HABITAT: Cavernas, Masmorras, Colinas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Violentos, estúpidos e, por isso, muito perigosos, os TROLLS DAS CAVERNAS são a mais primitiva raça. Tendem a ser mais esguios, com corpos musculosos e braços longos que terminam em garras afiadas. São mais feios, se é possível, do que os Trolls Comuns, e possuem dentes muito maiores, parecendo presas. Criaturas solitárias e anti-sociais, usualmente ocultam-se numa caverna ou passagem subterrânea durante o dia. Carnívoros exclusivos, adoram carne humana, mas costumam comer carne de roedores. Suas armas favoritas são porretes, embora tenham o mesmo efeito as suas garras. Roubam pequenos objetos, atraídos pelo brilho, e têm lares cheios de coisinhas brilhantes, algumas valiosas.

TROLL DAS COLINAS (HILL TROLL)

HABILIDADE: 9 *2 Ataques*
ENERGIA: 10
HABITAT: Colinas, Selvas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

As intermináveis guerras entre os Anões e os TROLLS DAS COLINAS continuam desde antes da História escrita, pois ambas as raças se odeiam. Os Trolls das Colinas são guerreiros natos, constante ameaça aos viajantes e habitantes das regiões mais altas. São os mais altos Trolls, geralmente vestidos com couro e peles, os longos cabelos presos com ossos e jóias. Usam lanças e machados-de-guerra, além de empregarem escudos e pedaços de armaduras para se protegerem. Vivem em vilas tribais no alto das colinas, de onde podem atacar os vales e povoados dos humanos e Anões igualmente.

TROLL DO MAR (SEA TROLL)

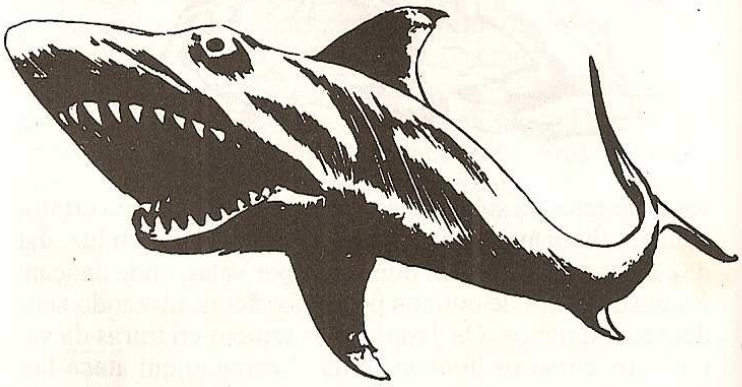
HABILIDADE: 8 *2 Ataques*
ENERGIA: 9
HABITAT: Mar, Rios, Lagos
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os TROLLS DO MAR habitam grandes dimensões de água, desde oceanos profundos a lagos terrestres. Possuem pele escamosa e esverdeada, mãos e pés membranosos, guelras nos pescoços, mas de resto parecem muito com os Trolls das Cavernas. Alimentam-se de peixe, porém, às vezes, conseguem virar um bote ou puxar um delicioso humano da margem dos rios. Só sobrevivem no ar por alguns minutos, mas em geral é tempo suficiente para segurarem alguém com suas garras, morderem fundo o pescoço da vítima e trazê-la de volta à água com eles. São odiados pelo Povo-do-Mar, que tentarão matá-los caso cheguem perto de seu território. Os Trolls do Mar fazem lares em cavernas subaquáticas, que ocultam com algas visando se protegerem. Dentro delas pode haver relíquias de vítimas passadas: ossos e tesouros.

Tubarão (Shark)

HABILIDADE: 7
ENERGIA: 6
HABITAT: Mar
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Peixe
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

TUBARÕES de todos os tipos podem ser encontrados nas águas quentes da metade sul do Oceano Oeste, onde nadam constantemente buscando comida. Representam uma ameaça a nadadores e marinheiros, conseguindo ouvir ruídos dentro d'água por até 1 milha de distância (1,6 km). Havendo sangue, a água logo estará cheia de Tubarões esperando uma presa fácil. Para cada ferimento inflingido, no Tubarão ou no adversário, há 1 chance em 6 de outro chegar e atacar a criatura ferida. Lutar debaixo d'água é difícil, e temporariamente reduz a Força de Ataque do habitante da superfície em 2 pontos. Também existe o perigo do afogamento. A menos que o oponente derrote o Tubarão em menor rodada do que sua HABIILIDADE, ele se afogará, sendo devorado pelas feras de qualquer jeito.



Apesar de viverem no mar, também podem ser encontrados como parte de uma perigosa armadilha em Masmorras ou Tumbas. Serão os mesmos Tubarões do oceano, mas, neste caso, não atrairão outros pelo cheiro de sangue.

Urso (Bear)

	Adulto	*Filhote*	
HABILIDADE:	*9*	*5*	*2 Ataques*
ENERGIA:	*8*	*6*	

HABITAT: Florestas, Colinas, Selvas, Geleiras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Animal
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Os URSOS podem ser encontrados por aventureiros em muitas áreas selvagens das terras ao norte. Mesmo nas regiões de tundra, além das montanhas Dedo-de-Gelo, brancos ursos polares habitam. A maioria dos ursos é onívora — comendo carne, peixe, frutas, plantas, dependendo daquilo que encontrem. Caso um Urso se sinta ameaçado, fará uma agressiva demonstração de força. Erguendo-se nas pernas traseiras, avançará, grunhindo, antes de atacar com garras e dentes. Encontrando mas de um urso, os demais serão filhotes, réplicas miniaturas dos pais. Estes ameaçarão qualquer intruso, e podem até atacar de imediato. São muito protetores com relação aos filhotes, e não vão parar para verificar se há perigo real antes de atacar. Peles de Urso de boa qualidade atingem bons preços nas cidades e grandes vilas, pois são usados na confecção de todo tipo de agasalhos finos.

Urso-Gambá (Skunbear)

HABILIDADE: 7 *2 Ataques*
ENERGIA: 6
HABITAT: Florestas, Colinas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-2
TIPO: Animal
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

O tamanho e a ausência de medo dos URSOS-GAMBÁS fazem-nos muito perigosos. Medem quase três metros quando se apóiam nas pernas traseiras para atacar, e são cobertos por grossa pele preta e branca com longas listras. Fazem seus lares em cavernas ou árvores ocas, mas durante o dia percorrem uma grande área buscando alimento. Vivem praticamente nas montanhas de Kakhabad.

Os Ursos-Gambás comem a maioria das coisas vivas, principalmente ovelhas e javalis. Suas grandes patas com garras são suficientes para enfrentar a maior parte das criaturas. Porém, sentindo-se em perigo, eles usam outro método de ataque. Virando as costas ao oponente, o Urso-Gambá ergue a cauda e expele uma secreção nauseante de certa glândula especial. O cheiro é tão ruim que o adversário será forçado a lutar com menos 2 pontos temporários de HABILIDADE. Esse cheiro também permeia a pele do Urso-Gambá, tornando-a, infelizmente, sem valor.

Vampiro (Vampire)

HABILIDADE: 10 *3 Ataques*
ENERGIA: 15
HABITAT: Ruínas, Masmorras, Cidades
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Alta

Conhecidos por alguns como Príncipes das Trevas os VAMPIROS são os mais temidos mortos-vivos. Seus poderes malignos e a imortalidade os tornam muito difíceis de eliminar; e mais de um aventureiro já pereceu tentando fazê-lo. Os Vampiros serão encontrados dentro ou próximo às suas criptas, para as quais devem retornar e esconder-se da fatal luz solar. Quando deseja alimento, o monstro pode transformar-se num morcego e voar noite adentro, procurando uma vítima.

Ele se alimenta de sangue quente dos humanos, que suga direto da jugular de seus pescoços com um par de caninos alongados. Para ajudá-lo na aproximação, o Vampiro possui um poderoso olhar hipnótico. Qualquer pessoa pega

pelo olhar avermelhado desse morto-vivo deve *Testar sua Sorte* com sucesso ou cair sob seu poder, perdendo a vontade própria e ficando passiva enquanto tem o sangue sugado. Caso uma vítima seja mordida três vezes em noites consecutivas, morrerá e retornará como um novo Vampiro, pronto a se alimentar dos demais aventureiros.

Há várias maneiras de matar um Vampiro. Expô-lo à luz direta do sol irá destruí-lo instantaneamente, reduzindo-o a apenas cinzas num manto vazio. Entretanto, é difícil pegar o morto-vivo desta forma, pois ele foge para a proteção do caixão ao menor sinal da aurora. Um crucifixo ou cordão de alho brandido contra a criatura vai mantê-la afastada por apenas alguns minutos.

Atacar um Vampiro com armas normais não é sábio. Ele será atingido, e os golpes parecerão feri-lo. Contudo, de fato as feridas se fecham logo depois de abertas. Armas de prata podem feri-los temporariamente. Quando a criatura morre dessa maneira, seu corpo vira pó mas dele se desprende um morcego que voa para longe. Este morcego é o espírito do Vampiro, que retornará à forma original em poucos dias, voltando então para se vingar.

A melhor maneira de se matar um Vampiro é cravar-lhe uma estaca no coração enquanto dorme de dia. Para tanto, é claro, será necessário encontrar o caixão, em geral oculto numa cripta antiga, dentro de algum cemitério. Com a estaca no peito o Vampiro acordará e morrerá tendo dores terríveis. Permanecerá morto até a estaca ser removida do coração, quando reviverá, a menos que tenham sido decepados e cremados seus restos mortais.

Verme Gigante da Areia (Giant Sandworm)

	Adulto	*Jovem*	
HABILIDADE:	*10*	*7*	*Adultos têm 5 Ataques*
ENERGIA:	*20*	*9*	*Jovens têm 3 Ataques*

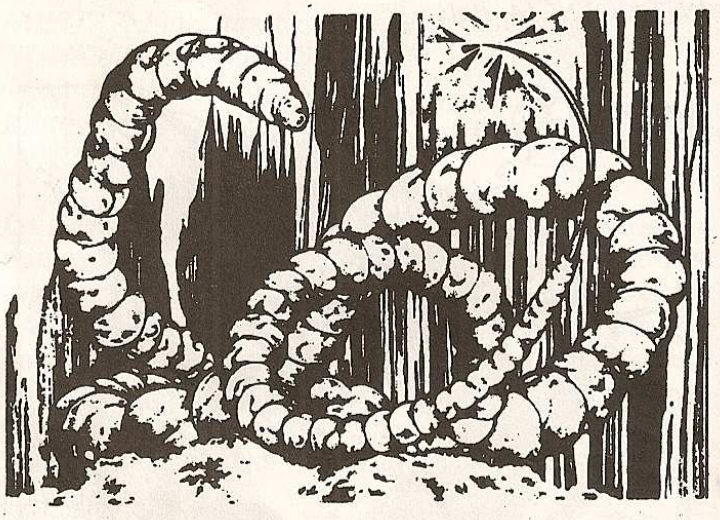
HABITAT: Desertos
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

A areia ergue-se numa linha longa, como se algo estivesse nadando logo abaixo da superfície. De repente, ela se abre e um VERME GIGANTE DA AREIA surge no ar, pronto para o ataque. Quando adultos atingem até vinte metros de comprimento (os jovens, talvez metade disso); seus corpos são divididos em centenas de segmentos, que gradualmente se unem até a cauda. As cabeças rudimentares possuem uma boca oval, repleta de dentes pontiagudos e cercada por glândulas secretoras que lhes permitem detectar presas. Caso um Verme Gigante da Areia adulto atinja duas vezes seguidas o alvo, ele o engolirá, levando a presa ao estômago, onde esta morrerá rapidamente devido a ácidos digestivos muito poderosos.

Os nômades do deserto às vezes caçam o Verme usando arpões, como os baleeiros, enquanto cavalgam seus cavalos. A carne dos monstros é comestível, os dentes fazem excelentes adagas de marfim e a pele é ideal para a confecção de tendas.

Verme de Ferrão (Sting Worm)

HABILIDADE: 8
ENERGIA: 7
HABITAT: Cavernas, Florestas, Colinas, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa



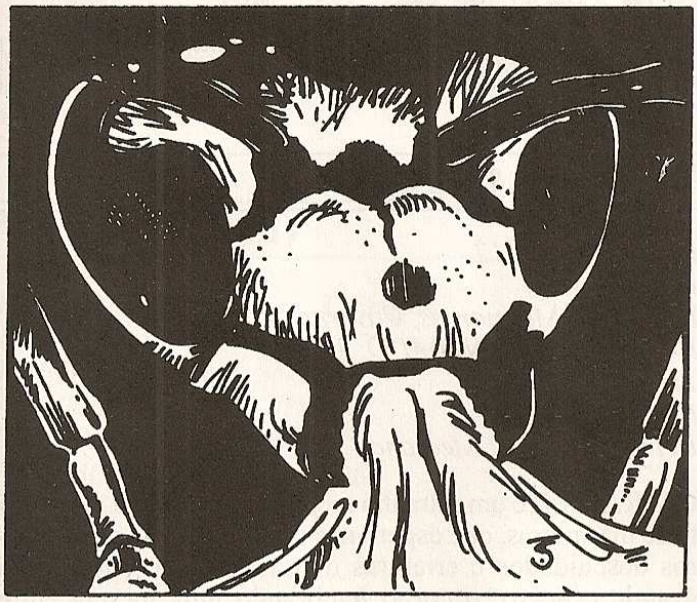
Considerados da mesma espécie que os grandes Vermes da Areia do Deserto dos Crânios, os VERMES DE FERRÃO são feras predadoras, encontradas em locais isolados nas terras do norte. Seus grandes corpos segmentados crescem até sete metros de comprimento, com caudas acabando em ferrões venenosos, responsáveis pelo nome que recebem.

Numa luta, o monstro corta e ataca com este ferrão. Atingindo a vítima, causa 3 pontos de dano ao invés dos usuais 2 pontos.

Os Vermes de Ferrão capturam suas presas cavando largos fossos no solo, com bordas descendentes, cobertos por secreções escorregadias. As criaturas que passem muito perto da beirada podem perder o equilíbrio e escorregar até o lar das feras, sendo atacadas! Talvez haja resquícios de vítimas passadas no fundo do fosso. Os ossos predominarão mas pode haver alguns itens de equipamento e até mesmo algum tesouro.

Vespa Gigante (Giant Wasp)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 6
HABITAT: Planícies, Colinas, Florestas
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Inseto
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa



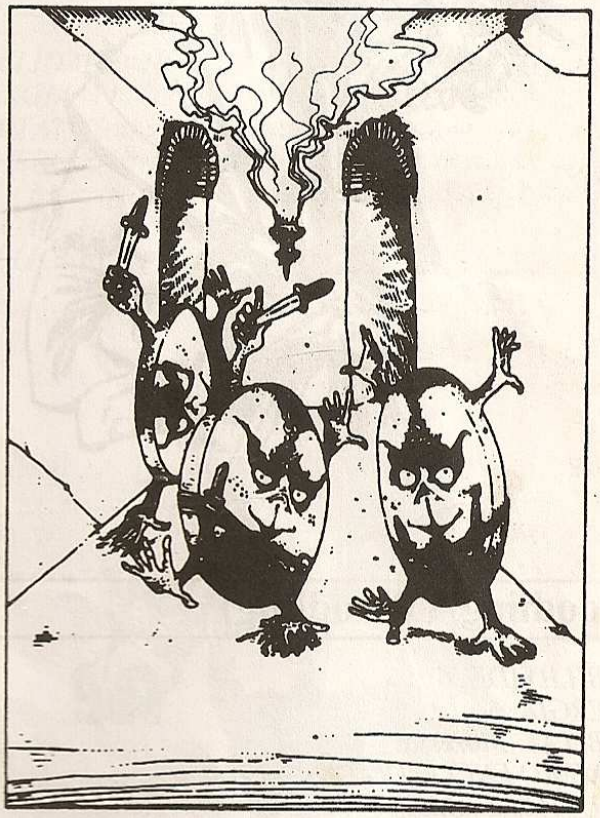
As VESPAS GIGANTES são insetos raros, mas mortíferos, encontrados em cidades desertas longe da civilização. Atacam quase tudo o que encontram para alimentar a si próprias e às larvas em seus gigantescos ninhos. Têm quase dois metros de comprimento, das antenas ao ferrão, com asas de três metros. Voam a grande velocidade e usam um mergulho rápido no ataque. Quando atacam presas grandes, tentam segurá-las com as patas para, então, ferroá-las. Se um ataque for bem-sucedido, causará um dano normal, mas deixará o ferrão denteado cravado na vítima. O veneno causará a perda extra de 2 pontos na ENERGIA e 1 na HABILIDADE.

Esses insetos temem o fogo, que pode danificar as membranas de suas asas. O Vespa Gigante pode ser afastada com apenas uma tocha em chamas.

Wheelie (Wheelie)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 6
HABITAT: Cavernas, Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-3
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Média

Existem muitas criaturas bizarras, impossíveis, espalhadas por Allansia, mas os WHEELIES são as mais estranhas de todas elas! Estes seres em forma de disco têm largas faces no centro de um dos lados. Em volta das extremidades nascem quatro mãos, permitindo-lhes se mover rodando para a frente! Lutam usando pequenas facas, que lançam velozmente enquanto avançam. As facas atingirão a vítima num resultado de 1 a 3 (em 1 dado), causando 2 pontos de dano na ENERGIA. Cada Wheelie carrega, normalmente, duas delas. Não são hábeis em combate corpo-a-corpo. Os Wheelies conseguem emprego a serviço de lordes ou magos, pois são bons guardas. Muitos ladrões em potencial pensarão duas vezes quando tiverem de enfrentar alguns desses seres e suas adagas voadoras lançadas contra eles!



Wight (Wight)

HABILIDADE: 9
ENERGIA: 6
HABITAT: Masmorras, Ruínas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Média

Quando um grande lorde morre, seus mais devotados servos recusam-se a reconhecer este fim e continuam a servi-lo, guardando e mantendo em ordem a cripta. Com o tempo, eles morrem, mas nem a morte nega tal obsessão de servir. Tais seres retornarão como WIGHTS — criaturas bestiais e inumanas, com cabelos desgrenhados, olhos insanos, dedos recurvados, vestindo velhas vestimentas. Os Wights são poderosos mortos-vivos, a serviço dos mortos, que só podem ser feridos por armas de prata sólida. Armas normais irão atingi-los, mas os usuários logo perceberão que não conseguem machucar as criaturas. Pior ainda, seu toque é frio e morto a ponto de enfraquecer os oponentes. Para cada três ferimentos causados pelo Wight numa vítima, 1 ponto de HABILIDADE desta será sugado. Uma vez morta a presa, o morto-vivo irá vesti-la com roupas cerimoniais e sacrificará a ENERGIA roubada ao mestre falecido, orando esperançosa por seu retorno à vida.

Woodling (Woodling)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 5
HABITAT: Floresta
NÚMERO ENCONTRADO: 2-12
TIPO: Humanóide
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Média-Alta

Os WOODLINGS da Floresta de Yore e outras áreas antigas de mata, representam uma tímida raça de pequenos humanos, ligada aos Sprites. Medem cerca de 1 metro, sendo quietos, de personalidade quase severa, e raramente se associam a outras criaturas, considerando-as destrutivas e problemáticas. Os Woodlings são vistos poucas vezes pelos humanos, já que se vestem de marrom ou verde e têm HABILIDADES em esconder-se nos arbustos. Alertas a todo momento, nervosos como ovelhas, possuem um sexto sentido e nunca se surpreendem com o perigo. Caçadores e ermitões já viram suas pequenas aldeias — círculos construídos à volta de troncos com galhos e folhagens — serem rechaçadas pelos habitantes, que lutaram até a morte com adagas e dardos envenenados. Após retornar em grupo a tais vilas, os humanos as encontraram desertas, abandonadas. Os Woodlings haviam fugido com medo de serem novamente descobertos.

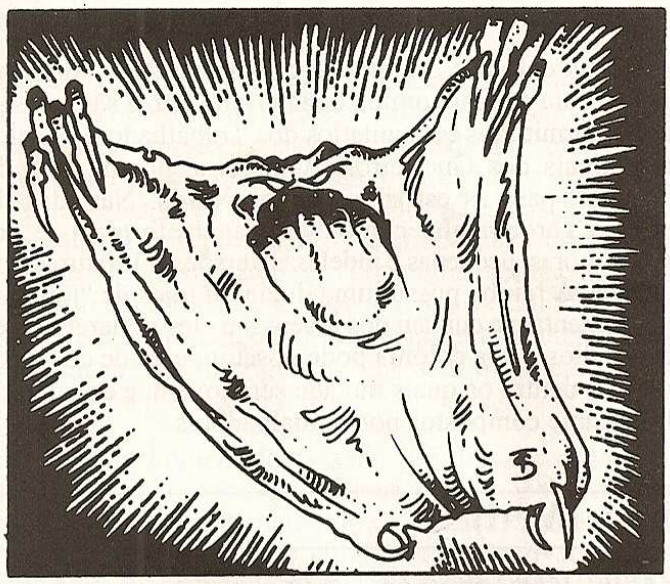
Wrapper (Wrapper)

HABILIDADE: 12
ENERGIA: 9
HABITAT: Masmorras, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Mediana

O WRAPPER é um estranho monstro subterrâneo, habitante de masmorras, que espera nas sombras pelos aventureiros descuidados e criaturas distraídas para jantá-los. É grande e negro, o corpo lembrando uma mescla entre manto e grossa cortina. É largo e coriáceo, apresentando a cabeça escondida entre os ombros, dentro da abertura das asas. Os olhos são vermelhos malignos, arregalados, e a boca é denteada, com garras esqueléticas. Os Wrapper podem voar, planando silenciosamente nas trevas, guiados pelos ecos das paredes, captados por dois buracos sensitivos sobre os olhos, e balanceados pelas longas e finas caudas. Também podem rastejar pelo chão e paredes, mas lentamente. Possuem incrível audição, captando vibrações no solo que sejam audíveis. Aguardam suas presas imóveis, geralmente colados a paredes ou tetos, e assim são indetectáveis. Os Wrappers então se lançam contra a vítima, envolvendo-a nas asas e mordendo sua carne.

Para evitar o ataque inicial, um aventureiro deve *Testar sua Sorte* duas vezes (uma percebe o monstro, a outra evita o ataque). Caso falhe, o Wrapper o atingirá automaticamente, causando 2 pontos de dano na ENERGIA. Uma vez preso às

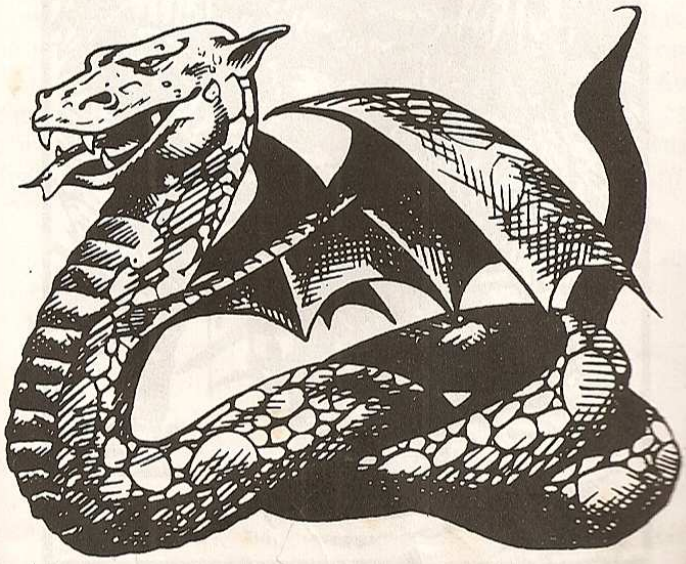
costas da presa, é muito difícil acertá-lo — reduza a HABILIDADE do oponente em 3 pontos durante esta luta. Entretanto, ferir a fera com fogo (uma tocha serve) fará ela largar a vítima e cair no solo, onde poderá ser morta com um único golpe certeiro.



O lar de um Wrapper contém esqueletos de muitas vítimas, junto a vários itens de tesouro roubados dos aventureiros devorados.

Wyrm (Wyrm)

HABILIDADE: 9 *3 Ataques*
ENERGIA: 12
HABITAT: Geleiras, Selvas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Neutra-Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Alta



Os WYRMS (também chamados de "grandes vermes" em algumas partes do mundo) são feras solitárias, talvez da espécie dos dragões. Há muitas semelhanças entre as duas raças. Ambas possuem cabeças de lagarto e asas coriáceas, vivem muito tempo e têm inteligência. Porém, os Wyrms são magros e lembram serpentes, sem pernas ou pés, e não conseguem realmente voar.

Estas grandes bestas brancas vivem nas regiões geladas, onde sua cor lhes serve de camuflagem. Costumam atacar recuando sobre o corpo, asas abertas para equilibrar-se, e lançando um hálito congelante nas vítimas. Estas devem *Testar sua Sorte* com sucesso ou sofrer 5 pontos de dano. Tal hábito só pode ser usado uma vez a cada Série de Ataque. Também mordem as presas, mas preferem usar o hálito sempre que podem. Desajeitadas, movem-se igualmente sem jeito nos combates. Seus maiores inimigos são os Dragões Brancos, com os quais competem pela comida. Muitas batalhas letais, desconhecidas dos homens, ocorrem quando as duas feras lutam até a morte por um punhado de alimento.

Wyvern (Wyvern)

HABILIDADE: 10 *2 Ataques*
ENERGIA: 11
HABITAT: Colinas, Florestas, Cavernas
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Juntamente com os majestosos Dragões, esta é uma outra raça de criaturas menores voadoras, conhecidas como WYVERNS. Elas crescem até 10 metros de comprimento mas, por outro lado, assemelham-se muito aos outros Dragões, exceto por possuírem apenas duas pernas, o que faz com que pareçam mais com pássaros escamosos do que

com lagartos alados. Suas cores típicas são verde ou marrom, com extremidades inferiores mais claras, e olhos vermelhos, sempre com um brilho malévolo.

Como seus primos maiores, os WYVERNS podem expelir fogo pela boca, embora mais como uma curta explosão do que um jorro de chamas. Qualquer um que se encontre sob ataque de um cuspidor de fogo deve *Testar a Sorte* e ser bem-sucedido, ou perderá 4 pontos de ENERGIA. A grande fera então pousará e atacará com garras e presas, e arrastará o corpo de sua vítima até seu covil, onde será consumido.

Xoroa (Xoroa)

	Trabalhador	*Guerreiro*
HABILIDADE:	*6*	*10*
ENERGIA:	*7*	*11*

HABITAT: Planícies, Colinas, Florestas, Desertos
NÚMERO ENCONTRADO:
Guerreiros: 1-6
Trabalhadores: 2-12
TIPO: Inseto/Humanóide
REAÇÃO: Neutra/Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Média-Baixa

Os XOROAS são uma estranha raça mutante de homens-formiga, com cabeça e tórax humanos e o restante do corpo de uma formiga gigante, tal qual uma "formiga-centauro". Elas medem quase 2 metros de altura, e têm cor marrom-escura por todo o corpo. A parte humana parece normal, mas um Xoroa não tem orelhas, mas sim um par de antenas flexíveis saindo do alto da cabeça. Seus olhos são prateados, e conseguem ver no escuro, tendo olfato muito acurado. Comunicam-se entre si, e com as Formigas Gigantes que criam, através de uma língua feita de estranhos "clicks" e guinchos. A parte formiga, abaixo da cintura, permite-lhes andar em quatro patas e sobrepujar terrenos íngremes facilmente.

Os Xoroas vivem em grandes colônias subterrâneas, visíveis da superfície apenas como uma pequena colina de terra fresca com uma grande abertura no alto. A área ao redor da colônia é patrulhada todo o tempo por Guerreiros Xoroas, que protegem os Trabalhadores enquanto estes recolhem alimentos. Os Trabalhadores são menores e mais fracos, apresentando cor clara e pouca inteligência em relação aos Guerreiros. As armas usadas pelos guardas incluem lanças curtas, dardos e, às vezes, fundas. Alguns carregam trompas para avisar da aproximação de perigos.

Nas suas colônias, há muitas câmaras vazias. Algumas servem para estocar comida e material. Outras são lares — largos dormitórios comunitários dos Trabalhadores e salas individuais dos Guerreiros. A maioria, porém, será de "ninhos" para as estranhas larvas Xoroa. Nascidas da grande e gorda rainha, como ovas frágeis, formam-se, em poucas horas, pequenas e indefesas versões miniaturas dos adultos. A rainha possui uma dúzia ou mais de "ninhos" que alimentam e cuidam dos jovens até eles poderem fazê-lo sozinhos. Uma colônia pode possuir cerca de duzentos Xoroas, dentre os quais metade será jovem, e dois terços do restante compostos por Trabalhadores.

Yeti (Yeti)

HABILIDADE: 10
ENERGIA: 12
HABITAT: Montanhas, Geleiras
NÚMERO ENCONTRADO: 1
TIPO: Monstro
REAÇÃO: Inamistosa
INTELIGÊNCIA: Baixa

Nas desoladas regiões montanhosas do norte de Allansia, quando a neve cai forte e o vento corta como uma adaga gelada, os caçadores se reúnem em volta do fogo e falam, temerosos, do YETI. Seus contos dizem que eles foram os senhores desta terra inóspita. Com a chegada do homem e do fogo, as feras fugiram para os picos mais altos, surgindo raramente para caçarem humanos.

Medindo mais de 4 metros de altura, esses grandes monstros são cobertos com grossa camada de pêlo branco, prêmio ambicionado pelos caçadores nativos. Frutos de um cruzamento entre o mais selvagem macaco e o mais temível urso, estes seres estão preparados para a caça, usando uma bocarra com presas fortes e afiadas, além de garras, tão longas quanto a mão de um homem! Seu toque transmite um frio capaz de causar 1 dado extra de dano na ENERGIA, cada vez que atinge a vítima. Estas feras grotescas não possuem grande inteligência, mas têm a astúcia animal para seguir a presa pelo faro.

Seguirão um homem desavisado por dias até decidirem atacar; e quando o caçador vira caça há pouca chance de escapar! Ao contrário da maioria dos seres montanhosos, os Yetis só hibernam nos piores meses de inverno, pois conseguem suportar tudo na sua incansável perseguição à comida. Quando os humanos ficam em casa e somente os indigestos Toa-Suo andam à solta, eles comerão cabritos e ovelhas, mas se mesmo estes ficarem escassos, descerão da montanha atacando habitações isoladas. São temidos por todos os homens, inclusive por aqueles que arriscam a vida ao caçá-los.

Zumbi (Zombie)

HABILIDADE: 6
ENERGIA: 6
HABITAT: Ruínas, Masmorras
NÚMERO ENCONTRADO: 1-6
TIPO: Morto-Vivo
REAÇÃO: Hostil
INTELIGÊNCIA: Baixa

Com olhos vagos, vazios, estáticos em suas faces pálidas, os mortíferos ZUMBIS andam por criptas e masmorras empoeiradas a serviço de seus mestres necromantes. Ao contrário de muitos mortos-vivos, não podem viver após a morte através da força de sua ENERGIA vital. Em vez disso, têm os corpos animados por um mestre feiticeiro, através de um longo e complicado ritual. Isto os torna lentos e estúpidos, como se lhes faltasse parte do espírito. Não conseguem pensar por conta própria e precisam ser comandados pelo criador caso ele queira fazê-los agir.

Os Zumbis parecem doentes, tendo a pele marcada e decaída. Usam roupas em trapos, mas possuem grande força, golpeando e cortando com seus punhos e mãos cheias de garras. Lentos e desajeitados, parecem dever cada ação a um comando alheio. Caso seu mestre seja morto, passarão a andar sem rumo ou prosseguirão na última tarefa ordenada.

Todos os Zumbis podem ser gravemente feridos pela água benta (abençoada por um sacerdote). Um frasco deste líquido agirá como ácido na pele dos mortos-vivos, causando 1 dado de dano. Os Zumbis costumam guardar pilhas de tesouros ou áreas importantes de um castelo, pois sua lentidão os torna inadequados para serem servos pessoais dos mestres malignos que os criaram.

TESOURO

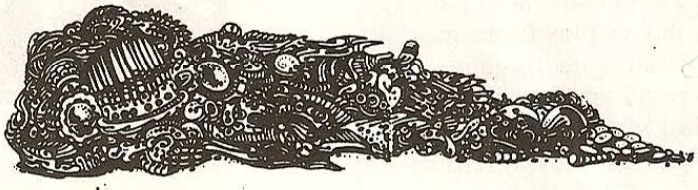
Existem apenas duas razões pelas quais um aventureiro deixa o conforto e segurança do lar para arriscar a vida lutando contra temíveis monstros — fama e fortuna. A fama vem lentamente, quando os feitos do herói começam a ser contados pelos menestréis, ou narrados junto com uma caneca de cerveja em alguma taberna. Fortuna é mais fácil de adquirir. Muitas criaturas guardam todos os tipos de tesouro em seu lares, de bijuterias brilhantes a pilhas de peças de ouro, ou mesmo um poderoso artefato mágico.

Para determinar que tesouro possui uma criatura, ou um grupo delas, jogue 1 dado por criatura da tabela, de acordo com o *Tipo* do ser. Então, se necessário, jogue para obter o número de peças de ouro ou de itens especiais na tabela abaixo. Isto lhe dará o tesouro, se houver um, que a criatura tem no lar. Caso ela seja encontrada fora do lar normalmente não estará levando nenhum tesouro, a menos que se trate de um humanóide; nesta eventualidade jogue como se ele estivesse no lar. Demônios e outros seres dos planos mágicos jamais terão um tesouro com eles. Plantas sempre estão nos seus lares!

Jogada	*Humanóide*	*Monstro*	*Morto--Vivo*	*Todos os Outros*
1	nenhuma	nenhuma	nenhuma	nenhuma
2	1-3 Peças de Ouro	nenhuma	nenhuma	nenhuma
3	1-6 Peças de Ouro	1-3 Peças de Ouro	nenhuma	nenhuma
4	2-12 Peças de Ouro	1-6 Peças de Ouro	1-6 Peças de Ouro	nenhuma
5	Item Especial	2-12 Peças de Ouro	2-12 Peças de Ouro	1-3 Peças de Ouro
6	Item Especial + 1-6 Peças de Ouro	Item Especial	Item Especial	1-6 Peças de Ouro

Jogada de itens especiais	*Item e aplicação*
2	Elmo encantado — some 1 à HABILIDADE quando usá-lo
3	Flecha de prata — não é mágica, mas pode ser útil contra mortos-vivos
4	Poção da Invisibilidade — suficiente para manter uma pessoa invisível por cinco minutos
5	Machado mágico — é tão malfeito que vai tirar (sem o usuário saber) 2 pontos da Força de Ataque
6	1-6 jóias, valendo 10 Peças de Ouro
7	1-3 pedras preciosas, valendo 25 peças de ouro cada
8	Poção de cura — restaura a ENERGIA de uma pessoa até o valor Inicial
9	Sacola mágica — carrega cinco itens como se fossem apenas um
10	Pergaminho com Feitiço de Controlar Animais — pode ser usado para fazer com que até 6 criaturas reajam amistosamente (só funciona uma vez)
11	Poção envenenada — causa 1 dado de dano na ENERGIA de quem bebê-la
12	Espada mágica — soma 2 pontos à Força de Ataque do usuário

Mestres de Jogo devem sentir-se livres para alterar esta lista. Dê a um objeto poderoso uma numeração alta ou baixa, de modo a torná-lo mais raro que os objetos de menor poder. Equilibre a tabela colocando itens perigosos e contrabalanceando os vantajosos!



TABELAS DE ENCONTROS

Quando os aventureiros estão explorando uma parte desconhecida do mundo sempre há possibilidade de eles esbarrarem numa criatura por sorte (ou azar). As tabelas a seguir podem ser usadas se o Mestre de Jogo decidir que um monstro errante apareceu. Alternativamente, podem ser usadas quando você criar suas próprias aventuras: decida como é a região, e depois jogue na tabela apropriada para ver o que vive lá.

Cada uma destas tabelas deve ser usada jogando-se três dados. Normalmente, os aventureiros tendem a se concentrar em áreas específicas, como masmorras e planícies. Para equilibrar isso, existem duas tabelas com as áreas mais comuns: escolha qual delas usar e jogue. Algumas tabelas têm o "nenhum" como encontro, ou seja, não foi encontrada nenhuma criatura. Em regiões desoladas, como as geleiras, há poucos seres vivos; noutras, como os rios, por exemplo, há muitos peixes, etc., porém poucos representam algum perigo.

FLORESTA

Jogada	*I*	*II*
3	Demônio da Neblina	Gigante da Floresta
4	Povo Gato	Sprite
5	Homem-urso	Louva-a-Deus Humano
6	Homem-Macaco	Planta Gotejante
7	Gnomo	Elvim
8	Pixie	Urso-Gambá
9	Ogre	Snattacat
10	Javali Selvagem	Aranha Gigante
11	Elfo das Florestas	Lobo
12	Lobisomem	Urso
13	Cobra Venenosa	Grande Macaco
14	Bhonket	Arbusto Estrangulador
15	Grama Envolvente	Troll Comum
16	Homem-Árvore	Alterador de Forma
17	Árvore Estranguladora	Homem-Orc
18	Leprechaun	Elfo das Trevas

MASMORRAS/RUÍNAS

Jogadas	*I*	*II*
3	Múmia	Assassino de Mentes
4	Morcego	Wrapper
5	Homem-Rato	Elfo dasTrevas
6	Skorn	Guardião de Criptas
7	Guerreiro Esqueleto	Comedor de Ferro
8	Imitador	Minotauro
9	Rato Gigante	Cobra Venenosa
10	Orc	Guerreiro Esqueleto
11	Wight	Aranha Gigante
12	Comedor de Rocha	Centopéia Gigante
13	Troglodita	Zumbi
14	Fera da Arca	Doragor
15	Manticore	Ghoul
16	Tarator	Olho-ferrão
17	Aparição da Morte	Saqueador Noturno
18	Vampiro	Fantasma

CAVERNAS

Jogada	*I*	*II*
3	Banshee	Verme de Ferrão
4	Fetch	Cíclope
5	N'yadach	Morcego Vampiro
6	Doragar	Rato Humano
7	Grannit	Ogre
8	Urso-Gambá	Centopéia Gigante
9	Cobra Venenosa	Gremlin
10	Orc	Aranha Gigante
11	Gárgula	Hobgoblin
12	Grande Macaco	Homem das Cavernas
13	Troglodita	Jib-Jib
14	Escorpião Gigante	Fera de Pedra
15	Troll das Cavernas	Comedor de Rocha
16	Calacorm	Tarator
17	Nandibear	Gigante da Caverna
18	Medusa	Dracon

PLANÍCIES

Jogada	*I*	*II*
3	Cockatrice	Estiracossauro
4	Olho-Vermelho	Homem-Tigre
5	Louva-a-Deus Humano	Gark
6	Homem-Orc	Aardlobo Gigante
7	Felinauro	Fera de Espinhos
8	Hobgoblin	Troll Comum
9	Lobo	Javali Selvagem
10	Goblin	Anão
11	Cão Selvagem	Orc
12	Centauro	Vespa Gigante
13	Ogre	Homem-Rino
14	Grama Envolvente	Raposa de Fogo
15	Lobisomem	Elfo Negro
16	Alterador de Forma	Xoroa
17	Clawbeast	Homem-Urso
18	Basilisco	Dragão Vermelho

COLINAS

Jogada	
3	Dragão Negro
4	Alterador de Forma
5	Wyvern
6	Gigante da Colina
7	Ogre
8	Lobo
9	Goblin
10	Anão
11	Troll das Colinas
12	Homem Selvagem da Colina
13	Homem-Urso
14	Fera da Rocha
15	Grama do Sono
16	Urso
17	Dracon
18	Demônio da Terra

MONTANHAS

Jogada	
3	Dragão Dourado
4	Gigante da Montanha
5	Pégaso
6	Demônio da Rocha
7	Coruja Gigante
8	Homem-Pássaro
9	Elfo da Montanha
10	Homem da Caverna
11	Urso
12	Anão
13	Águia Gigante
14	Harpia
15	Mandíbula Cortante
16	Yeti
17	Ladrão de Vidas
18	Gigante da Tempestade

SELVA

Jogada	
3	Tiranossauro
4	Homem-Tigre
5	Morcego Gigante
6	Homem-Lagarto
7	Harrun
8	Dionéia Gigante
9	Pigmeu
10	Krell
11	Jaguar
12	Grande Macaco
13	Homem-Macaco
14	Caçador de Cabeças
15	Bhorket
16	Leão Negro
17	Insetívora Gigante
18	Dragão Verde

MAR / LITORAL

Jogada	
3	Plessiossauro
4	Gigante do Mar
5	Sereia
6	*Nenhum*
7	Octopus Gigante
8	*Nenhum*
9	Tubarão
10	Enguia Gigante
11	Caranguejo Gigante
12	*Nenhum*
13	*Nenhum*
14	Cobra Gigante
15	Tritão
16	Troll do Mar
17	*Nenhum*
18	Elemental da Água

GELEIRA

Jogada	
3	Dragão Branco
4	*Nenhum*
5	Gigante do Gelo
6	*Nenhum*
7	Mamute
8	Lobo da Neve
9	*Nenhum*
10	*Nenhum*
11	Toa-Suo
12	Homem de Neandertal
13	*Nenhum*
14	*Nenhum*
15	Wyrm
16	Yeti
17	*Nenhum*
18	Dragão Prateado

PÂNTANO

Jogada	
3	Brontossauro
4	Fogo-fátuo
5	Névoa Vampira
6	Sapo Cuspidor
7	Enguia de Sangue
8	Lesma Gigante
9	Goblin do Pântano
10	Sanguessuga Gigante
11	Kokomokoa
12	Homem-lagarto
13	Garra de Lama
14	Aparição dos Pântanos
15	Slykk
16	Sugador de Limo
17	Gigante do Pântano
18	Hidra

DESERTO

Jogada	
3	Verme Gigante da Areia
4	Basilisco
5	Hamakei
6	Caarth
7	*Nenhum*
8	Fiend
9	Lagarto Gigante
10	Cobra Venenosa
11	Demônio da Areia
12	Mosca Gigante do Fogo
13	*Nenhum*
14	Escorpião Gigante
15	Gretch
16	Guarda Serpente
17	Decayer
18	Dragão Dourado

RIOS / LAGOS

Jogada	
3	Peixe-Voador
4	Homem-Peixe
5	Libélula Gigante
6	*Nenhum*
7	Sapo Gigante
8	*Nenhum*
9	Piranha
10	Crocodilo
11	Peixe-Abocanhador
12	Sapo Cuspidor
13	Enguia Elétrica
14	*Nenhum*
15	Slykk
16	Garra de Lama
17	Sanguessuga Gigante
18	Troll do Mar

OUT OF THE PIT

Dos mais negros confins, e de masmorras criadas apenas em pesadelos, surgem os monstros de Aventuras Fantásticas. Duzentos e cinquenta destas vis criaturas dos mundos selvagens e mortíferos das Aventuras Fantásticas estão aqui descritas com todos os detalhes. Este é o guia indispensável para qualquer aventureiro.

- ☆ Estatísticas completas
- ☆ 250 ilustrações
- ☆ Mapas
- ☆ Tabelas

AVENTURAS FANTÁSTICAS

Sucesso no mundo inteiro!

Ilustração da capa por
Christos Achilleos

Utilizável com qualquer RPG de Fantasia, especialmente RPG — Aventuras Fantásticas e Dungeoneer.

ISBN: 85-85238-60-7

EDITORA
MARQUES SARAIVA