



Role Playing Game
Old Dragon[®]



Bestiário



Fabiano Neme

10



BESTIÁRIO

FABIANO NEME

REDBOX
EDITORA

Direitos cedidos para esta edição à
REDBOX EDITORA
Rua Otávio Spagnuolo, 04 - sl 13
Santos/SP 11045-230
Tel. 13 3302-3383
redbox@redboxeditora.com.br
www.redboxeditora.com.br

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: Cristiano Motta Antunes CRB14/1194

N433o

Neme, Fabiano

Old Dragon : Bestiário . – Fabiano Neme /
Santos : Redbox, 2013.

220 p. : il. color.

ISBN 978-85-65146-06-7

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games". I. Título.

CDD - 793.93

CDU - 794.046.2:792.028



BESTIÁRIO

FABIANO NEME

1ª EDIÇÃO - JULHO/2013

CRÉDITOS

Criação e Desenvolvimento: *Fabiano Neme*

Editor Geral: *Antonio Sá Neto*

Direção de Arte e Projeto Gráfico: *Dan Ramos*

Revisão: *Jean Alessandro, Fabiano Neme e Rafael Beltrame*

Diagramação: *Antonio Sá Neto*

Consultor de Biologia: *Igor Sartorato*

Capa: *Bruno Balixa e Dan Ramos*

Ilustrações: *Bruno Balixa, Dan Ramos, David Rabbitte, Eric Quigley, Forest Imel, Gary Dupuis, Hans Christian Andersen, Jason Rainville, Jeff Ward, Keith Curtis, Malcolm McClinton, Mark Hyzer, Matt Morrow, Nicole Cardiff, Roy Ugang, Ryan Sumo e Storn Cook.*

AGRADECIMENTOS

Existem muitas pessoas que merecem o meu muito obrigado nesta longa jornada que foi escrever o Bestiário do Old Dragon. Primeiro, Jorge Luis Borges, por ter escrito o compêndio de monstros definitivo. Primeiro, também, Antonio e Daniel, pela materialização do sonho que é ter o Old Dragon e ser da Redbox. Depois, Rafael, por ter me ajudado com as complexidades inerentes à matemática elementar, ciência arcana cujo conhecimento e domínio me escapam, e Igor Sartorato, por ter dado um viés científico às criaturas deste livro. Também o exército de mestres e jogadores de Old Dragon, por seguirem a causa. Sem vocês, seria impossível enfrentar o gigante da costa. Ao Falcão Branco (Saitokan), Felipe "Pep" (Cérbero e Insetos Gigantes), Druida Hierofante (Cavaleiro da Morte) e Daniel Paes "Talude" Cuter (Lêmure) pelos conceitos de monstros. Aos membros da Lista da Redbox Editora e do grupo do Old Dragon no Facebook por todo o trabalho em tornar este Bestiário o melhor livro que ele pode ser. Em especial, gostaria de agradecer nominalmente ao incansável Leo Lima, catador de piolhos extraordinário, por todo o esforço em localizar erros nas minúcias invisíveis deste livro. E, óbvio, a minha Daniela, simplesmente por ser minha.

Baseado nas regras originais criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson

Old Dragon é um jogo coberto pela licença Open Game e regida pela Creative Commons v3.0 by-sa. Todas as partes deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.

1ª impressão :: Julho de 2013 :: 1.000 exemplares



SUMÁRIO

Introdução	6	Cria de Shub-Niggurath	44	Ettercap	95
A		Cria Estelar de Cthulhu	46	Ettin	96
Aasimar	10	Criatura Abissal	47	F	
Abaddon	11	Criatura Ancestral	48	Formian	97
Abolete	12	Cubo Gelatinoso	49	Formiga Gigante	98
Águia Gigante	13	Cthulhu	50	Fungo Pigmeu	99
Animais	14	D		Fungo Violeta	100
Aparição	18	Demilich	52	G	
Arak-Tachna	19	Derro	53	Gafanhoto Gigante	101
Aranha Negra Gigante	20	Devorador	54	Gárgula	102
Árvore Maldita	21	Diabrete	55	Gênio	103
B		Doppleganger	56	Gigante da Colina	104
Balor	22	Dragão	57	Gigante da Montanha	105
Banshee	23	Dragão Azul	58	Gigante da Tempestade	106
Barbazú	24	Dragão Branco	60	Gigante do Fogo	107
Basilisco	25	Dragão das Sombras	62	Gigante do Gelo	108
Bebilith	26	Dragão de Bronze	64	Glabrezu	110
Besouro de Fogo Gigante	27	Dragão de Cobre	66	Gnoll	111
Bezekira	28	Dragão de Ossos	68	Goblin	112
Bodak	29	Dragão de Prata	70	Golem de Aço	113
Bruxa	30	Dragão Dourado	72	Golem de Carne	114
Bugbear	31	Dragão Negro	74	Golem de Pedra	115
Bulette	32	Dragão Verde	76	Górgon	116
C		Dragão Vermelho	78	Grick	117
Caçador Invisível	33	Drakold	82	Grifo	118
Cão Infernal	34	Drider	83	H	
Carniçal	35	E		Hezrou	119
Cavaleiro da Morte	36	Efreeti	84	Hidra	120
Cavalos	37	Elfo Negro	86	Hobgoblin	122
Centauró	38	Escorpião Gigante	87	Homem Esguio	123
Centopeia Gigante	39	Esfinge	88	Homem Lagarto	124
Cérbero	40	Espectro	89	Homúnculo	125
Cíclope	41	Esporo de Gás	90	I	
Cocatriz	42	Esqueleto	91	Ídolo Bestial	126
Cornugon	43	Esqueleto Guerreiro	92	Inumano	127
		Estegossauro	94		



K		Orc	158	T	
Kobold	128	Osyluth	159	Tarrasque	180
Kyton	129	Otyugh	160	Tiefling	182
L				Tirano Ocular	183
Lâmia	130	P		Tiranossauro Rex	184
Lêmure	131	Pégaso	161	Titã	185
Lesma Mangual	132	Pólipo Voador	162	Treants	186
Leviatã	133	Povo do mar	163	Triceratops	187
Licantropo	134	Pteranodonte	164	Troglodita	188
Licantropo, Homem-Gato	135	Q		Troll	189
Licantropo, Homem-Javali	136	Quimera	165	U	
Licantropo, Homem-Lobo	137	R		Urso-Coruja	190
Licantropo, Homem-Rato	138	Rakshasa	166	V	
Licantropo, Homem-Urso	139	Rato Gigante	167	Vampiro	191
Lich	140	Remorhaz	168	Vargouille	192
M		Roper	169	Verme Escarlate	193
Mantícora	141	S		Vespa Gigante	194
Marilith	142	Sahuagin	170	Víbora	195
Medusa	143	Saitokan	171	Vinha Mortal	196
Meio-Orc	144	Sapo Gigante	172	Vrock	197
Mi-Go	145	Sátiro	173	Vulto Noturno	198
Mímico	146	Senhor das Profundezas	174	W	
Minotauro	147	Shoggoth	176	Warg	199
Monstro Ferrugem	148	Sibilantes	177	Wyvern	200
Montaria Infernal	149	Sombra	178	Z	
Múmia	150	Stirge	179	Zumbi	201
N					
Naga Aquática	151				
Naga Espiritual	152				
Naga Guardiã	153				
Naga Negra	154				
O					
Ogro	156				
Oni Mago	157				

Apêndices

Monstros por dado de vida	202
Monstros por habitat	204
Monstros por conceito	206
Criando monstros	208
Modificando monstros	210
Raças como monstros	216
Encontros aleatórios	218
Afastar mortos-vivos	221
Planilha de monstros	222



INTRODUÇÃO



Este livro contém os principais monstros do Old Dragon. Aqui estão apresentados aproximadamente 120 monstros novos, além dos que já apareciam no Livro de Regras Básicas, lançado em 2010.

Esta introdução serve como um guia de como analisar as estatísticas dos monstros deste livro, incluindo explicações a respeito de siglas, mecânicas e descrições.

Assim, aqui constam todos os monstros oficiais do Old Dragon, organizados alfabeticamente.

Ao final, temos alguns apêndices para facilitar a navegação pelo livro, que são as diversas formas de indexação dos monstros: por Dado de Vida, por habitat e por conceito.

Neste livro temos também dicas para o mestre criar seus próprios monstros e alterar os que aqui constam, tornando assim o bestiário do Old Dragon não limitado, mas infinito.

ESTATÍSTICAS DOS MONSTROS

Ao ler o Bestiário, o mestre irá se deparar com a estrutura de como um monstro é apresentado no sistema Old Dragon. Apesar de ser um tradicional bestiário de RPG de fantasia, aqui temos algumas peculiaridades que precisam ser esclarecidas.

INTRODUÇÃO: as primeiras informações referentes a um monstro são as mais básicas e englobam o seu nome, seu tamanho, seu alinhamento, e seu habitat. Para determinar o tamanho (a altura) de uma criatura é utilizada a seguinte convenção:

- **Miúdo** (até ½ metro);
- **Pequeno** (até 1 metro);
- **Médio** (até 2 metros);
- **Grande** (até 4 metros);
- **Imenso** (até 6 metros);
- **Colossal** (mais que 6 metros).

Cada um dos monstros possui uma marca d'água com as silhuetas de um humano e do monstro em questão,



retratando exatamente a diferença de tamanho do monstro em relação a um humano de tamanho médio para os padrões do Old Dragon, que é 175cm.

ENCONTROS: representa os hábitos sociais do monstro, informando se é uma criatura solitária, se anda em grupos ou ainda se é uma criatura que forma um covil ou se tem hábitos errantes, ou seja, não se fixa em um determinado território.

PRÊMIOS: determina a premiação em tesouros ou itens mágicos (IM) para cada indivíduo. A premiação em tesouros é o correspondente em peças de ouro de um determinado percentual dos pontos de experiência conferidos pelo monstro. No caso de existir um tesouro de covil, o percentual representará a totalidade encontrada no covil e não individualmente para cada um dos monstros.

EXPERIÊNCIA (XP): determina a quantidade de experiência que cada indivíduo padrão deste tipo de monstro concede ao grupo de aventureiros ao ser derrotado. Indivíduos mais fortes ou mais fracos que o apresentado concederão mais ou menos pontos de experiência, conforme o apêndice com dicas de criação de monstros.

MOVIMENTO: mostra a movimentação base da criatura, bem como tipos de movimentações diferentes, caso possuía. As diferentes siglas de movimento seguem o seguinte padrão:

- **V** (voando);
- **N** (nadando);
- **E** (escalando);
- **C** (cavando);
- **O** (outros, ver texto).

MORAL: demonstra o ânimo da criatura em permanecer em combate, representada por um valor de 2 a 12. Em um combate, sempre que a primeira criatura de um grupo morrer e sempre que 50% do grupo tombar, o mestre deverá rolar 2d6 e, se o valor do dado superar o da moral, os monstros sobreviventes se renderão, recuarão ou tentarão fugir a todo custo.

ATRIBUTOS: mostram os valores dos seis atributos do monstro: FOR (Força), DES (Destreza), CON (Constituição), INT (Inteligência), SAB (Sabedoria) e CAR (Carisma). Monstros podem ter alguns desses valores zerados, de modo que uma criatura com INT 0 é incapaz de raciocinar logicamente e age unicamente por instinto.

CLASSE DE ARMADURA (CA): a classe de armadura representa a defesa da criatura, seja ela natural ou de armadura. Caso haja alguma armadura presente no cálculo da CA, esta estará descrita entre parêntesis após o valor do CA.

JOGADA DE PROTEÇÃO (JP): a jogada de proteção representa a forma da criatura se defender de ataques mágicos e evitar outras situações não abrangidas pela classe de armadura.

DADO DE VIDA (DV): todo monstro possui o d8 como dado de vida base. No Old Dragon foi tomada uma liberdade matemática em que é considerado que a média de 1d8 é 5, pois ele é a soma de todos os valores possíveis em 1d8 (1+2+3+4+5+6+7+8) dividida por 8 e arredondada para cima.

Caso o monstro possua além do dado de vida um bônus (como o de Constituição, por exemplo), ele deve ser somado ao total de PV (pontos de

NOME

INTRODUÇÃO
tamanho, alinhamento e habitat

IMAGEM
fora de escala

ESTATÍSTICAS BASE
encontros, prêmios, XP,
movimento e moral

ATRIBUTOS

NOME
navegação rápida

ESTATÍSTICAS
DE COMBATE
CA, JP, DV, RM E RD
(quando houver) e ataques

DESCRIÇÃO

HABILIDADES ESPECIAIS
A cada , uma habilidade diferente

COMPARATIVO DE TAMANHO
monstro vs humano (175cm)

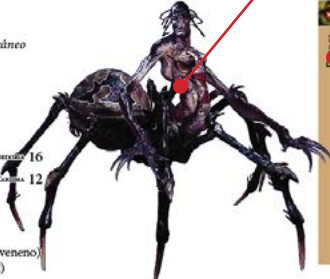
DRIDER
Grande e Caótico • Subterrâneo

BÁSICO	Encontros	1D4
	Prêmios	50%
	XP	720
	Movimento	9 metros
	Moral	5

FORÇA	14	CONSTITUIÇÃO	15	SABEDORIA	16
DEFRIZA	15	INTELIGÊNCIA	13	CHARISMA	12

CA	16
JP	16
DV	6 (42/60)

→ 1 ferrão + 6 (1d6 + veneno)
 2 garras + 4 (1d8+2)



O drider é o resultado de um ritual praticado por elfos negros sacerdotisas, que oferecem suas crias a Arak-Tachna. O resultado desse ritual é que a prole nasce metade elfo negro e metade aranha. Essa corrupção absoluta revolta e assusta muitos elfos negros que, mesmo sendo mais fortes, temem e evitam os driders.

Um drider possui traços vampíricos, sendo ainda mais sensível à luz solar do que um elfo negro normal, além de precisar se alimentar de sangue para sobreviver.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **VISÃO NO ESCURO:** até 300m.
- **VENENO:** uma criatura que sofra uma ferroadada de um drider deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou cair inconsciente por 1d4 horas.
- **FOTOSSENSIBILIDADE:** um drider exposto à luz do sol fica absolutamente cego e uma vez a cada 3 turnos deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perder 1d4 pontos de vida. Em caso de

3 filhas seguidas ou 5 alternadas, o drider morre carbonizado.

- **COMANDAR ARANHAS:** 1x ao dia, uma drider pode convocar e controlar 1d6 aranhas negras gigantes.
- **MAGIA:** um drider pode lançar magias como se fosse um clérigo de 3º nível.

ECOLOGIA: por serem criaturas renegadas pela sociedade dos elfos negros, os driders costumam habitar as regiões das cidades subterrâneas, tecendo suas teias e buscando aventureiros desaviados ou se colocando à disposição das sacerdotisas de Arak-Tachna para rituais ou missões específicas.

UTILIDADES: o saco de veneno de um drider é muito valorizado em determinados mercados. O cérebro de um drider, se devorado, dá à criatura a capacidade de controlar aranhas como um drider, por 1d6 horas.

Sinergias: Arak-Tachna, Aranha negra gigante, Bebilibih, Carniçal, Elfo negro, Ettercap, Naga, Shoggoth, Tirano ocular, Vampiro, Vitoria.

Old Dragon Bestiário



vida) após a rolagem do dado. Se um monstro possui 2D+2, ele possui em média 12 pontos de vida, uma vez que $5+5+2 = 12$. Ao lado da indicação da quantidade de DV do monstro consta a média e o total máximo dos pontos de vida da criatura já com os bônus aplicados. É possível utilizar qualquer um desses valores, modificando assim a dificuldade do encontro.

RESISTÊNCIA À MAGIA (RM): a RM representa o percentual de chance que o monstro tem de resistir a uma magia lançada contra ele. Logo, um monstro com RM 30% tem 30% de chance de ignorar por completo qualquer efeito mágico lançado contra ele.

É importante notar que a existência de uma RM não impede que um monstro faça uma jogada de proteção (JP), caso a magia assim permita.

REDUÇÃO DE DANO (RD): a redução de dano representa a quantidade de pontos de vida que serão absorvidos do total de dano causado em um ataque, a não ser que esse ataque cause um tipo específico de dano. Por exemplo, um monstro com RD “10/magia”, irá ignorar 10 pontos de dano de todo ataque que não seja mágico ou realizado por uma arma mágica.

ATAQUES: esta estatística mostra a forma como a criatura ataca usando a seguinte chave: número de ataques, tipo de ataque, bônus de ataque (dano do ataque + efeitos do ataque caso hajam). O quadro “*Chave dos Ataques*” nesta página mostra um esquema para melhor entendimento.

HABILIDADES ESPECIAIS: estes campos identificarão de maneira prática todas as habilidades especiais possuídas pela criatura, bem como suas devidas explicações e parâmetros.

ECOLOGIA: esta entrada apresenta informações importantes sobre a sociedade e o modo de vida do monstro, em relação a seus semelhantes ou o ambiente em que vive.

UTILIDADES: esta estatística aponta o usos que o monstro possui após ser derrotado, seja sua couraça, membros ou humores.

SINERGIAS: esta estatística apresenta os monstros que o mestre pode utilizar em conjunto para formar um encontro mais complexo e interessante. É uma informação objetiva de como criar um grupo de opositores de maneira rápida e coerente.



Chave dos Ataques

Número de Ataques

Bônus de Ataque (BA)

Efeito do Dano (se houver)

2 MORDIDAS +4 (1D6+2+VENENO)

Tipo de Ataque

Dano Base

Bônus de Dano (se houver)

AASIMAR

Médio e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO	Encontros	1D4
	Prêmios	50%
	XP	25
	Movimento	9 metros
	Moral	8

FORÇA **14** CONSTITUIÇÃO **12** SABEDORIA **13**

DESTREZA **12** INTELIGÊNCIA **10** CARISMA **16**

COMBATE	CA	15 (cota de malha)
	JP	17
	DV	1+1 (6/9)
	†	1 espada longa +3 (1d8+1)

Os aasimar são criaturas extraplanares que são muito semelhantes a um humano normal, no entanto possuem uma aura de bondade e paz que dá à sua aparência o toque dos outros planos.

Apenas os mais atentos conseguem perceber as sutis diferenças entre um aasimar e um humano, como o leve brilho na íris e o sutil prateado ou dourado de seus cabelos.

Existem lendas que relacionam os aasimar ao cruzamento entre anjos e humanos, no entanto não existe conclusão definitiva a esse respeito.

Apesar da grande maioria dos aasimar ser bondosa, nem todos caem nesse estereótipo. Alguns aasimar, talvez movidos por vingança ou iludidos por deuses caóticos, acabam se desvirtuando e se tornando criaturas sádicas e calculistas.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 12 m.



UTILIDADES: os tiefling pagam bom dinheiro pelos olhos dos aasimar.

ECOLOGIA: os aasimar são criaturas extremamente raras. Um aasimar pode passar viver uma vida inteira e nunca encontrar outro de sua espécie. Assim, eles se conformam em conviver com outras raças.

A probabilidade de um aasimar e um humano gerarem um filho aasimar é baixíssima, sendo que uma cidade que testemunha o nascimento de um aasimar é considerada abençoada e se torna destino de muitos peregrinos e clérigos ordeiros, além de, claro, cultistas que buscam sequestrar a criança para utilizá-la em seus rituais hediondos.

Old Dragon: Bestiário

ABADDON

Imenso e Ordeiro ☼ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	100%+1D10 IM
XP	15.900
Movimento	12 metros V 30m
Moral	12

FORÇA 38 CONSTITUIÇÃO 25 SABEDORIA 23

DESTREZA 25 INTELIGÊNCIA 28 CARISMA 21

COMBATE

CA	39
JP	3
DV	30+210 (570/660)
RM	65%
RD	30/Magia
†	1 Espada +30 (1d20+14+1d20 fogo)



ABADDON

O Abaddon é uma criatura infernal de 6 metros de altura, ostentando chifres em sua testa e asas negras de puro terror.

HABILIDADES ESPECIAIS

☼ **AURA DE MEDO:** todas as criaturas em um raio de 100m ao redor do Abaddon ficam sob o efeito da magia Medo, sem jogada de proteção.

☼ **VISÃO NO ESCURO E PENUMBRA:** alcance infinito.

☼ **IMUNIDADES:** fogo, gelo, ácido, eletricidade.

☼ **REGENERAÇÃO:** 10 PV por turno.

☼ **BAFORADA:** 3 vezes ao dia, o Abaddon pode expelir um cone de fogo que causa 10d6 pontos de dano de fogo. JP+DES reduz o dano pela metade.

☼ **MAGIA:** o Abaddon é capaz de lançar magias arcanas como se fosse um mago nível 18 e magias divinas como se fosse um clérigo nível 15.

☼ **EXPULSAR O CAOS:** o Abaddon pode afastar 1d10 criaturas caóticas como um clérigo de nível 20.

☼ **ESPADA INFERNAL:** o Abaddon porta uma espada bastarda infernal vorpal+5 que causa 1d20 de dano adicional de fogo. Uma espada vorpal decapita e mata instantaneamente o alvo, sempre que rolar um um 20 natural no ataque.

ECOLOGIA: o Abaddon é o senhor do Inferno. Todas as criaturas provenientes desse plano respondem e obedecem a esse ser de pura crueldade. Diz a lenda que todas as maquinacões malignas que correm pelo mundo têm, em algum ponto, um toque do temível Abaddon.

SINERGIAS: nenhuma. O Abaddon, apesar de controlar o Inferno, é uma criatura solitária, que não se relaciona com nenhuma outra. Em combate, ou todos os que lutavam a seu lado o abandonaram ou morreram.

ABOLETE

Imenso e Caótico ☼ Subterrâneo



BÁSICO

Encontros	1D3
Prêmios	80% + 1D4 IM
XP	4.180
Movimento	3 metros N 10m
Moral	10

FORÇA **25** CONSTITUIÇÃO **20** SABEDORIA **18**

DESTREZA **18** INTELIGÊNCIA **25** CARISMA **10**

COMBATE

CA	20
JP	9
DV	17+85 (255/306)
†	4 tentáculos +21 (3d6+7+limo)

Os Abolete são criaturas caóticas semelhantes a enguias que possuem poderes psíquicos e que possuem uma memória coletiva, que lhes dá acesso aos segredos do mundo. Servos dos Deuses Antigos, os Abolete controlam os lagos do subterrâneo, trabalhando em conjunto com as Crias Estelares de Cthulhu para espalhar o caos e a loucura pelas profundezas do mundo.

HABILIDADES ESPECIAIS

☼ **ESCRAVIZAR:** 3 vezes ao dia, um Abolete pode tentar escravizar uma criatura que esteja em um raio de 10m. O alvo deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ser afetado por um efeito semelhante ao da magia Enfeitiçar Pessoa.

☼ **LIMO:** uma criatura atingida pelos tentáculos de um Abolete deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou em 1d4+1 minutos a sua pele começará a se tornar uma membrana transparente. Uma criatura infectada deverá permanecer molhada com água fresca ou sofrer 1d12 pontos de dano a cada 10 minutos. A magia

Remover Doenças pode ser lançada para interromper a infecção, no entanto, uma vez totalmente infectado, apenas a magia Cura Completa reverterá a situação.

☼ **MAGIA:** um Abolete pode lançar magias arcanas como um mago de 7º nível.

☼ **VISÃO NO ESCURO** 60 m.

UTILIDADES: o couro do Abolete pode ser utilizado para a confecção de itens mágicos tanto de resistência à ordem quanto para respirar enquanto submerso. A remela do Abolete pode ser utilizada para poções de enxergar no escuro.

ECOLOGIA: alguns Aboletes vivem em conjunto com criaturas abissais que optam por se afastar da água salgada e migrar para regiões subterrâneas e com água doce. Essas criaturas abissais são consideradas traidoras de Dagon e são caçadas pelas que se mantêm fiéis.

SINERGIAS: Cria de Shub-Niggurath, Cria Estelar de Cthulhu, Criatura Abissal, Leviatã, Shoggoth, Tirano Ocular.

Old Dragon: Bestiário

ÁGUIA GIGANTE

Grande e Neutro 🐉 Montanha

BÁSICO

Encontros	1D6
Prêmios	30%
XP	500
Movimento	V 25 metros
Moral	10

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 13 SABEDORIA 14

DESTREZA 16 INTELIGÊNCIA 12 CARISMA 13

COMBATE

CA	14
JP	14
DV	6+6 (42/60)
†	2 garras +6 (1d8+4)
	1 bico +3 (2d4+6)



ÁGUIA GIGANTE

A águia gigante é um pássaro que habita os picos das montanhas mais altas. Apesar do seu tamanho, a águia gigante é um pássaro extremamente ágil, que faz valer o seu tamanho e envergadura durante o combate.

A sua primeira opção durante uma batalha é mergulhar sobre a presa e ou agarrá-la e soltá-la de uma grande altura, ou destruí-la com seu bico. A águia só parte para o combate franco, utilizando suas garras, contra oponentes que não consegue agarrar.

Uma águia gigante pode ser treinada para servir de montaria. No entanto, é preciso que ela respeite e aceite o seu mestre, coisa que apenas os mais aptos e nobres conquistam.

Uma vez domesticada, a águia gigante mantém um laço de lealdade para com o seu mestre que dura a vida inteira.

UTILIDADES: as penas da águia gigante podem ser utilizadas para confecção de itens que envolvam a magia Voo, e

Old Dragon: Bestiário

seu bico pode ser utilizado para forjar armaduras mágicas. Um ovo de uma águia gigante vale em torno de 2.500 P.O.

ECOLOGIA: as águias gigantes se organizam em bandos de até seis membros, sendo o casal e até quatro crias.

Quando os filhotes ainda são frágeis, geralmente é o macho quem sai em busca de alimentos ou para patrulhar a área.

Quando o ninho está sob ataque, tanto o macho quanto a fêmea partem para o combate, lutando até a morte para defender a ninhada.

SINERGIAS: nenhuma. Quando em seu habitat natural, a águia gigante não se relaciona com nenhum outro tipo de criatura. Quando é domesticada para ser utilizada como montaria, se relaciona apenas com o seu mestre.



13



ANIMAIS

Variado e Neutro 🐉 Vários

BÁSICO	Tamanho	ABUTRE <i>Pequeno</i>	ÁGUIA <i>Miúdo</i>	ANTÍLOPE <i>Médio</i>
	Habitat	<i>Florestas e selvas</i>	<i>Montanhas e florestas</i>	<i>Planícies e florestas</i>
Encontros	1d10	1d2	3d10	
Prêmios	nenhum	nenhum	nenhum	
XP	25	37	145	
Movimento	V 25 metros	V 30 metros	18 metros	
Moral	8	8	5	
<hr/>				
	FOR	10	10	13
	DES	18	15	16
	CON	10	12	14
	INT	2	2	2
	SAB	4	14	12
	CAR	9	6	6
<hr/>				
COMBATE	CA	14	14	12
	JP	16	14	16
	DV	1 (5/8)	1+4 (10/13)	3+6 (27/36)
	☞	1 bicada +6 (1d3)	2 garras +3 (1d4+1) 1 bicada +4 (1d4)	1 coice +3 (1d6+1) 1 chifrada +4 (1d6+2)

BÁSICO	Tamanho	BALEIA <i>Colossal</i>	BÚFALO/BISÃO <i>Grande</i>	CACHORRO <i>Pequeno</i>
	Habitat	<i>Oceanos</i>	<i>Planícies e pântanos</i>	<i>Qualquer</i>
Encontros	1d3	2d6+4	1d6	
Prêmios	nenhum	nenhum	nenhum	
XP	670	360	25	
Movimento	N 12 metros	12 metros	10 metros	
Moral	11	9	10	
<hr/>				
	FOR	33	21	12
	DES	12	11	15
	CON	26	12	14
	INT	4	2	4
	SAB	13	12	13
	CAR	16	5	12
<hr/>				
COMBATE	CA	16	13	15
	JP	15	15	18
	DV	7+56 (147/168)	5+20 (65/85)	1+2 (9/12)
	☞	1 mordida +17 (3d8+11) 1 encontro +20 (2d6+10)	1 chifrada +8 (1d8+5)	1 mordida +1 (1d4+1)

ANIMAIS

Variado e Neutro 🐾 Vários



	CAMELO <i>Grande</i> <i>Desertos e planícies</i>	CARCAJU <i>Miúdo</i> <i>Florestas</i>	COBRA CONSTRITORA <i>Médio</i> <i>Florestas</i>	
BÁSICO	Tamanho			
	Habitat			
	Encontros	1d10	1	1
	Prêmios	nenhum	nenhum	nenhum
	XP	75	75	145
	Movimento	14 metros	9 metros E 4 metros	4 metros N 14 metros
	Moral	6	11	10
	FOR	16	14	18
DES	13	16	17	
CON	16	14	12	
INT	2	2	1	
SAB	10	12	12	
CAR	6	6	4	
COMBATE	CA	13	13	15
	JP	14	18	17
	DV	2+6 (22/28)	2+6 (22/28)	3+3 (21/30)
	✚	1 coice +3 (1d6+2)	2 garra +3 (2d4+2) 1 mordida +2 (1d4+3)	1 mordida +5 (1d2+2) 1 constrição +7 (1d6+4)

	CROCODILO <i>Grande</i> <i>Rios e pântanos</i>	ELEFANTE <i>Imenso</i> <i>Planícies e selvas</i>	GORILA <i>Médio</i> <i>Selvas e montanhas</i>	
BÁSICO	Tamanho			
	Habitat			
	Encontros	2d8+2	2d6	1d6 covil 2d4
	Prêmios	nenhum	nenhum	nenhum
	XP	500	670	280
	Movimento	4 metros N 18 metros	9 metros	8 metros E 10 metros
	Moral	10	12	10
	FOR	15	28	20
DES	14	10	14	
CON	11	20	13	
INT	2	6	6	
SAB	8	12	6	
CAR	6	12	6	
COMBATE	CA	15	16	16
	JP	14	13	14
	DV	6 (30/48)	7+35 (105/126)	4+4 (28/40)
	✚	1 mordida +5 (2d8+4) 1 rabada +3 (1d4+6)	1 trombada +16 (2d8+9) 1 pisão +12 (2d10+8)	1 mordida +4 (2d6+4) 2 pancadas +4 (2d6+2)



ANIMAIS

Variado e Neutro 🐾 Vários

BÁSICO	Tamanho	HIENA <i>Pequeno</i>	JAVALI <i>Médio</i>	LEÃO <i>Médio</i>
	Habitat	<i>Planícies</i>	<i>Florestas e planícies</i>	<i>Planícies e selvas</i>
	Encontros	2d4+1 covil 3d20+10	1d4+ covil 4d6+10	1d4+1 covil 2d10+10
	Prêmios	nenhum	nenhum	nenhum
	XP	25	145	405
	Movimento	12 metros	12 metros	16 metros E 12 metros
	Moral	6	11	9
	<hr/>			
	FOR	12	16	16
	DES	18	11	18
	CON	16	17	12
	INT	6	2	8
	SAB	10	12	8
	CAR	7	4	6
<hr/>				
COMBATE	CA	14	16	16
	JP	19	16	13
	DV	1+2 (9/12)	3+9 (32/42)	5+5 (35/50)
	🗡️	1 mordida +3 (1d6+6)	1 presas +4 (1d8+3)	1 mordida + 6 (1d6+4) 2 garras +5 (1d6+1)


BÁSICO	Tamanho	LOBO <i>Médio</i>	MORCEGO <i>Pequeno</i>	NAJA <i>Pequena</i>
	Habitat	<i>Florestas, mantanhas e geleiras</i>	<i>Subterrâneo e florestas</i>	<i>Deserto</i>
	Encontros	2d6 covil 3d6	1d10 x 10	1
	Prêmios	nenhum	nenhum	nenhum
	XP	75	25	25
	Movimento	14 metros	V 15 metros	12 metros
	Moral	8	4	6
	<hr/>			
	FOR	13	1	8
	DES	15	16	18
	CON	16	8	10
	INT	4	2	1
	SAB	14	14	12
	CAR	8	4	2
<hr/>				
COMBATE	CA	14	16	16
	JP	16	16	18
	DV	2 (10/16)	½ - 1 (1/3)	1 (5/8)
	🗡️	1 mordida + 4 (1d6+6)	1 mordida + 0 (1d2)	1 mordida+4 (1d4+1+veneno) JP+CON ou perda de 1d4 CON


Old Dragon: Bestiário

ANIMAIS

Variado e Neutro 🐾 Vários



BÁSICO	PANTERA	PIRANHA	RAPOSA	
	Tamanho	<i>Médio</i>	<i>Pequeno</i>	<i>Pequeno</i>
Habitat	<i>Selvas e planícies</i>	<i>Rios e lagos</i>	<i>Florestas e planícies</i>	
Encontros	1d2	4d10+10	1d2	
Prêmios	nenhum	nenhum	nenhum	
XP	280	10	145	
Movimento	20 metros E 12 metros	20 metros	20 metros	
Moral	8	7	7	
<hr/>				
	FOR	16	8	10
	DES	18	18	18
	CON	12	10	10
	INT	8	2	4
	SAB	8	4	8
	CAR	6	4	10
<hr/>				
COMBATE	CA	16	14	17
	JP	14	19	16
	DV	4+4 (28/40)	1/2 (2/4)	1+2 (9/12)
		1 mordida +5 (2d4+6) 2 garras +4 (1d4+2)	1 mordida +6 (1d2)	1 mordida +6 (1d4+1)

BÁSICO	RATO	TUBARÃO	Urso	
	Tamanho	<i>Pequeno</i>	<i>Grande</i>	<i>Grande</i>
Habitat	<i>Qualquer</i>	<i>Oceano</i>	<i>Florestas e montanhas</i>	
Encontros	2d10 x 2	1d6+1	1d2	
Prêmios	nenhum	nenhum	nenhum	
XP	13	875	915	
Movimento	8 metros	N 18 metros	12 metros	
Moral	3	10	10	
<hr/>				
	FOR	1	16	18
	DES	16	18	13
	CON	10	12	14
	INT	2	8	8
	SAB	14	8	8
	CAR	4	6	6
<hr/>				
COMBATE	CA	14	19	19
	JP	16	14	16
	DV	½ -2 (1/2)	8+8 (56/80)	8+16 (72/96)
		1 mordida +1 (1d2+doença) JP+CON ou perda de 1 CON	1 mordida +8 (2d10+3)	1 mordida +6 (1d8+4) 2 garras +5 (1d6+4)

APARIÇÃO

Médio e Caótico ☠ Qualquer



BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	5% e 1 IM
XP	1.373
Movimento	V 10 metros
Moral	12

FORÇA **0** CONSTITUIÇÃO **0** SABEDORIA **12**

DESTREZA **15** INTELIGÊNCIA **19** CARISMA **18**

COMBATE

CA	15
JP	10
DV	9 (45/72)
RD	4/Magia
†	1 toque +8 (1d8 + toque congelante)

A aparição é um morto-vivo que se alimenta da energia das criaturas vivas. Geralmente é vista como uma versão monstruosa, negra e assombrada da forma que possuía quando era viva, porém com uma expressão de escárnio e puro ódio em sua face, com olhos vermelhos e vivos e garras amedrontadoras.

A aparição não tem um propósito além de destruir a vida, pelo simples ódio que sente daquilo que não mais possui. A aparição não se comunica, não tem uma voz. A sua única expressão é o ódio e a violência, de modo que seres ligados à natureza sentem calafrios ao entrar em contato com esse tipo de ser.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **TOQUE CONGELANTE:** o toque congelante de uma aparição causa 1d8 pontos de dano em uma criatura tocada. Além desse dano causado, o personagem atacado deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ter 1 nível drenado.

☠ **TERROR:** ao primeiro contato com uma aparição, criaturas devem ser bem sucedidas em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão apavoradas e incapazes de realizar qualquer ação por 1d3 rodadas.

☠ **IMUNIDADES:** A aparição é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos. A aparição não tem corpo físico, de modo que armas e ataques não mágicos sofrem redução de dano.

ECOLOGIA: a aparição geralmente habita os arredores do local em que seu corpo está enterrado. O tesouro que possui muitas vezes é aquele que possuía quando viva.

SINERGIAS: Banshee, Bodak, Cavaleiro da morte, Devorador, Espectro, Esqueleto guerreiro, Montaria infernal.

Old Dragon: Bestiário

ARAK-TACHNA

Grande e Caótico ☠ Subterrâneo



ARAK-TACHNA

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	100% e 1d4 IM
XP	3.925
Movimento	8 metros E 12 metros
Moral	12

FORÇA 20 CONSTITUIÇÃO 17 SABEDORIA 16

DESTREZA 19 INTELIGÊNCIA 14 CARISMA 17

COMBATE

CA	22
JP	7
DV	16+48 (176/224)
RM	50%
RD	10/magia
+	2 garras +15 (3d8+5) 1 mordida +14 (2d6+2) 1 ferroadada +12 (2d8+5+veneno)



Arak-Tachna é uma criatura de origem desconhecida, uma mistura de aranha gigante com uma deformação humanoide.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **FERROADA:** a ferroadada de Arak-Tachna, além de causar uma grande quantidade de dano em sua vítima, inocula um veneno terrível. A vítima deve ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderá 1d6 pontos de Constituição.

☠ **COMANDAR ARANHAS:** 1x/dia, Arak-Tachna pode convocar e comandar as aranhas em um raio de 100 metros.

☠ **TEIA:** 3x/dia, Arak-Tachna pode lançar uma teia com 10 metros de raio. Para evitar a teia, o personagem deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Destreza. Personagens presos na teia levam automaticamente 15 pontos de dano ácido por turno.

☠ **TERROR:** ao primeiro contato com Arak-Tachna, criaturas devem ser bem sucedidas em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão apavoradas e incapazes de realizar qualquer ação por 1d3 rodadas.

☠ **SONHOS:** Arak-Tachna, além da fala, se comunica através dos sonhos daqueles com quem ela se envolve, mandando mensagens e ordens para os elfos negros que a cultuam.

ECOLOGIA: Adorada pelos elfos negros como se fosse um deus, esse monstro domina o subterrâneo, juntamente com suas aranhas gigantes e teias ácidas. Dizem as lendas que Arak-Tachna é a criadora das aranhas ou, pelo menos, a responsável por transformá-las em monstros terríveis.

SINERGIAS: Aranha negra gigante, Bebilith, Carniçal, Drider, Elfo negro, Esqueleto guerreiro, Naga, Shoggoth, Tirano ocular, Víbora.

Old Dragon: Bestiário



19

ARANHA NEGRA GIGANTE

Médio e Caótico ☠ Subterrâneo e Floresta

BÁSICO	Encontros	1d3
	Prêmios	nenhum
	XP	235
	Movimento	4 metros E 6 metros
	Moral	8

FORÇA	15	CONSTITUIÇÃO	12	SABEDORIA	10
DESTREZA	17	INTELIGÊNCIA	00	CARISMA	2

COMBATE	CA	14
	JP	15 +2 contra veneno
	DV	3+3 (21/30)
	†	1 mordida +3 (2d6+3)
		1 ferroada +3 (1d8+4+veneno)



A aranha negra gigante é conhecida por ser uma caçadora agressiva e por possuir uma ótima estratégia de combate.

Seu corpo é negro recoberto por pelos grossos, curtos e levemente azulados

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **TEIA:** para se soltar da teia, um personagem precisa ser bem sucedido em uma jogada de Força, ou ficará impossibilitado de se movimentar.

☠ **VENENO:** personagens feridos pela ferroada da aranha devem realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição para não terem esse atributo reduzido em 1d4 pontos. A jogada deve ser realizada a cada hora até perder o efeito (no caso de sucesso), em caso de falha outros 1d4 pontos de Constituição serão drenados.

☠ **SALTO:** a aranha ataca saltando sobre suas vítimas, surpreendendo-as e concedendo uma penalidade de -2 nas jogadas de surpresa.

UTILIDADES: o saco de veneno da aranha negra gigante é muito valioso para os elfos negros, que estão sempre dispostos a negociar esse tipo de item.

ECOLOGIA: habitante tanto das profundezas do mundo quanto das florestas mais escuras, a aranha negra gigante é um predador terrível.

A principal tática de combate envolve criar teias fortes e pegajosas em corredores estreitos e aguardar que suas vibrações, devido à passagem de uma vítima, alertem-na para a presença de comida. A partir desse ponto, a aranha procura morder e imobilizar suas vítimas para que possa ferroá-las.

Com o ferrão, a aranha inocula um poderoso veneno que drena a resistência de suas vítimas.

SINERGIAS: Arak-Tachna, Bebilith, Carniçal, Drider, Elfo negro, Esqueleto guerreiro, Naga, Shoggoth, Tirano ocular, Víbora.

Old Dragon: Bestiário

ÁRVORE MALDITA

Imenso e Caótico 🌿 Floresta

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	25%
XP	735
Movimento	1 metro
Moral	5

FORÇA 14 CONSTITUIÇÃO 24 SABEDORIA 0

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 8

COMBATE

CA	15
JP	14
DV	7 (84/105)
RD	5/corte
†	nenhum



ÁRVORE MALDITA

A árvore maldita é uma criação de bruxas insanas, que, por flertarem com os Deuses Antigos, especialmente com Shub-Niggurath, a cabra negra com mil filhos, acabam deturpando e maculando as florestas em que vivem.

O resultado disso é a árvore maldita, uma planta que não existe para nenhum motivo senão a morte, a destruição e o terror. Aqueles que acampam próximos a uma árvore maldita recuperam apenas 1/3 dos Pontos de Vida que normalmente recuperariam em uma noite de descanso, devido aos terríveis pesadelos aos quais são submetidos.

Os frutos de uma árvore maldita são venenosos, de modo que uma pessoa que comer um deles deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou cair em um sono eterno, com 30% de chances de morrer na primeira noite.

HABILIDADES ESPECIAIS

🔥 **FOGO:** a árvore maldita sofre 50% mais de dano de fogo, mas armas

que não são mágicas encontram uma absurda dificuldade em cortá-la.

🌿 **ÁREA MALDITA:** os arredores da árvore maldita estão constantemente sob seu poder. Uma criatura que adentra essa área deve realizar uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria para não se perder. Após esse tempo, novas jogadas deverão ser realizadas. Caso o personagem falhe em 3 jogadas de proteção seguidas ou 5 intercaladas, a área começa a adquirir nuances de um pesadelo, como árvores apodrecidas com troncos que aparentam rostos crueis e galhos que aparentam braços gananciosos, uivos de criaturas terríveis, choros de crianças, etc., podendo inclusive ser direcionado até a casa de uma bruxa.

👤 **SINERGIAS:** Bruxa, Vinha mortal, Vinha mortal menor.

Old Dragon: Bestiário

BALOR

Grande e Caótico ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50% e 1d4 IM
XP	10.050
Movimento	9 metros V 6 metros
Moral	12

FORÇA 24 CONSTITUIÇÃO 21 SABEDORIA 13

DESTREZA 19 INTELIGÊNCIA 15 CARISMA 20

COMBATE

CA	31
JP	3
DV	24 (240/312)
RM	30%
RD	5/magia
†	1 chicote caótico +25 (1d8+12+1d6 Fogo)



O balor é um demônio que possui um coração de fogo envolto em um corpo de escuridão. Está dentre as criaturas mais temidas dos planos de existência.

Em combate, o balor parte diretamente para o combate franco, buscando aterrorizar a sua vítima para destruí-la com seu chicote.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **EXPLOÇÃO DE CHAMAS:** 3x ao dia, o balor pode criar ao seu redor uma explosão igual a uma bola de fogo.

☠ **IMUNIDADES:** o balor é imune ao fogo e seus efeitos.

☠ **MAGIA:** um balor pode lançar magias como um clérigo de 7º nível.

☠ **POSSESSÃO:** um balor pode tentar possuir uma criatura com até 16 DV. Uma jogada de proteção impede que a possessão se concretize. Uma criatura com menos de 8 DV não tem direito a uma jogada de proteção.

☠ **CHICOTE CAÓTICO:** trata-se de um chicote +5 que causa 1d6 pontos de dano por fogo em um acerto. Em caso de um acerto crítico, o dano de fogo passa para 1d10. Caso o alvo seja uma criatura ordeira ou neutra, um acerto com o chicote drena 1d4 pontos de Força (jogada de proteção modificada pela CON nega o efeito).

☠ **CORPO FLAMEJANTE:** o corpo do balor é envolto em chamas. Qualquer criatura que tente agarrá-lo sofre 3d6 pontos de dano de fogo, sem direito a uma jogada de proteção.

UTILIDADES: a couraça de um balor pode ser usada para a forja de uma armadura com resistência a fogo e sua língua pode ser utilizada para a confecção de itens mágicos para controlar criaturas.

ECOLOGIA: devido à sua essência caótica, o balor não possui seguidores nem servos, é uma criatura solitária cuja mera menção do nome é suficiente para criar terror em qualquer criatura.

Old Dragon: Bestiário

BANSHEE

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	20%
XP	1225
Movimento	V 6 metros
Moral	10

FORÇA **10** CONSTITUIÇÃO **0** SABEDORIA **10**

DESTREZA **14** INTELIGÊNCIA **13** CARISMA **17**

COMBATE

CA	18
JP	13
DV	8 (40/64)
RM	30%
RD	5/magia
†	2 garras+9 (2d6 + dreno de nível)

A banshee é um morto-vivo que assombra ruínas e que se alimenta da energia dos vivos. A presença de vida próxima à banshee lhe causa asco e dor, e busca de todas as formas afastá-la e destruí-la.

A banshee emite um brilho pálido durante a noite, mas é transparente à luz do Sol (60% invisível).

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **GRITO ATERRORIZANTE:** 1 vez ao dia, a banshee pode liberar seu grito aterrorizante que causa pavor no mais obstinado dos aventureiros. Um personagem que escutar o grito deverá ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou não poderá agir no próximo turno e receberá uma penalidade de -4 na CA até que possa agir novamente.

☠ **INCORPÓREA:** a banshee não tem corpo físico, de modo que armas e ataques não mágicos sofrem redução de dano. É imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo,



venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

ECOLOGIA: a banshee sempre tem alguma relação com o local que assombra, revivendo o terror de sua morte por toda a eternidade.

Além de ser um terrível adversário para homens e animais, a presença de uma banshee afeta também a vegetação ao seu redor. Flores e plantas delicadas definham e morrem, enquanto árvores e outras plantas mais resistentes se tornam retorcidas, negras e espinhentas.

SINERGIAS: Aparição, Bodak, Espectro, Cavaleiro da morte, Devorador, Esqueleto guerreiro, Montaria infernal.

Old Dragon: Bestiário

BANSHEE

BARBAZU

Médio e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	60%
XP	495
Movimento	9 metros V 6 metros
Moral	10

FORÇA 16 CONSTITUIÇÃO 18 SABEDORIA 16

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 10

COMBATE

CA	17
JP	15
DV	5+10 (55/70)
RD	1/prata
†	1 alabarda +8 (1d10+4)
	2 garras +6 (1d8+3)



Esta criatura extremamente violenta e belicosa geralmente integra a frente de batalha das hostes infernais, geralmente sob o comando de Senhores das Profundezas ou de cornugons.

Em combate, são agressivos e se valem da fúria infernal para derrotar seus oponentes.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **FÚRIA INFERNAL:** 2 vezes por dia, o barbazu pode entrar em um estado de frenesi por 1d6 turnos que lhe dá +2 nas jogadas de proteção modificadas pela Constituição e -2 na CA.

☠ **BARBA:** se o barbazu acertar suas duas garradas em um mesmo turno em um único oponente, acerta automaticamente com sua barba, causando 1d6 pontos de dano adicionais. A vítima deverá realizar uma JP+CON para não contrair a febre infernal, uma doença que lhe drena 1d4 pontos de FOR.

☠ **POSSessão:** um barbazu pode tentar possuir uma criatura com até 2 DV. Uma jogada de proteção impede que a possessão se concretize.

UTILIDADE: a barba do barbazu pode ser utilizada para a confecção de itens mágicos que concedam a capacidade de entrar em frenesi e resistir melhor aos danos que sofre.

ECOLOGIA: o barbazu é um diabo que vive em grupos, organizados seguindo a hierarquia do mais forte. Geralmente são utilizados como a primeira força em uma batalha em larga escala, para assustar os inimigos mais fracos com a sua fúria infernal.

SINERGIAS: Bezekira, Cão infernal, Cérbero, Cornugon, Kyton, Montaria infernal, Senhor das Profundezas, Vargouille.

Old Dragon: Bestiário

BASILISCO

Médio e Neutro ☠ Deserto



BASILISCO

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	30%
XP	555
Movimento	6 metros
Moral	9

FORÇA 16 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 10

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 3 CARISMA 9

COMBATE

CA	16
JP	14
DV	6 (42/60)
†	1 mordida +6 (1d8+3)



O basilisco é um réptil com oito patas que petrifica suas vítimas com o olhar.

A cor de seu couro varia do cinzento escuro ao laranja escuro, sendo que a sua coloração mais comum é o verde musgo com a barriga avermelhada.

O basilisco possui uma fileira de espinhos ao longo de sua coluna, que se inicia a partir do focinho. A sua principal característica são os olhos, que emitem um pálido brilho amarelado.

Durante a noite, esse brilho atrai criaturas desavisadas que acabam sendo petrificadas devido à sua curiosidade.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **OLHAR PETRIFICANTE:** uma criatura que olha nos olhos do basilisco é permanentemente petrificada.

Para evitar essa petrificação é necessário uma jogada de proteção modificada pela Constituição.

Old Dragon: Bestiário

UTILIDADES: os olhos do basilisco podem ser utilizados para poções de petrificação.

ECOLOGIA: o basilisco, apesar de preguiçoso e covarde, é extremamente maligno e perspicaz.

Tem o hábito de construir seus covis em cavernas subterrâneas, com acesso fácil a água e alimentação. Mesmo sendo uma criatura facilmente irritável, o basilisco dificilmente luta até a morte. Na metade do tempo, aparentam criaturas insanas e irracionais, mas na outra metade se mostram hábeis caçadores.

Durante a caça, se mantém escondido até surpreender a vítima com seu olhar petrificador para, então, matar e se alimentar da presa.



BEBILITH

Grande e Caótico ☼ Extraplanar



BÁSICO	Encontros	1
	Prêmios	100% + 1d4 itens mágicos
	XP	2175
	Movimento	12 metros E 6 metros
	Moral	7

FORÇA **24** CONSTITUIÇÃO **20** SABEDORIA **12**

DREZTEZA **16** INTELIGÊNCIA **12** CARISMA **10**

COMBATE	CA	21
	JP	12
	DV	12+8 (128/164)
	RD	1/ordeiro
	†	1 mordida +18 (3d4+7+veneno) 2 garras +16 (1d8+7)

As bebiliths têm a aparência de uma forma aracnídea demoníaca e distorcida. Têm oito pernas, mas geralmente se erguem sobre seis, utilizando as frontais como armas, já que esses apêndices terminam em garras afiadas, cada uma aproximadamente do tamanho de um homem. O corpo da bebilith é aracnídeo, com um torso coberto por uma carapaça e uma cabeça com olhos vermelhos multifacetados, abaixo dos quais resta uma bocarra de aranha.

HABILIDADES ESPECIAIS

☼ **VENENO:** uma criatura mordida por uma bebilith deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou perderá 1d6 pontos de Constituição e, 4 turnos depois, uma nova jogada de proteção modificada pela Constituição é necessária para evitar perder mais 1d4 pontos de Constituição.

☼ **TEIA:** 3x ao dia, a bebilith pode lançar uma teia, que funciona como a magia de mesmo nome.

☼ **DESTRUIR ARMADURA:** um ataque bem sucedido das garras da bebilith tem uma chance em 8 de destruir a armadura do alvo. No caso de um acerto crítico, essa chance dobra.

☼ **POSSESSÃO:** uma bebilith pode tentar possuir uma criatura com até 10 DV. Uma jogada de proteção impede que a possessão se concretize.

ECOLOGIA: as bebiliths habitam o Abismo, juntamente com os demônios. Mas não são realmente demônios, mas sim criaturas que se alimenta de demônios. Alguns elfos negros conseguiram capturar bebiliths e, através de magia, as controlam e usam em combate.

UTILIDADES: o exoesqueleto da bebilith pode ser utilizado para a forja de armaduras mágicas, e as suas patas para itens mágicos que envolvam escalada.

SINERGIAS: Arak-Tachna, Aranha negra gigante, Carniçal, Drider, Elfo negro, Esqueleto guerreiro, Shoggoth, Tirano Ocular, Vampiro.

Old Dragon: Bestiário

BESOIRO DE FOGO GIGANTE

Grande e Neutro 🐞 Planície e Floresta



BÁSICO

Encontros	1d8 covil 2d6
Prêmios	nenhum
XP	25
Movimento	6 metros
Moral	7

FORÇA 10 CONSTITUIÇÃO 11 SABEDORIA 10

DSTREZA 11 INTELIGÊNCIA 0 CARISMA 7

COMBATE

CA	16
JP	16
DV	1+2 (7/10)
†	1 mordida +1 (2d4)



O besouro de fogo gigante é muito semelhante a um besouro normal, exceto no que diz respeito ao seu tamanho e suas mandíbulas.

Apesar de possuir asas, elas não têm força suficiente para fazê-lo voar, no entanto elas conseguem sacudir e podem expulsar uma criatura que esteja sobre a carapaça.

UTILIDADES: besouros de fogo gigante enjaulados são muito utilizados como fonte de iluminação por magos excêntricos ou mineradores.

O besouro de fogo gigante tem duas glândulas sobre seus olhos e uma próxima à extremidade de seu abdômem. Essas glândulas produzem um brilho avermelhado, e por isso são muito valiosas. Essa luminosidade persiste por 1d6 dias após terem sido removidas, e a sua luz ilumina um raio de 3 metros. A luz produzida por essas glândulas não emite calor, e o segredo dessa luz fria já se tornou obsessão de diversos magos e pesquisadores.

Old Dragon: Bestiário

ECOLOGIA: esse inseto gigante vive em tocas nas planícies e bosques florestais, onde passa os dias caçando e defendendo seus territórios.

Possui uma carapaça poderosa e brilhosa, de um vermelho lustroso que chega a irradiar fontes de luzes mais fortes, característica essa que inclusive o batizou.

Esse besouro costuma ser capturado ainda filhote e domado para se transformar em montaria de criaturas pequenas, como kobolds e goblins.

Apesar de possuir hábitos noturnos, o besouro de fogo gigante não enxerga no escuro, dependendo de suas glândulas de fogo para iluminação.

SINERGIAS: Derro, Diabrete, Fungo pigmeu, Gnoll, Goblin, Kobold, Lêmure.



BEZEKIRA

Grande e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	30%
XP	735
Movimento	12 metros
Moral	8

FORÇA **19** CONSTITUIÇÃO **16** SABEDORIA **12**

DESTREZA **22** INTELIGÊNCIA **14** CARISMA **10**

COMBATE

CA	17
JP	13
DV	7+10 (66/87)
RM	15%
†	2 garras +11 (1d8+4)
	1 mordida +9 (1d6+3)



O bezekira, também conhecido como gato infernal, é um predador oriundo das profundezas do Inferno, servindo como montaria para alguns seres desse plano.

Essa criatura é extremamente difícil de ser detectada. A sua capacidade de camuflagem é um perigoso adicional à sua selvageria.

Apesar de não precisar se alimentar, o bezekira normalmente caça, mata e se alimenta por puro prazer, muitas vezes deixando os restos mortais de sua última presa expostos, com o único propósito de serem encontrados e causarem asco e terror.

Em combate, valem-se da sua furtividade para destroçar suas vítimas.

Não tem receio de recuar caso esteja em desvantagem, mas jamais esquece um inimigo que sobreviveu e revirará o mundo atrás de sua vingança.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **INVISIBILIDADE NA LUZ:** o bezekira é totalmente invisível em ambientes iluminados. Já em ambientes escuros, é possível notar o seu contorno brilhante, com leves nuances do esqueleto de um grande felino, com finos veios de fogo onde normalmente seriam as suas veias.

UTILIDADE: a pele do bezekira pode ser utilizada para confecção de itens mágicos de invisibilidade.

ECOLOGIA: o bezekira se organiza em bandos, geralmente comandados por uma fêmea mais poderosa, que é servida pelos machos, que rivalizam pela sua atenção.

A fêmea dificilmente caça, deixando essa tarefa para os machos interessados em procriar.

SINERGIAS: Barbazu, Cão infernal, Kyton, Montaria infernal, Vargouille.

Old Dragon: Bestiário

BODAK

Médio e Caótico ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d3
Prêmios	25%
XP	945
Movimento	9 metros
Moral	7

FORÇA 15 CONSTITUIÇÃO 00 SABEDORIA 11

DESTREZA 13 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 11

COMBATE

CA	22
JP	12
DV	8 (40/64)
†	1 garra +5 (1d8+2)



BODAK

O bodak é o que sobrou de um humanoide que foi obliterado pelo caos absoluto, geralmente resultado de contato com um Deus Antigo.

A criatura é totalmente desprovida de alma e personalidade, e é movida apenas pela lembrança da entidade que estraçalhou a sua existência.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **OLHAR MORTAL:** semelhante à magia Palavra de poder: matar, no entanto não é necessário proferir a palavra, basta o olhar.

☠ **IMUNIDADES:** O bodak, por ser um morto-vivo, é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem alvos vivos.

☠ **FRAQUEZA:** um bodak é altamente vulnerável à luz do Sol, sofrendo um ponto de dano por turno. Para se manter de pé na luz do dia, o bodak precisa ser bem sucedido em uma

jogada de proteção modificada pela Constituição. Em caso de falha, o bodak não consegue se manter de pé.

UTILIDADES: os olhos do bodak podem ser utilizados para a confecção de itens mágicos que envolvam a Palavra de poder: matar.

ECOLOGIA: o bodak mantém poucos traços do ser que um dia foi, mantendo praticamente só a sua altura e complexão física. Sua pele é cinzenta e não possui pelo algum em seu corpo.

Talvez o aspecto mais estranho do bodak seja o rosto, que não é nada além de um arremedo do rosto original, distorcido pela loucura e com olhos brancos e sem vida.

SINERGIAS: Aparição, Banshee, Cavaleiro da morte, Devorador, Espectro, Esqueleto guerreiro, Montaria infernal.

Old Dragon: Bestiário

BRUXA

Médio e Ordeiro 🐉 Pântano e Floresta

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	30%
XP	1105
Movimento	9 metros
Moral	6

FORÇA 14 CONSTITUIÇÃO 14 SABEDORIA 18

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 16 CARISMA 14

COMBATE

CA	18
JP	12
DV	8+5 (61/85)
RM	35%
†	1 garra +6 (1d6+2)



As bruxas são velhas sábias que habitam as profundezas das florestas, muitas vezes em cabanas mágicas.

Elas possuem uma ligação sobrenatural com a natureza, de modo que um viajante que adentra em seus domínios de forma desavisada provavelmente se perderá no labirinto mágico criado pela bruxa.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐉 **ÁREA ENCANTADA:** a casa de uma bruxa e seus arredores estão constantemente sob seu poder. Uma criatura que adentra essa área deve realizar uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou se perder por 1 minuto. Após esse tempo, novas jogadas deverão ser realizadas. Caso o personagem falhe em 3 jogadas de proteção seguidas ou 5 intercaladas, a área começa a adquirir nuances de um pesadelo, como árvores apodrecidas com troncos que aparentam rostos crueis, uivos de criaturas terríveis, etc. A própria bruxa pode assumir um aspecto diferente dentro da área encantada.

🐉 **VISÃO NA PENUMBRA:** 30 metros.

🐉 **COMUNHÃO COM AS ESTRELAS:** uma bruxa pode ler a sorte de uma criatura a partir de informações passadas pelas estrelas.

🐉 **MAGIA:** uma bruxa pode lançar magias arcanas como se fosse um mago de nível 7.

ECOLOGIA: a bruxa vive sozinha, acompanhada apenas de ratos, morcegos, corujas, gatos e outras criaturas. Ela é extremamente territorialista, mas está sempre disposta a abrir suas portas por algumas peças de ouro, especialmente se houver a possibilidade de iludir a sua vítima para subtrair-lhe mais dinheiro.

Outras vezes, assume a forma de uma mulher atraente, atraindo jovens aventureiros para aplacar a sua solidão e, depois de satisfeita, os mata e rouba seu dinheiro.

Old Dragon: Bestiário

BUGBEAR

Médio e Caótico ☠ Montanha e Subterrâneo



BUGBEAR

BÁSICO

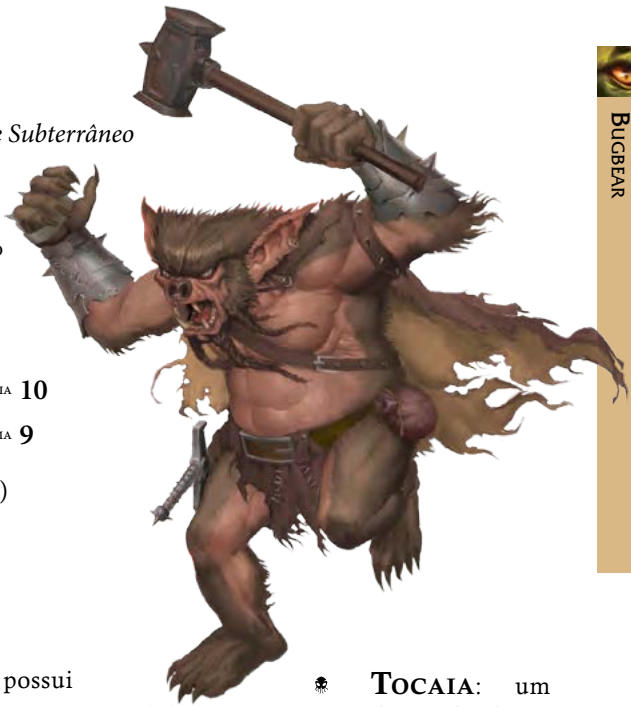
Encontros	2d4 Covil 5d4
Prêmios	10% Covil 25%
XP	175
Movimento	5 metros
Moral	9

FORÇA 15 CONSTITUIÇÃO 13 SABEDORIA 10

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 9

COMBATE

CA	13 (armadura de couro)
JP	15
DV	3+1 (19/28)
†	1 maça +4 (1d8+2)
	1 lança +3 (1d6+2)



Este astuto goblinóide alto e forte possui uma mentalidade perspicaz e um senso tático bastante desenvolvido.

É um mestre na tocaia e usa muito bem essa característica para conseguir transformar ataques normalmente considerados arriscados a seu favor.

Possui a cara achatada, orelhas pontiagudas, narinas frontais expostas e pele que vai do amarelado ou vermelho terroso, quase sempre coberto por roupas roubadas e peles de caça.

Apesar de terem uma aparência humanoide, um bugbear aparenta ser descendente de um grande carnívoro, em especial devido aos seus olhos, verdes com a pupila avermelhada.

Sendo prognata, suas presas inferiores se sobrepõem ao lábio superior.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 60 metros

Old Dragon: Bestiário

☠ **TOCAIA:** um grupo de até 6 bugbears consegue se esconder (chance de 60%) e tocaiar seus inimigos com muita eficiência. Se não forem descobertos em seus esconderijos, conferem uma penalidade de -4 às jogadas de surpresa de seus inimigos.

ECOLOGIA: um bugbear prefere viver no subterrâneo, apesar de frequentemente acampar e vigiar o terreno aberto ao redor do seu covil.

Essa espécie sobrevive basicamente de caça, e matam e comem qualquer coisa ou criatura, sem distinção.

São grandes apreciadores de cervejas fortes e comumente são encontrados bêbados.

Os bugbears são criaturas territoriais, e o tamanho do seu covil é motivo de orgulho para um chefe de tribo.

SINERGIAS: Goblin, Hobgoblin, Orc.



31



BULETTE

Grande e Neutro 🐉 Planície



BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	35%%
XP	1300
Movimento	9 metros
Moral	8

FORÇA **24** CONSTITUIÇÃO **18** SABEDORIA **6**

DESTREZA **14** INTELIGÊNCIA **4** CARISMA **2**

COMBATE

CA	25
JP	15
DV	10+8 (63/84)
†	1 mordida +10 (1d10+7)
	2 garras +8 (2d4+7)

Muitas vezes chamado de tubarão terrestre, o bulette é um predador nato, que vive apenas para se alimentar.

A sua aparência guarda semelhança com um tubarão, mas seus hábitos terrestres acabaram conferindo-lhe uma carapaça extremamente resistente.

Um bulette atacará qualquer coisa que consiga comer, exceto elfos e anões, sendo que os primeiros o bulette simplesmente se recusa a comer e sente asco dos segundos.

O bulette está com fome o tempo inteiro, inclusive enquanto está comendo, sendo que não raras vezes interrompe uma refeição para uma caçada oportunística devido à aproximação de uma criatura distraída.

Quando não está comendo, o bulette está adormecido debaixo da terra.

Ao sentir a aproximação de uma criatura, o bulette desperta imediatamente, movido

pela sua fome infinita, escava a sua saída e se lança de forma descontrolada para cima de sua vítima.

UTILIDADE: o couro do bulette pode ser utilizado para confeccionar armaduras mágicas. É dito também que a terra próxima do local em que o bulette faz a sua toca se torna mágica, com capacidade de derreter pedras.

ECOLOGIA: os bulettes vivem em pequenos grupos, habitando planícies e, algumas vezes, colinas. São desorganizados e não possuem hierarquia grupal, mantendo-se unidos pelo único propósito de caçar mais comida.

A presença de um grupo de bulettes tem um efeito devastador no ecossistema, já que absolutamente nada que se mova está livre da sua fome.

CAÇADOR INVISÍVEL

Médio e Caótico ☠ Extraplanar


BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	40%
XP	735
Movimento	9 metros
Moral	9

FORÇA **19** CONSTITUIÇÃO **15** SABEDORIA **10**

DESTREZA **17** INTELIGÊNCIA **12** CARISMA **8**

COMBATE

CA	16
JP	14
DV	7+14 (49/70)
	1 encontrão +9 (2d6+4)

O caçador invisível é uma criatura oriunda do plano elemental do ar que é normalmente invocada por um mago ou clérigo para realizar uma tarefa específica.

Um caçador invisível não tem forma determinada, de modo que a utilização de meios mágicos para detectá-lo mostra apenas uma espécie de nuvem de ar.

Uma vez recebendo a ordem de seu mestre, o caçador invisível empreende todos os meios ao seu alcance para cumpri-la.

No entanto, não é muito afeito a tarefas muito complexas ou demoradas.

Caso receba uma tarefa que leve mais de uma semana para ser cumprida, o caçador invisível desvirtuará a intenção inicial do comando recebido. Por isso essas ordens devem ser dadas de forma cautelosa pelo seu mestre, pois o caçador invisível procurará brechas e pontos ambíguos nessas ordens para explorar.

Se o caçador invisível for morto no plano material, retorna automaticamente para seu plano de origem.

Old Dragon: Bestiário

Um caçador invisível que recebe uma tarefa muito complicada ou demorada, ou que ainda venha a morrer durante a sua execução, tende a nutrir um ódio especial para com seu mestre antigo.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **INVISIBILIDADE:** o caçador invisível consegue se manter invisível até mesmo durante o combate.

UTILIDADE: a pele do caçador invisível pode ser utilizada para a confecção de uma capa de invisibilidade.

ECOLOGIA: o caçador invisível, por sua natureza, é um ser solitário. Não se relaciona com nenhum outro tipo de criatura a não ser o seu mestre e não possui organização alguma a não ser aquela determinada pelo seu mestre.



CÃO INFERNAL

Médio e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d8
Prêmios	10%
XP	320
Movimento	12 metros
Moral	6

FORÇA 15 CONSTITUIÇÃO 12 SABEDORIA 4

DESTREZA 13 INTELIGÊNCIA 6 CARISMA 4

COMBATE

CA	13
JP	16
DV	4 (24/36)
†	1 mordida +4 (1d6+2+fogo)



O cão infernal é um canino que cospe fogo, normalmente utilizado por seres infernais ou por outras criaturas malignas.

Tem pelagem marrom avermelhada e olhos e hálito de fogo e possui a língua em brasas. É extremamente agressivo e é mortal quando em bando.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **BAFORADA DE FOGO:** um cão infernal pode lançar uma baforada de fogo em forma de cone de até 3 metros de diâmetro, causando 2d6 pontos de dano em todos dentro da área. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz esse dano pela metade.

☠ **MORDIDA DE FOGO:** a mordida do cão infernal causa, além do dano normal, 1d4 pontos de dano de fogo.

UTILIDADES: os dentes do cão infernal podem ser utilizados para confecção de armas de perfuração que causem dano de fogo, enquanto que os pulmões do podem ser utilizados para a confecção de itens mágicos que envolvam fogo.

Ainda, caso alguém venha a comer os pulmões, terá a capacidade de lançar a uma única baforada da mesma forma que o cão infernal o faz.

ECOLOGIA: os cães infernais se organizam em bando para caçar. Geralmente os dois cães mais fortes tomam a iniciativa, buscando empurrar a sua vítima para cima do resto do bando utilizando sua baforada.

Muitas vezes os barbazus e outras criaturas infernais os utilizam como batedores ou caçadores, especialmente quando estas criaturas viajam para o plano material.

SINERGIAS: Barbazu, Bezekira, Kyton, Montaria infernal, Vargouille.

CARNIÇAL

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	2d10
Prêmios	5
XP	125
Movimento	6 metros
Moral	9

FORÇA 14 CONSTITUIÇÃO 12 SABEDORIA 12

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 9 CARISMA 3

COMBATE

CA	13
JP	15
DV	2 (12/18)
†	1 pancada +2 (1d4+2)
	1 mordida +1 (1d6+2+paralisação)



CARNIÇAL

É dito que o carniçal é um morto-vivo criado a partir de humanoides canibais. Muito embora isso jamais tenha sido confirmado, o certo é que, distorcido pela pós-vida, o carniçal é um arremedo do que foi enquanto vivo. Seus olhos se tornam fundos e a sua língua, negra e comprida, muitas vezes pendendo, morta, por entre seus dentes cerrados que mastigam e só querem mastigar.

Ao contrário do que se pensa, o carniçal não se alimenta exclusivamente de cadáveres, costumando atacar seres vivos. Apesar de ter se tornado absolutamente insano quando da sua transformação em carniçal, esse morto-vivo possui uma curiosa perspicácia que lhe permite caçar de forma mais eficaz, usando sobretudo sua habilidade de paralisar suas vítimas com sua poderosa mordida que, misteriosamente, não possui quaisquer efeitos sobre os elfos.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **MORDIDA PARALIZANTE:** uma criatura mordida por um carniçal deve

ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficará paralisada por 1d4 turnos.

☠ **IMUNIDADES:** um carniçal é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

ECOLOGIA: os carniçais costumam criar seus covis em cemitérios, pois lá a comida é abundante; não só dos cadáveres, mas também dos fragilizados familiares que visitam o túmulo em um luto eterno.

Existem também aqueles carniçais que habitam destroços de navios semi afundados, adquirindo com isso hábitos marinhos.

SINERGIAS: Arak-Tachna, Aranha negra gigante, Bebilith, Drider, Elfo negro, Esfinge, Esqueleto guerreiro, Hidra, Inumano, Lamia, Medusa, Múmia, Sombra, Vampiro.

Old Dragon: Bestiário

CAVALEIRO DA MORTE

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50% e 1 item mágico
XP	1660
Movimento	12 metros
Moral	12

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 16 SABEDORIA 10

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 12 CARISMA 16

COMBATE

CA	20
JP	10
DV	13 (104/143)
†	1 espada longa +12 (1d8+6+fogo)



Os cavaleiros da morte foram paladinos que, obcecados pela sua busca, acabaram transcendendo as amarras da morte, subvertendo a sua busca original, caçando e destruindo a ordem ao invés do caos.

A mera visão de um cavaleiro da morte já instiga o terror no coração dos mais fracos, sendo que vilas inteiras são abandonadas quando esta criatura terrível se aproxima. Muitas vezes o cavaleiro da morte lidera uma tropa de mortos-vivos.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **AURA DE MEDO:** toda criatura que chegar a uma distância de 10 metros do cavaleiro da morte deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria para não fugir.

☠ **ESPADA DE CHAMAS:** o cavaleiro da morte porta uma espada longa +2 ordeira, que causa 1d6 pontos de dano adicional por fogo.

☠ **IMUNIDADES:** o cavaleiro da morte é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

☠ **NEBLINA DAS TUMBAS:** o cavaleiro da morte é envolto por uma nuvem que se espalha por até 20 metros de diâmetro. Todo morto-vivo nessa área é considerado com um dado de vida a mais para as tentativas de afastá-lo.

ECOLOGIA: o cavaleiro da morte anda sozinho ou acompanhado de uma horda de mortos-vivos. Sua intenção é sempre dar continuidade à busca que seguia quando ainda vivo, de forma distorcida e totalmente caótica.


SINERGIAS: Aparição, Banshee, Bodak, Devorador, Espectro, Esqueleto guerreiro, Montaria infernal.

Old Dragon: Bestiário

CAVALO

Grande e Neutro 🐾 Qualquer



	CAVALO DE MONTARIA	CAVALO DE GUERRA LEVE	CAVALO DE GUERRA PESADO	
BÁSICO	Tamanho	Grande	Grande	
	Habitat	Qualquer	Qualquer	
	Encontros	domesticado apenas	domesticado apenas	domesticado apenas
	Prêmios	nenhum	nenhum	nenhum
	XP	145	145	370
	Movimento	18 metros	16 metros	16 metros
	Moral	6	10	10
COMBATE	FOR	16	17	18
	DES	13	13	13
	CON	17	17	17
	INT	2	2	2
	SAB	12	13	13
	CAR	6	6	6
	CA	14	16	16
	JP	19	16	13
	DV	2+2 (18/24)	3+2 (26/35)	3+6 (30/39)
		1 coice +3 (1d6+1)	1 coice +4 (1d8+3)	1 mordida +6 (1d6+4) 1 coice +5 (1d6+1)

CAVALO DE MONTARIA

O cavalo de montaria é um animal domesticado e treinado para carregar cavaleiros por terrenos acidentados por longas distâncias.

Mesmo dóceis, podem estranhar desconhecidos, se recusar a carregar excesso de peso (carga pesada) e se assustar com outros animais, monstros ou barulhos altos como explosões.

Um cavalo de montaria em combate tende a se assustar e a derrubar seus cavaleiros para então fugir para um local seguro.

CAVALO DE GUERRA

O cavalo de guerra, diferentemente da sua versão pacífica, é um animal treinado para o combate, que não teme quando seu mestre o conduz em direção a uma parede de escudos em um campo de batalha,

mesmo que isso signifique a sua morte. Acostumado com o barulho, a agitação e o fedor da batalha, o cavalo de guerra é mais frio que um cavalo normal e tem moral mais elevada.

Existem dois tipos de cavalo de guerra, cada um direcionado para um tipo de cavaleiro:

Leve: são escolhidos dentre os potros vigorosos mas sem grande tamanho, o que os torna ideais para suportar viagens longas e ao mesmo estarem aptos ao combate. Podem valer até 150 POs.

Pesado: são selecionados por serem potros grandes, fortes e vigorosos. Suportam homens armadurados e são treinados para usar armaduras sem se assustar ou perder locomoção. Em boas condições, podem valer até 300 POs.

CENTAURO

Grande e Neutro ☠ Planície e Floresta



BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	70%
XP	145
Movimento	14 metros
Moral	9

FORÇA 17 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 10

DESTREZA 16 INTELIGÊNCIA 9 CARISMA 11

COMBATE

CA	14
JP	18
DV	3 (21/30)
†	1 arco longo +5 (1d6+2)
	1 coice +8 (2d4+3)

O centauro é uma criatura que possui a parte superior do corpo semelhante à de um humano e a parte inferior semelhante à de um cavalo.

UTILIDADE: criaturas do subterrâneo pagam bom dinheiro pelo corpo de um centauro.

ECOLOGIA: os centauros se organizam em tribos que vivem em campos abertos e se revezam entre as tarefas de caça e vigilância. Seus covis ficam nas encostas de montanhas, próximos a planícies e a grandes espaços abertos. Algumas cidadelas chegam a possuir cabanas e casebres, sendo ainda cercadas quando localizadas em locais prósperos.

Os centauros vivem da caça, pesca, agricultura e do comércio, quando se aventuram até as cidades mais próximas e povoadas por habitantes amistosos.

Apesar de serem criaturas amigáveis, os centauros são combatentes ferozes e defendem suas fêmeas e crias com todas as suas forças.

A atitude dos centauros para com criaturas que adentram seus domínios varia de acordo com a atitude do visitante. São generosos e amigáveis com criaturas que demonstram respeito, e violentos e selvagens com seres que vêm para matar, pilhar e destruir.

Geralmente se relacionam com elfos, sendo essas as únicas criaturas que possuem o direito de utilizar um centauro como montaria.

Vivem em harmonia com a natureza, a respeitam e constroem suas paliçadas causando o mínimo de dano possível ao ambiente.

Caso seja preciso derrubar uma árvore para construção, outra será plantada no local, visando sempre a manter o equilíbrio natural e silvestre.

SINERGIAS: Elfo, Sátiro, Animais da floresta.

Old Dragon: Bestiário

CENTOPEIA GIGANTE

Grande e Neutro ☠ Subterrâneo e Floresta

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	nenhum
XP	360
Movimento	12 metros E 12 metros
Moral	10

FORÇA 10 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 10

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 0 CARISMA 2

COMBATE

CA	13
JP	15
DV	5 (25/40)
†	1 mordida +8 (1d6+veneno)



CENTOPEIA GIGANTE

A centopeia gigante é, a não ser no que diz respeito ao tamanho, fisicamente idêntica à sua versão normal. No entanto, essa semelhança se restringe à sua aparência, pois em termos de temperamento, a centopeia gigante é um predador agressivo e violento que devora todas as criaturas que encontra pela frente.

Valendo-se do seu veneno mortal, a centopeia gigante é um adversário temível, ainda mais quando ataca em grupo. Age por instinto, de modo que dificilmente fugirá de um combate.

Não prepara táticas, tampouco emboscadas. Ela é pura fúria irracional de destruição.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **ESCALADA:** a centopeia gigante tem a capacidade de caminhar pelas paredes ou pelo teto normalmente.

☠ **VENENO:** uma criatura mordida por uma centopeia gigante deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderá 1d6 pontos de Constituição.

UTILIDADES: o veneno da centopeia pode ser aplicado em armas de perfuração como adagas ou pontas de flechas.

ECOLOGIA: as centopeias gigantes vivem em cavernas escondidas nas profundezas do subterrâneo.

Carnívoras por natureza, se esgueiram por estreitos corredores em cavernas atrás de alimento.

Ao encontrar uma vítima em potencial, não analisa as suas possibilidades, simplesmente se lança de forma desordenada, buscando destruir a vítima a qualquer preço.

SINERGIAS: Escorpião gigante, Formiga gigante, Vespa gigante, Lesma mangual.

CÉRBERO

Imenso e Neutro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	60% + 1d4 IM
XP	2.175
Movimento	9 metros
Moral	9

FORÇA **20** CONSTITUIÇÃO **18** SABEDORIA **14**DESTREZA **21** INTELIGÊNCIA **10** CARISMA **16**

COMBATE

CA	28
JP	11
DV	12+2 (110/146)
†	3 mordidas +10 (3d6)
	1 Cauda perfurante +8 (1d10+veneno)



O Cérbero é um imenso cão de três cabeças que guarda os portões do Inferno. Possui pelos negros azulados e uma cauda pontiaguda com um ferrão venenoso.

Suas três cabeças estão sempre vigilantes, de modo que nada escapa o seu olhar. Cada uma possui um poder especial, uma enxerga eventos passados, a outra o presente e a terceira eventos futuros, o que lhe dá uma vantagem soberba durante o combate.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VIGIA:** o Cérbero está em constante estado de alerta e não pode ser surpreendido. Mesmo o mais habilidoso dos ladrões encontra sérias dificuldades ao se esgueirar sorrateiramente próximo ao Cérbero.

☠ **DESMORTE:** uma criatura que é morta pelo Cérbero retorna como um Inumano sob seu controle em 1d3 turnos.

☠ **CAUDA VENENOSA:** a cauda do Cérbero é uma espécie de ferrão

venenoso, que pode alcançar criaturas a até 3 metros de distância. Seu veneno paralisa a vítima, sendo necessário uma jogada de proteção modificada pela CON para resistir.

UTILIDADES: demônios poderosos pagam bom dinheiro pelas três cabeças empalhadas do Cérbero.

ECOLOGIA: ao contrário do que aparenta, a função do Cérebro não é impedir que as pessoas entrem no Inferno, mas sim, impedir que saiam.

De tempos em tempos, o Cérbero abandona o seu posto para caçar aqueles que conseguiram escapar, transformando-os em mortos-vivos.

SINERGIAS: Barbazu, Cornugon, Montaria infernal, Senhor das Profundezas.

CÍCLOPE

Grande e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	80% + 1d4 IM
XP	1.570
Movimento	9 metros
Moral	8

FORÇA 21 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 13

DESTREZA 8 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 8

COMBATE

CA	13
JP	14
DV	10 (70/100)
†	1 machado +9 (1d10+5)
	1 pancada +3 (1d6+3)

Os cíclopes são gigantes com um olho só, centralizado no crânio. São caçadores de recompensas, trabalhando geralmente para humanos, trolls e ettins. São criaturas cruéis e imperdoáveis, o que faz deles terríveis adversários em um campo de batalha.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **OLHAR ATORMENTADOR:** uma criatura inteligente que tiver contato visual com um cíclope deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou sofrer os efeitos da magia Labirinto.

☠ **VISÃO DA VERDADE:** como na magia de mesmo nome.

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 60 m.

UTILIDADE: o olho do cíclope pode ser utilizado para confeccionar itens relacionados à magia Visão da verdade.

ECOLOGIA: o cíclope evita civilizações, preferindo se esgueirar solitário pelos confins do mundo, levando terror e



destruição às pequenas vilas que encontra. Sendo um péssimo caçador devido ao seu tamanho, o cíclope costuma criar animais e uma pequena horta, próximos do seu covil. No entanto, dada a oportunidade, atacará e matará para se alimentar, apesar de evitar se afastar mais do que 10 quilômetros do covil.

O cíclope tem hábitos destrutivos. Se instala em uma região, consome e macula tudo ao seu redor, e, quando a área se torna absolutamente inóspita, pega seus pertences e se muda para outra região, onde inicia um novo ciclo de consumo irresponsável.

SINERGIAS: Efreeti, Ettin, Gênio, Gigante, Golem, Minotauro, Ogro, Oni mago, Titã, Troglodita.

Old Dragon: Bestiário



CÍCLOPE



41

COCATRIZ

Pequeno e Caótico 🐉 Planície



BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	20%
XP	405
Movimento	10 metros
Moral	5

FORÇA **8** CONSTITUIÇÃO **10** SABEDORIA **6**

DESTREZA **14** INTELIGÊNCIA **1** CARISMA **4**

COMBATE

CA	12
JP	16
DV	5+2 (27/42)
+	1 bico +6 (1d4-1 + petrificação)

O Cocatriz é uma criatura que possui o corpo de um galo, asas de morcego e a cauda e escamas de um lagarto. Sua penugem varia de branco até cinza claro.

É uma criatura extremamente violenta e que ataca em grupo.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐉 **PETRIFICAÇÃO:** uma criatura atingida pela bicada do Cocatriz deve realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficar paralisada.

UTILIDADE: a saliva do Cocatriz pode ser utilizada para poções de paralisia. O bico do Cocatriz pode ser utilizado para a forja de itens mágicos que envolvam paralisia, enquanto que seu sangue pode ser utilizado para remover efeitos desse gênero.

ECOLOGIA: o Cocatriz se distingue das outras aves pela sua agressividade inata. Habitante de planícies temperadas, se organiza em pequenos grupos, dedicados à caça predatória de criaturas menores.

A hierarquia do bando dita que o Cocatriz mais velho comanda os demais. O Cocatriz atacará qualquer criatura que se aproximar, valendo-se de seu poder de petrificação, que o protege da maioria dos predadores e permite caçar grandes criaturas para servirem de alimento.

Durante o combate, o Cocatriz tenta se agarrar na vítima, buscando expor a sua carne para bicar e petrificar. Bandos de Cocatrizes farão de tudo para atrapalhar e apavorar seus oponentes, chegando ao ponto de voarem diretamente em direção às suas cabeças, para paralizá-los e arrancar os seus olhos.

SINERGIAS: devido à sua extrema violência e caos, o Cocatriz não se relaciona com outras criaturas que não outros Cocatrizes.

CORNUGON

Grande e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	60% + 1d4 IM
XP	2.575
Movimento	9 metros V 12 metros
Moral	12

FORÇA **22** CONSTITUIÇÃO **16** SABEDORIA **16**

DESTREZA **20** INTELIGÊNCIA **14** CARISMA **18**

COMBATE

CA	31
JP	11
DV	12+4 (100/136)
†	2 Garras +18 (2d6+6)
	1 cauda +14 (1d8+4 + sangramento)

O cornugon é uma criatura infernal destemida e feroz que geralmente comanda uma hoste formada por seres inferiores. O diabo luta sempre até o fim, não importando as chances de vitória.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **AURA DE CORAGEM:** os aliados do cornugon que estejam a 5 metros de distância recebem +1 nos ataques e nas jogadas de proteção.

☠ **SANGRAMENTO:** o dano causado pela cauda do cornugon cria um ferimento profundo, de modo que o alvo perde 2 PV por turno até que receba a magia Curar ferimentos graves.

☠ **MAGIA:** o cornugon pode lançar magias divinas como se fosse um clérigo de nível 8.

☠ **POSSESSÃO:** o cornugon pode tentar possuir uma criatura com até 6 DV. Uma jogada de proteção impede que a possessão se concretize.

☠ **IMUNIDADES:** o cornugon é imune



CORNUGON

a fogo, frio e eletricidade.

☠ **RESISTÊNCIA:** ácido 10.

☠ **REGENERAÇÃO:** o cornugon pode regenerar 5 PV por turno, a não ser que o dano seja causado por uma arma caótica.

UTILIDADES: a cauda do cornugon pode ser utilizada para a forja de espadas mágicas. O sangue do cornugon pode ser utilizado para a confecção de itens de regeneração.

ECOLOGIA: o cornugon é uma criatura que vive em pequenos grupos, e a sua hierarquia é determinada por um diabo de nível superior, como um Senhor das Profundezas, a quem o cornugon geralmente odeia, mas obedece porque teme.

SINERGIAS: Barbazu, Cérbero, Montaria infernal, Senhor das profundezas.

Old Dragon: Bestiário



43

CRIA DE SHUB-NIGGURATH

Imenso e Caótico ☠ *Extraplanar*

BÁSICO	Encontros	1
	Prêmios	100%
	XP	1.375
	Movimento	9 metros
	Moral	12
	FORÇA 30	CONSTITUIÇÃO 18
	SABEDORIA 20	
	DESTREZA 12	INTELIGÊNCIA 13
	CARISMA 13	
COMBATE	CA	18
	JP	12
	DV	9 (81/108)
	RD	5/ordem
	RM	15%
	+	4 tentáculos +12 (3d6+10) 1 mordida +8 (2d8+10)

As Crias de Shub-Niggurath são monstruosidades horrendas, negras como o vazio entre as estrelas.

São altas como uma árvore e possuem 3 pernas grossas e com cascos que sustentam um corpo forte, roliço e toско, com uma bocarra grotesca que está constantemente urrando e babado uma secreção grudenta, nojenta e de odor ocre.

O topo do seu corpanzil é coberto por uma massa de tentáculos fortes e nervosos que sibilam a todo momento buscando algo para agarrar e levar a boca.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **MAGIA:** as Crias de Shub-Niggurath podem lançar magias divinas como um clérigo de 3º nível.

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 60 m.

UTILIDADE: a Cria de Shub-Niggurath expela de sua boca uma secreção que, se consumida, pode conferir poderes especiais, no entanto corrompem e

deformam o cultista conforme demonstrado na tabela T1-1 e T1-2.

ECOLOGIA: essas criaturas horrendas são a prole de Shub-Niggurath, um dos Deuses Antigos mais poderosos, mais ainda que o Grande Cthulhu, que dorme morto nas profundezas de R'lyeh.

As crias geralmente são invocadas por cultistas em cerimônias profanas no centro de florestas nas noites de lua nova.

SINERGIAS: Aboleth, Cria estelar de Cthulhu, Criatura abissal, Leviatã, Shoggoth, Tirano ocular.



T1-1: Poder de Shub-Niggurath

1d4

Poder

- 1 Língua de cobra: o personagem consegue falar a língua das cobras e comandá-las utilizando a voz.
- 2 Controlar os mortos-vivos: os mortos-vivos precisam passar em uma JP ou são obrigados a obedecer a um comando.
- 3 Toque da corrupção: qualquer um que o personagem toque (seja amigo ou inimigo) recebe uma corrupção. JP + CON impede. Em consequência disso, o personagem também recebe uma corrupção, sem direito a uma JP.
- 4 Beijo da morte: qualquer criatura que o personagem beije nos lábios deverá fazer uma JP + CON ou morrerá imediatamente.



T1-2: Corrupção de Shub-Niggurath

1d20	CORRUPÇÃO	1d20	CORRUPÇÃO
1	Olhos vermelhos	11	Envelhece 6d10 anos
2	Perde todos os pelos do corpo	12	A língua se torna bifurcada
3	Perde o olfato	13	Adquire uma mordida venenosa
4	Emitte odor de carne podre	14	Pele queima se exposta ao Sol
5	Toque apodrece comida e bebida. Não precisa mais comer ou beber	15	As pernas se fundem, adquirindo uma aparência de verme
6	A pele fica cheia de cicatrizes, como se coberta por queimaduras graves	16	A voz se torna seca e fraca, um pouco mais alta que um sussurro
7	Cegueira em um dos olhos	17	Um olho surge na palma de sua mão
8	Perda dos dentes e das unhas	18	A pele se torna fria e viscosa
9	Os olhos se tornam esbugalhados, sempre lacrimejando e com veias dilatadas	19	A mandíbula se torna igual à de uma cobra. A boca abre o suficiente para engolir a cabeça de um humanoide.
10	A pele da cabeça apodrece em 1d6 dias. O personagem não sofre dano, mas a sua cabeça será sempre a de um esqueleto	20	Se torna um anfíbio, não podendo ficar fora d'água por mais de 1d6 horas. JP + CON para não morrer a cada hora subsequente

CRIA ESTELAR DE CTHULHU

Grande e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	2d6
Prêmios	50% + 1d6 IM
XP	1.295
Movimento	12 metros V 15 metros
Moral	8

FORÇA 14 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 16

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 12 CARISMA 12

COMBATE

CA	19
JP	12
DV	8+8 (48/72)
RM	25%
RD	10/magia
†	2 garras +12 (2d8+2)



As crias estelares de Cthulhu têm aparência idêntica à de seu senhor, o Grande Cthulhu, porém em tamanho menor. Essas criaturas escaparam da prisão planar de R'lyeh e, além de proteger o sono-morte de Cthulhu, ainda servem como seus arautos perante os cultistas.

As crias têm uma missão particular, que é a de observar a movimentação das estrelas, preparando-se para o dia em que estarão certas e destruir os selos mágicos de R'lyeh, libertando o Grande Cthulhu.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 30m.
- ☠ **VISÃO NO ESCURO:** 18m.
- ☠ **CHOQUE MENTAL:** 3x ao dia, a cria estelar de Cthulhu pode enviar um pulso caótico que afeta as mentes das criaturas ao seu redor, que devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou cairão inconscientes por 1d6 turnos.

☠ **DEVORAR MENTES:** as crias estelares de Cthulhu devoram os cérebros das criaturas atordoadas por seu choque mental.

☠ **MAGIA:** a cria estelar de Cthulhu pode lançar magias divinas como um clérigo nível 3.

UTILIDADES: cultistas pagam muito bem por uma cabeça de cria estelar de Cthulhu, para que possam utilizar em seus rituais caóticos.

ECOLOGIA: as crias estelares de Cthulhu habitam os confins do mundo, fazendo seus covis nas cavernas mais profundas, nas montanhas mais altas e nos vales mais esquecidos. Através de seu pulso caótico, controlam e enlouquecem todos os seres vivos ao seu redor, espalhando a sua mácula de terror e loucura ancestral por milhas ao seu redor.

SINERGIAS: Aboleth, Cria de Shub-Niggurath, Criatura abissal, Leviatã, Shoggoth, Tirano ocular.

Old Dragon: Bestiário

CRIATURA ABISSAL

Médio e Caótico ☠ Oceano

BÁSICO

Encontros	2d6
Prêmios	15%
XP	555
Movimento	6 metros N 8 metros
Moral	9

FORÇA 14 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 10

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 14 CARISMA 9

COMBATE

CA	16
JP	14
DV	6 (30/48)
†	1 lança +7 (1d6+2)



CRIATURA ABISSAL

A criatura abissal (seu nome real permanece desconhecido) é um ser cuja aparência mistura a de um humanoide e a de um peixe, sendo bípede, com dois braços, porém com guelras e escamas.

É bastante inteligente e organizada, formando bandos e atacando vilas de pescadores e casas próximas a fontes de água salgada.

Lendas contam que as criaturas abissais são arautos do temível Leviatã, a quem chamam de Dagon, um Deus Antigo que vive nas profundezas do oceano, e que procriam com humanos para perpetuar a espécie em troca de benefícios aos pescadores de uma determinada região.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **AQUÁTICA:** uma criatura abissal pode respirar normalmente enquanto submersa. Como a água é seu ambiente natural, as criaturas abissais são inimigos terríveis quando atacam submersas. Se valendo da possibilidade de atacar pelas três dimensões, as criaturas abissais cercam suas vítimas por todos os lados,

nadando a uma velocidade impressionante.

ECOLOGIA: as criaturas abissais habitam cidades nas profundezas do mar, saindo apenas para causar destruição, adorar Cthulhu ou Dagon, ou para procriar com humanos em troca de ouro e abundância de pesca.

A prole advinda da cruz de uma criatura ancestral e um ser humano é um híbrido, que aos poucos perde seus traços humanos em uma lenta metamorfose asquerosa que é terminada por volta dos 30 anos, oportunidade em que seu instinto aquático o leva para as profundezas do mar.

SINERGIAS: Cria estelar de Cthulhu, Leviatã, Shoggoth, Tirano ocular.

Old Dragon: Bestiário

CRIATURA ANCESTRAL

Grande e Caótico ✪ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	100%
XP	480
Movimento	9 metros
Moral	12

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 12 SABEDORIA 21

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 32 CARISMA 9

COMBATE

CA	15
JP	14
DV	4 (24/36)
RM	25%
†	4 Tentáculos +8 (1d6+4)



As criaturas ancestrais estão em um meio termo entre planta e animal, e chegaram ao mundo quando o mundo ainda era jovem. Tomaram parte ativa na guerra contra os Deuses Antigos e são os grandes responsáveis pela sua derrocada.

Essas criaturas são a fonte de grande parte da vida do mundo, gerada ou por acidente ou por demonstração de poder contra os Deuses Antigos.

Apesar de frágeis, são extremamente inteligentes, de modo que evitaram o enfrentamento direto com os Deuses Antigos, valendo-se da principal arma que criaram: os shoggoths.

Essa espécie começou a se degenerar muito antes da humanidade existir, perdendo inicialmente a capacidade de usar as suas asas para voar pelo espaço, chamado por eles de éter.

Após a longa guerra que culminou na derrota do Grande Cthulhu, os shoggoths se voltaram contra seus criadores e os

expulsaram para os confins gélidos e esquecidos do mundo, onde descansam, congelados e petrificados, em sua cidade perdida.

HABILIDADES ESPECIAIS

✪ **IMUNIDADE:** frio.

✪ **MAGIA:** uma criatura ancestral pode lançar magias arcanas como um mago de 3º nível.

✪ **INSANIDADE:** todos os que entrarem em contato direto com uma criatura ancestral deverão fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão loucos por 1d4 dias.

SINERGIAS: Mi-Go, Pólipo voador, Shoggoth.

Old Dragon: Bestiário

CUBO GELATINOSO

Médio e Neutro ☼ Subterrâneo

BÁSICO

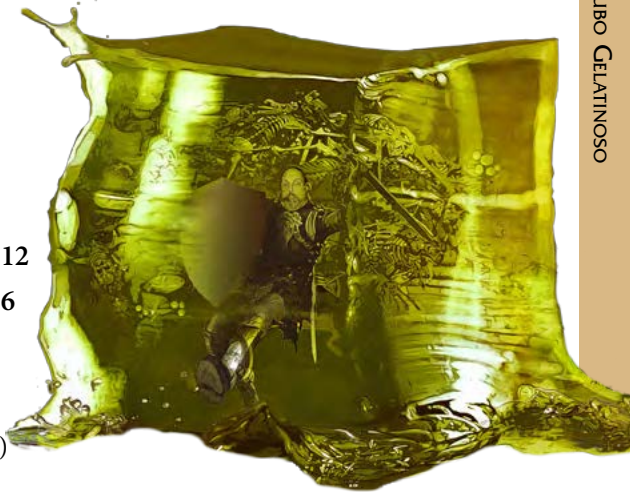
Encontros	1
Prêmios	10%
XP	280
Movimento	4 metros
Moral	12

FORÇA **16** CONSTITUIÇÃO **15** SABEDORIA **12**

DESTREZA **13** INTELIGÊNCIA **2** CARISMA **6**

COMBATE

CA	12
JP	15 (+2 contra ácido)
DV	4 (28/40)
†	1 pancada +4 (1d4+ácido)



CUBO GELATINOSO

O cubo gelatinoso é uma das criaturas mais pitorescas que se pode encontrar nos ermos profundos do mundo.

Por serem absolutamente descerebrados, os cubos não possuem intenções malignas – ou qualquer tipo de intenção, pois não são seres conscientes.

HABILIDADES ESPECIAIS

☼ **FAGOCITAR:** O cubo se alimenta fagocitando criaturas capturadas antes que percebam a sua presença. Uma criatura fagocitada pode escapar do seu destino através de magia que o tire de lá ou sendo puxado por algum objeto que resista à corrosão ácida.

☼ **TRANSLÚCIDO:** O cubo é formado por substância transparente praticamente invisível sob pouca ou nenhuma luz (tochas ou menos), incluindo Visão no escuro ou penumbra. Assim, um cubo recebe um bônus de +4 nas jogadas de surpresa.

☼ **ÁCIDO:** a substância gelatinosa do cubo é altamente ácida e queima com o mais leve contato. Criaturas dentro

do cubo recebem 1d4 de dano ácido por turno (cumulativo com o dano de ácido da pancada) até que consigam escapar.

ECOLOGIA: apesar de não serem conscientes, os cubos têm um padrão comportamental; por exemplo, param de avançar ao atingir uma superfície gelada ou rígida, buscando formas de contorná-la.

Apesar de aparentemente serem surdos, os cubos conseguem perceber vibrações no solo e sentir calor.

A sua forma cúbica pode esticar e alargar conforme a necessidade, mas, sempre que houver espaço suficiente, permanecerá em sua forma cúbica natural.

Quando dois cubos se encontram, se fundem para se tornar um, maior e mais estável, sendo mais difícil de ser perfurado ou efetivamente ferido.

SINERGIAS: Esporo de gás, Ettin, Fungo Violeta, Fungo pigmeu, Lesma mangual, Manticora, Oni mago, Otyugh, Rakshasa, Sapo gigante, Saitokan, Troll, Urso coruja, Wyvern.

Old Dragon: Bestiário



CTHULHU

Colossal e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	150% 1d10 IM
XP	21.675
Movimento	35 metros V 20 metros
Moral	12

FORÇA **42** CONSTITUIÇÃO **31** SABEDORIA **27**

DESTREZA **10** INTELIGÊNCIA **32** CARISMA **29**

COMBATE

CA	48
JP	1
DV	35 (525/630)
RM	90%
RD	100/magia, prata ou caos
+	2 garras +45 (4d8+16+toque devastador)



O grande Cthulhu é uma criatura inimaginável, com um corpo robusto de humanoide de aproximadamente 35 metros de altura e um par de gigantescas asas de morcego que brotam na altura de suas escáfulas.

Em sua descomunal cabeça de octópode pendem amiúde tentáculos fortes e repletos de ventosas, que cobrem o que quer que venha a ser sua boca e queixo.

Considerado o arauto dos Deuses Antigos, Cthulhu é reverenciado em cultos secretos e profanos, com diversos sacrifícios feitos em seu nome.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** ilimitada. O Cthulhu enxerga na panumbra como se estivesse totalmente claro.
- ☠ **VISÃO NO ESCURO:** ilimitada. O Cthulhu enxerga no escuro como se estivesse totalmente claro.

☠ **MAGIA:** o Cthulhu é capaz de lançar à vontade todas as magias existentes.

☠ **AURA DE INSANIDADE:** qualquer criatura que entrar em contato direto com Cthulhu enlouquece imediatamente, sem direito a uma jogada de proteção.

☠ **TOQUE DEVASTADOR:** qualquer criatura tocada por Cthulhu deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ter 1d10 pontos de Força, Destreza e Constituição drenados. Um personagem que tiver qualquer um dos seus atributos reduzidos a zero ou menos é considerado morto.

☠ **DISTORCER REALIDADE:** o caos que emana do grande Cthulhu tem a capacidade de distorcer a realidade ao seu redor, de modo que pode alterar o funcionamento de magias, itens mágicos e até mesmo de elementos que aparentemente estão além do seu poder, como o passar do tempo, a gravidade e até mesmo as dimensões e ângulos das coisas ao seu redor.

Old Dragon: Bestiário

**☠ SONHOS:**

Cthulhu se comunica através dos sonhos daqueles que com ele se envolvem, enviando aos seus cultistas, mensagens e ordens que deseja serem realizadas.

☠ CONTROLAR CRIATURAS:

Cthulhu é capaz de controlar 1d10 criaturas caóticas em um raio de 1 km. Para resistir, é preciso ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria.

☠ **REGENERAÇÃO:** Cthulhu regenera 50 PVs por turno, desde que o dano não

tenha sido causado por um item ordeiro. Neste caso, a regeneração será de 25 PVs por turno.

☠ **AFASTAR A ORDEM:** Cthulhu pode afastar 1d10 criaturas ordeiras como um clérigo de nível 20 afasta mortos-vivos.

ECOLOGIA: Cthulhu habita a cidade submersa de R'lyeh, onde se encontra em um estado entre os sonhos e a morte, destinado a despertar quando as estrelas estiverem certas.

SINERGIAS: Dentre os tantos servos de Cthulhu estão os shoggoths e as crias estelares de Cthulhu.



DEMILICH

Pequeno e Caótico ☠ Qualquer


BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	100% + 1d6 IM
XP	6.250
Movimento	V 30 metros
Moral	12

FORÇA 10 CONSTITUIÇÃO 0 SABEDORIA 18

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 29 CARISMA 20

COMBATE

CA	50
JP	5
DV	20+150 (250/310)
RD	50/magia
	1 toque +35 (8d8+20 +toque paralizante)
	1 mordida +3 (2d6+3)



O demilich é um lich que evoluiu além da necessidade de possuir um corpo físico. Magos caóticos se tornam liches para que possam seguir na sua jornada arcana além da morte.

Para se tornar um demilich, o lich deverá aprender a arte de criar gemas de alma. As gemas de alma servem como filactérias, adornando o crânio do demilich e substituindo partes dele, como seus olhos. Uma vez que o poder é focado em uma parte do corpo, o restante se desintegra.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **APRISIONAR ALMAS:** um demilich pode aprisionar até 8 almas de alvos que estejam a até 150 mestros de distância. Uma vez aprisionado, o alvo precisa ser libertado da gema onde está aprisionado em até 24 horas para não ser devorado pelo Demilich. Uma jogada de proteção modificada pela Constituição pode ser realizada para evitar o aprisionamento e, mesmo que bem sucedida, ainda custará ao alvo a perda de 4 níveis.

☠ **AURA DE MEDO:** todas as criaturas com menos de 5 DV em um raio de 40 m devem ser bem sucedidas em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão sob o efeito da magia Medo.

☠ **TOQUE PARALIZANTE:** qualquer criatura tocada pelo Demilich deverá ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficará permanentemente paralizada.

☠ **MAGIAS:** um demilich lança magias arcanas como um mago de 20º nível.

☠ **IMUNIDADE A MAGIA:** um demilich é imune a todas as magias, com as seguintes exceções: despedaçar, dissipar o caos e palavra sagrada.

☠ **IMUNIDADES:** frio, eletricidade e metamorfose.

ECOLOGIA: o demilich não possui organização ou hábitos alimentares. Vive em um perpétuo estado de não vida e caos absoluto.

Old Dragon: Bestiário

DERRO

Pequeno e Caótico ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1d8
Prêmios	60%
XP	235
Movimento	9 metros
Moral	4

FORÇA **11** CONSTITUIÇÃO **10** SABEDORIA **8**

DESTREZA **15** INTELIGÊNCIA **11** CARISMA **10**

COMBATE

CA	19 (armadura de couro)
JP	17
DV	3 (15/24)
†	1 espada curta +4 (1d6+1+ veneno)
	1 alabarda pequena +2 (1d8 + veneno)

Os derros são pequenos humanoides que vivem no subterrâneo. Sua pele é branca com traços azulados e possuem cabelos e bigodes brancos. Seus olhos não possuem pupilas visíveis.

Essas criaturas são completamente insanas e possuem um complexo de superioridade misturado com uma necessidade pungente de causar dor e sofrimento nos outros.

Os derros são furtivos e sedentos por sangue. Gostam de preparar complexas armadilhas e emboscadas mortais, e atacam a partir de posições que potencializem a sua furtividade.

Sentem prazer em capturar prisioneiros, apenas para torturá-los e matá-los posteriormente. Preferem armadilhas com veneno que paralizam e não matam.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VENENO:** as armas dos derros possuem veneno que deixará a vítima paralizada por 1d6 horas caso não seja bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Constituição.

Old Dragon: Bestiário



☠ **ATAQUE FURTIVO:** caso um derro consiga realizar um ataque valendo-se da sua furtividade, o dano será multiplicado por 2, exatamente como um ladrão.

☠ **VULNERABILIDADE AO SOL:** um derro perde um ponto de Constituição a cada hora exposto à luz do Sol.

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 60 m.

UTILIDADE: os olhos dos derros podem ser utilizados para a confecção de poções que permitam enxergar no escuro.

ECOLOGIA: os derros são muitos e é comum encontrar pequenos grupos vagando pelo subterrâneo. Constroem suas habitações próximo de civilizações de elfos negros, para ficar próximo de fontes de comida e potenciais vítimas.

SINERGIAS: Besouro de fogo gigante, Diabrete, Fungo pigmeu, Gnoll, Goblin, Kobold, Lêmure.

DEVORADOR

Grande e Neutro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50%
XP	1.860
Movimento	9 metros
Moral	8

FORÇA **24** CONSTITUIÇÃO **0** SABEDORIA **15**

DESTREZA **10** INTELIGÊNCIA **16** CARISMA **18**

COMBATE

CA	24
JP	13
DV	11 (55/88)
RM	10%
†	2 garras +15 (1d8+7)



Os devoradores são mortos-vivos que viajam pelos planos através de vítimas, prendendo a sua essência em seu corpo, do qual se alimenta para manter a sua existência profana.

As únicas formas de libertar a vítima é através de magia ou matando o devorador. No entanto, a vítima liberta para sempre será atormentada por pesadelos, pois a ela foi concedida a possibilidade de vislumbrar a obscenidade da pós-vida.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **DRENO DE ENERGIA:** criaturas que são atacadas pelas garras de um devorador devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou receberão um nível negativo.

☠ **APRISIONAR ESSÊNCIA:** um devorador pode abdicar de fazer um ataque e simplesmente tocar o alvo para tentar aprisionar a sua essência. A vítima deverá fazer uma jogada de proteção ou a sua essência será drenada pelo devorador, dando vida à pequena

criatura que vive entre suas costelas. Caso a vítima tenha poderes mágicos, o devorador poderá passar a lançar magias como a vítima. A essência aprisionada recebe um nível negativo para cada rodada que passa dentro do devorador. Quando seus chegar a 0, morrerá e não poderá ser ressuscitada.

☠ **MORTO-VIVO:** devoradores são imunes a magias de enfeitiçar, frio, sono, medo, veneno e outros efeitos que precisam de alvos vivos.

UTILIDADES: a criatura que vive no devorador pode ser utilizada como prisão para seres extraplanares.

ECOLOGIA: o devorador é uma criatura solitária, que devota sua não-vida à manutenção da sua existência profana através da utilização dos corpos das suas vítimas como receptáculos para a sua essência desmorta.

SINERGIAS: Aparição, Banshee, Bodak, Cavaleiro da morte, Espectro, Esqueleto guerreiro, Montaria infernal.

Old Dragon: Bestiário

DIABRETE

Pequeno e Ordeiro 🐉 Extraplano

BÁSICO

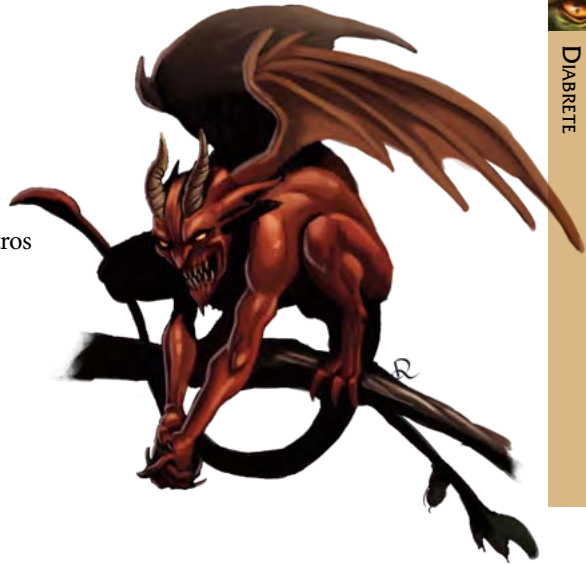
Encontros	1
Prêmios	50%
XP	205
Movimento	12 metros V 20 metros
Moral	5

FORÇA **10** CONSTITUIÇÃO **10** SABEDORIA **8**

DESTREZA **14** INTELIGÊNCIA **13** CARISMA **12**

COMBATE

CA	18
JP	16
DV	3 (15/24)
+	1 ferrão +4 (1d6 + veneno)



DIABRETE

O diabrete é um laçao das criaturas infernais, que geralmente é enviado para uma vila ou cidade para gerar discórdia entre os moradores, iniciando o processo de colheita de almas.

É a criatura mais baixa dos escalões infernais, que geralmente evita qualquer tipo de confronto direto, muitas vezes preferindo a autodepreciação para convencer o agressor de que não é digno de sujar a sua bela espada com seu sangue podre. Ardil que quase sempre resulta num bem sucedido contra-golpe pelas costas ou uma fuga inteligentemente arquitetada.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐉 **VENENO:** o ferrão de um diabrete drena 1d6 pontos de Força. O alvo deverá ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Constituição para evitar esse dano.

🐉 **ALTERAR FORMA:** um diabrete pode alterar sua forma à vontade, assumindo a aparência de qualquer criatura pequena, como um cachorro, um porco ou até uma criança.

UTILIDADE: algumas ordens clericais ordeiras demandam a caça de um diabrete para atingir certos níveis hierárquicos.

ECOLOGIA: o diabrete é uma criatura vil e patética, buscando sempre a misericórdia dos seus superiores, para depois apunhalá-los pelas costas.

São organizados e respondem aos seres infernais de escalão superior, até que surja a possibilidade de superá-los e destruí-los.

Uma vez convocados por um mago, a quem chamam de mestre, sempre em um tom irônico e jocoso, o diabrete começa imediatamente a controlar as suas ações, apesar de sempre manter a aparência de um humilde servo.

Na verdade, a relação entre um diabrete e seu mestre é de um trabalhador (diabrete) e suas ferramentas (mestre).

SINERGIAS: Besouro de fogo gigante, Derro, Fungo pigmeu, Gnoll, Goblin, Kobold, Lêmure.

Old Dragon: Bestiário

DOPPLEGANGER

Médio e Ordeiro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	30%
XP	320
Movimento	9 metros
Moral	8

FORÇA **12** CONSTITUIÇÃO **12** SABEDORIA **14**

DESTREZA **13** INTELIGÊNCIA **13** CARISMA **13**

COMBATE

CA	13 (armadura de couro)
JP	16
DV	4 (24/36)
†	1 pancada +5 (1d6+1)



O doppelganger é uma criatura que tem a habilidade de assumir a forma daqueles que encontra. Quando na sua forma original, o doppelganger é vagamente humanoide, porém magro e frágil, com pele pálida, sem pelos e com olhos cinza e pequenos.

São criaturas frias e calculistas, que matam, escondem o corpo e assumem o lugar da vítima. Há quem diga que trata-se de uma raça artificial, talvez ligada aos shoggoth, pois também possuem a capacidade de metamorfose.

O doppelganger é muito utilizado por magos e guildas de ladrões como espões e assassinos.

Existem relatos de magos que controlaram reinos inteiros por um certo tempo por ter substituído o governante original por um doppelganger.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **DETECTAR PENSAMENTOS:** o doppelganger pode tentar detectar os pensamentos de qualquer criatura inteligente.

☠ **METAMORFOSE:** o doppelganger pode assumir a forma de qualquer humanoide médio ou menor. Quando morto, o doppelganger retorna à forma original.

UTILIDADE: o sangue do doppelganger, se bebido, dá a habilidade de trocar de forma duas vezes em até 24 horas (assumindo outra forma e retornando à forma original, ou assumindo outra forma e, após, assumindo uma nova forma).

ECOLOGIA: um doppelganger é um parasita sofisticado e perigoso, que vive do trabalho de outros. Muitas vezes assume o lugar de líderes poderosos, para se esbaldar na sua riqueza, enquanto tudo cai ao seu redor, devido à sua inércia.

DRAGÃO



Dragões são répteis quadrúpedes alados de imenso poder, estando entre as criaturas mais temidas e poderosas do mundo.

Dragões alimentam o medo da população, os sonhos de riquezas dos caçadores audaciosos o suficiente para arriscarem suas vidas e podem se transformar no fiel da balança para muitas cidades ou nações. Uma região escolhida por um dragão para o seu covil jamais será a mesma.

IDADE

A idade dos dragões tem influência determinante para a criatura, de modo que, além de determinar suas habilidades, ainda determina sua forma de agir.

Filhotes de dragão (até 50 anos) são medrosos e covardes. Buscam sempre atacar e fugir rápido, sendo sempre espalhafatosos e barulhentos. Durante um combate com um filhote, existe 10% de chance do barulho atrair a atenção da sua mãe, uma dragoa adulta.

Dragões jovens (51 - 250 anos) ainda mantêm um pouco da covardia, no entanto, como já não está mais sob a tutela da mãe, tendem a atacar de forma mais agressiva e inconsequente. É nesta fase que começam a terrorizar regiões onde se fixam.

✪ **ATAQUE COM CAUDA:** Dragões jovens ou mais velhos podem usar suas caudas para atingir oponentes em suas costas e flancos ao mesmo tempo que atacam com suas garras ou mordida sem necessitarem de um ataque extra. Uma criatura atingida pela cauda de um dragão deve ser bem sucedida numa jogada de proteção modificada pela CON ou ficará atordoada e incapaz de se defender corretamente por 1d4+1 turnos.

Dragões adultos (251 - 800 anos) são caçadores natos. É nesta fase que começam a acumular grandes tesouros e a dominar a região ao redor. Neste ponto, a presença de um dragão é aterrorizante.

✪ **ATERRORIZAR:** Personagens que entram em contato com um dragão adulto ou mais velho deverão fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão apavorados.

Dragões velhos (801 - 1.000 anos) são intolerantes e já não tendem a abandonar muito o ninho, dominando criaturas que vivem na região, que prestam reverência e trazem oferendas para seu senhor.

Se tornam senhores de muitas terras, exercendo seu domínio sobre uma vasta região, tendo inclusive nobres sob o seu comando. É nesta fase que os feitos de um dragão começa a extrapolar as fronteiras e chegar a regiões mais afastadas.

Dragões anciões (mais de 1.000 anos) são extremamente caprichosos, possuindo poder absoluto, e têm tanta confiança nesse poder que nunca saem do ninho, passando boa parte do tempo adormecidos.

Ao chegar a esta fase da vida, certamente o dragão será lembrado por eras e eras como uma verdadeira lenda.

PONTOS DE VIDA



Ao contrário dos demais monstros deste bestiário, os Pontos de Vida dos dragões são sempre considerados no máximo.

UTILIDADES: as escamas de um dragão podem ser utilizadas para forjar armaduras mágicas de altíssimo nível. Um guerreiro vestindo uma armadura dracônica impõe respeito até mesmo na maior das cidades.



DRAGÃO AZUL

Variado e Caótico 🐉 Deserto e Planície

	FILHOTE	JOVEM	ADULTO	VELHO	ANCIÃO	
Tamanho	Médio	Grande	Imenso	Imenso	Imenso	
Prêmios	nenhum	50%	80%	90%	100%	
IM	-	1d4	1d6+1	1d6+2	2d6+2	
XP	555	3.225	9.750	17.625	22.875	
Mov.	6 m	9 m V 18 m	9 m V 22 m	9 m V 22 m	9 m V 22 m	
Moral	6	8	12	12	12	
<hr/>						
FOR	13	17	27	31	37	
DES	10	10	10	10	10	
CON	13	15	21	23	27	
INT	10	12	16	18	20	
SAB	11	13	17	19	11	
CAR	10	12	16	18	20	
<hr/>						
CA	17	16	24	27	30	
JP	16	14	10	6	2	
RM	-	-	30%	45%	55%	
RD	-	-	10/magia	15/magia	25/magia	
DV	6 (54)	15 (150)	24 (312)	33 (462)	39 (624)	
<hr/>						
ATAQUES, & BAFORADAS		1 mordida +6 (1d6+1)	1 mordida +16 (1d8+4)	1 mordida +28 (2d6+12)	1 mordida +40 (2d8+14)	1 mordida +46 (4d6+16)
		2 garras +5 (1d4+3)	2 garras +10 (1d6+5)	2 garras +18 (1d8+13)	2 garras +23 (2d6+15)	2 garras +28 (2d8+17)
			1 cauda +8 (1d4+3)	1 cauda +13 (1d6+11)	1 cauda +17 (1d8+13)	1 cauda +20 (2d6+15)
			-	4d8 de dano uma vez ao dia	14d8 de dano renova a cada 2d4 turnos	18d8 de dano renova a cada 1d6 turnos





Dragões azuis são criaturas territorialistas e extremamente ferozes. Vivem em desertos, onde constroem cavernas para estocar seus tesouros. Quando entocados, buscam atrair viajantes para seus ninhos para matá-los e roubá-los, sendo particularmente atraídos por safiras.

Um dragão azul sente prazer em acumular joias e itens mágicos, a ponto de dedicar grande parte da sua vida a admirar o seu tesouro, principalmente quando em idade mais avançada.

Quando ataca um grupo inadvertido de aventureiros, um dos membros geralmente é mantido vivo por algum tempo, para servir de entretenimento para o dragão.

Em combate, prefere iniciar com a sua baforada, para que os seus oponentes tenham, de início, noção do perigo que o dragão representa.

Old Dragon: Bestiário

HABILIDADES ESPECIAIS

♣ **BAFORADA:** a baforada do dragão azul é uma fina linha de eletricidade que pode chegar a uma distância de até 30 metros, atingindo todas as criaturas nesse percurso retilíneo.

♣ **MAGIA:** um dragão azul adulto pode lançar magias como um mago de 1º nível; um dragão azul velho, como um mago de 2º nível e um dragão azul ancião, como um mago de 3º nível.

♣ **IMUNIDADES:** dragões azuis são imunes a todos os efeitos de eletricidade.



UTILIDADES: a língua de um dragão azul pode ser utilizada como componente para forjar armas mágicas que envolvam eletricidade.

ECOLOGIA: dragões azuis são capazes de comer de tudo, em especial devido ao seu habitat. Os dragões azuis se valem do local árido e aberto em que vivem para ter um domínio visual completo e sem obstáculos do seu território.



DRAGÃO BRANCO

Variado e Neutro 🐉 Geleira

	FILHOTE	JOVEM	ADULTO	VELHO	ANCIÃO	
Tamanho	Médio	Grande	Grande	Grande	Imenso	
Prêmios	nenhum	50%	60%	70%	80%	
IM	-	1d4	1d6+1	1d6+2	2d6+2	
XP	175	1.300	6.900	15.000	20.250	
Mov.	5 m	9 m V 18 m	9 m V 20 m	9 m V 20 m	9 m V 22 m	
Moral	6	8	12	12	12	
<hr/>						
FOR	11	15	23	28	35	
DES	10	10	10	10	10	
CON	13	15	19	21	23	
INT	6	8	10	12	14	
SAB	11	11	11	15	15	
CAR	6	6	10	12	14	
<hr/>						
CA	16	18	23	26	28	
JP	17	15	11	7	5	
RM	-	-	15%	30%	40%	
RD	-	-	-	10/magia	25/magia	
DV	3 (27)	9 (90)	21 (252)	30 (390)	36 (504)	
<hr/>						
ATAQUES, & BAFORADAS		1 mordida +5 (1d6+1)	1 mordida +15 (1d8+3)	1 mordida +27 (2d6+9)	1 mordida +39 (2d6+12)	1 mordida +45 (4d6+15)
		2 garras +4 (1d4+3)	2 garras +10 (1d6+5)	2 garras +17 (1d8+11)	2 garras +23 (1d8+14)	2 garras +28 (2d8+17)
			1 cauda +8 (1d4+2)	1 cauda +12 (1d6+8)	1 cauda +17 (1d6+11)	1 cauda +20 (2d6+14)
				2d6 de dano uma vez ao dia	6d6 de dano renova a cada 2d4 turnos	10d6 de dano renova a cada 1d6 turnos





Dragões brancos, os mais fracos da espécie, habitam os ermos gélidos do mundo. São impulsivos, cruéis e pouco inteligentes, lançando-se ao combate de forma súbita e rápida, matando apenas para sobreviver e para proteger a prole, nunca por prazer.

A sua baixa inteligência não lhes permite elaborar grandes planos em combate, de modo que geralmente esgotam todas as suas alternativas mais fortes logo no início, mesmo que acabem desperdiçando grandes poderes nas criaturas mais fracas do bando.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **BAFORADA:** a baforada de um dragão branco é um cone de gelo que atinge 20 metros de distância e 5 metros de largura na base.

☠ **MAGIA:** um dragão branco velho pode lançar magias como um mago de

1º nível e um dragão branco ancião, como um mago de 2º nível.



☠ **IMUNIDADES:** dragões brancos são imunes a todos os efeitos de gelo e frio.

UTILIDADES: uma espada banhada em sangue de um dragão branco causa +1d6 pontos de dano de gelo por 1d4 dias.

ECOLOGIA: dragões brancos, apesar de serem capazes de devorar qualquer coisa, possuem a peculiaridade de devorar apenas coisas congeladas. Caso a presa tenha sido morta com a baforada, será imediatamente devorada. Do contrário, será enterrada na neve para ser devorada assim que ficar congelada. Diferentemente dos demais dragões, os dragões brancos são pais ausentes. Difícilmente mantêm uma proteção efetiva sobre a sua prole uma vez que tenham adquirido um mínimo de independência e capacidade de sobreviver por conta própria.

DRAGÃO DAS SOMBRAS

Variado e Caótico ☠ Subterrâneo

	FILHOTE	JOVEM	ADULTO	VELHO	ANCIÃO	
Tamanho	Médio	Grande	Grande	Imenso	Imenso	
Prêmios	nenhum	50%	60%	70%	80%	
IM	-	1d4	1d6+1	1d6+2	2d6+2	
XP	555	3.225	9.450	17.625	22.875	
Mov.	8 m	14 m V 20 m	14 m V 20 m	14 m V 20 m	14 m V 20 m	
Moral	6	8	12	12	12	
<hr/>						
FOR	11	15	23	33	35	
DES	10	10	10	10	10	
CON	13	15	19	23	25	
INT	8	10	12	16	18	
SAB	11	11	13	17	19	
CAR	8	10	12	16	18	
<hr/>						
CA	17	19	24	27	29	
JP	16	14	10	6	4	
RM	-	-	35%	50%	60%	
RD	-	-	-	10/magia	25/magia	
DV	6 (54)	15 (150)	24 (288)	33 (462)	39 (585)	
<hr/>						
ATAQUES, & BAFORADAS		1 mordida +6 (1d6+1)	1 mordida +16 (1d8+3)	1 mordida +28 (2d6+7)	1 mordida +40 (2d8+12)	1 mordida +46 (4d6+13)
		2 garras +5 (1d4+3)	2 garras +10 (1d6+5)	2 garras +18 (1d8+9)	2 garras +23 (2d6+14)	2 garras +28 (2d8+15)
		-	1 cauda +8 (1d4+2)	1 cauda +13 (1d6+6)	1 cauda +17 (1d8+11)	1 cauda +20 (2d6+12)
		-	4d8 de dano uma vez ao dia	14d8 de dano renova a cada 2d4 turnos	18d8 de dano renova a cada 1d6 turnos	24d8 de dano renova a cada 1d4 turnos





Os Dragões das sombras vivem no subterrâneo e outros locais onde a luz não chega, como florestas densas e escuras, pântanos esquecidos e picos nebulosos. São conhecidos pelas suas escamas negras e sem brilho, suas sombras difusas e seus olhos ameaçadoramente amarelos.

Como a maioria dos dragões, os dragões das sombras são predadores solitários, não se relacionam com nenhum outro tipo de criatura.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **BAFORADA:** a baforada do dragão da escuridão é um cone necrótico que atinge 20 metros de distância e 5 metros de largura na base. Uma criatura morta por esse ataque tem 30% de se levantar como um Inumano em 1d4 turnos.

☠ **MORTOS-VIVOS:** dragões da escuridão conseguem controlar mortos-vivos como um clérigo de nível 5.

☠ **MAGIA:** um dragão das sombras velho pode lançar magias como um mago de 1º nível e um dragão ancião, como um mago de 2º nível.

UTILIDADE: as escamas de um dragão da escuridão servem para a confecção de um amuleto sagrado que dá ao clérigo o poder para afastar ou controlar mortos-vivos mais poderosos, além de aumentar a sua capacidade de afastar ou controlar mortos-vivos mais fracos.



ECOLOGIA: dragões da escuridão se alimentam de carne morta e possuem a capacidade única de se alimentar de mortos-vivos incorpóreos.

Em combate, não costumam utilizar a baforada de início, pois preferem utilizá-la para finalizar seus oponentes e transformá-los em mortos-vivos para lutar em seu favor contra um grupo já enfraquecido. Essa estratégia também tem o intuito de aumentar ainda mais o número de mortos-vivos a seu serviço.



DRAGÃO DE BRONZE

Variado e Ordeiro 🐉 Oceano (costas e ilhas)

	FILHOTE	JOVEM	ADULTO	VELHO	ÂNCIÃO
Tamanho	Médio	Grande	Grande	Imenso	Imenso
Prêmios	nenhum	50%	60%	80%	100%
IM	-	1d4	1d6+1	1d6+2	2d6+2
XP	555	3.225	9.450	17.625	22.875
Mov.	6 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m
Moral	6	8	12	12	12
<hr/>					
FOR	13	17	27	35	37
DES	10	10	10	10	10
CON	13	15	21	25	27
INT	10	12	16	17	21
SAB	11	13	17	21	21
CAR	10	12	16	20	20
<hr/>					
CA	19	21	26	29	31
JP	16	14	10	6	4
RM	-	-	30%	45%	55%
RD	-	-	-	10/magia	25/magia
DV	6 (54)	15 (150)	24 (312)	33 (495)	39 (624)
<hr/>					
	1 mordida +8 (1d6+2)	1 mordida +18 (1d8+4)	1 mordida +31 (2d6+9)	1 mordida +41 (2d8+12)	1 mordida +49 (4d6+14)
	2 garras +6 (1d4+4)	2 garras +12 (1d6+6)	2 garras +19 (1d8+11)	2 garras +25 (2d6+14)	2 garras +29 (2d8+16)
		1 cauda +9 (1d4+3)	1 cauda +14 (1d6+8)	1 cauda +20 (1d8+11)	1 cauda +21 (2d6+13)
	-	4d6 de dano uma vez ao dia	14d6 de dano renova a cada 2d4 turnos	18d6 de dano renova a cada 1d6 turnos	24d6 de dano renova a cada 1d4 turnos



Os dragões de bronze estão entre os mais amistosos dessa espécie. Têm por hábito manter longas conversas, tanto com aliados quanto com inimigos, chegando ao ponto de se metamorfosear para formas de animais amistosos para observar os hábitos de humanoides, em especial de aventureiros.



Costumam construir seus covis com a entrada para o Leste, para que a luz do Sol nascente ilumine o seu interior.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **BAFORADA:** um dragão de bronze possui dois tipos de baforada, uma linha de eletricidade que pode chegar a uma distância de até 30 metros, atingindo todas as criaturas nesse percurso retilíneo e um cone de gás, que atinge 20 metros de distância e 5 metros de largura na base. Criaturas nessa área devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou se afastar do dragão por dois minutos para cada categoria de idade.

☠ **MAGIA:** um dragão de bronze adulto pode lançar magias como um mago de 1º nível; um dragão velho, como um

mago de 2º nível e um ancião, como um mago de 3º nível.

☠ **RESPIRAÇÃO:** dragões de bronze são capazes de respirar sob a água.



UTILIDADES: os pulmões de um dragão de bronze podem ser utilizados para a confecção de itens que envolvam respirar sob a água.

ECOLOGIA: dragões de bronze comem plantas aquáticas e alguns tipos de peixe. Os dragões de bronze costumam fazer amizade com mamíferos marinhos, que passam informações a respeito de naufrágios, piratas e criaturas abissais, a quem costumam caçar e matar sem piedade. Dragões de bronze costumam mergulhar no mar, indo até as regiões mais profundas atrás de tesouros em navios naufragados e para caçar.



DRAGÃO DE COBRE

Variado e Caótico ☠ Colina

	FILHOTE	JOVEM	ADULTO	VELHO	ÂNCIÃO	
Tamanho	Médio	Grande	Grande	Imenso	Imenso	
Prêmios	nenhum	50%	60%	80%	100%	
IM	-	1d4	1d6+1	1d6+2	2d6+2	
XP	405	2.845	8.600	16.750	22.000	
Mov.	5 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m	
Moral	6	8	12	12	12	
<hr/>						
FOR	13	17	27	35	37	
DES	10	10	10	10	10	
CON	13	15	21	25	27	
INT	14	16	20	24	26	
SAB	11	13	17	21	21	
CAR	10	12	16	20	20	
<hr/>						
CA	18	20	25	28	30	
JP	18	16	12	8	6	
RM	-	-	20%	35%	45%	
RD	-	-	-	10/magia	25/magia	
DV	5 (45)	14 (140)	23 (299)	32 (480)	38 (608)	
<hr/>						
ATAQUES, & BAFORADAS		1 mordida +7 (1d6+2)	1 mordida +17 (1d8+4)	1 mordida +29 (2d6+9)	1 mordida +41 (2d8+12)	1 mordida +47 (4d6+14)
		2 garras +5 (1d4+4)	2 garras +11 (1d6+6)	2 garras +18 (1d8+11)	2 garras +24 (2d6+14)	2 garras +29 (2d8+16)
		-	1 cauda +9 (1d4+3)	1 cauda +13 (1d6+8)	1 cauda +18 (1d8+11)	1 cauda +21 (2d6+13)
		-	4d4 de dano uma vez ao dia	14d4 de dano renova a cada 2d4 turnos	18d4 de dano renova a cada 1d6 turnos	24d4 de dano renova a cada 1d4 turnos



Os dragões de cobre são gozadores natos. São astutos e perspicazes, no entanto as suas intenções são sempre benignas. Eles não buscam ferir criaturas “inferiores”, apenas querem impressioná-las com a sua inteligência superior.

Preferem evitar o combate direto, e, se possível, convencer o inimigo da sua inferioridade e fazer com que fuja e desista.

O covil de um dragão de cobre é um verdadeiro labirinto de túneis, e esse labirinto é posto em uso sempre que necessário, em especial para separar grupos de aventureiros poderosos.

HABILIDADES ESPECIAIS

☛ **BAFORADA:** possui uma de duas baforadas: ou cone de gás, que atinge 20 metros de distância e 5 metros de largura na base, fazendo com que criaturas pegas na área precisem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou receber penalidade de -2 na sua movimentação e na CA,

ou uma linha de ácido que pode chegar a uma distância de até 30 metros, atingindo todas as criaturas nesse percurso retilíneo.

☛ **MAGIA:** um dragão de cobre velho pode lançar magias como um mago de 1º nível e um dragão de cobre ancião, como um mago de 2º nível.

☛ **MURALHA DE PEDRA:** dragões de cobre podem lançar a magia muralha de pedra 2x ao dia. Essa habilidade não reduz as magias que dragões de cobre velhos ou anciões possuem normalmente.



UTILIDADES: as escamas de um dragão de cobre podem ser utilizadas para a forja de armaduras mágicas.

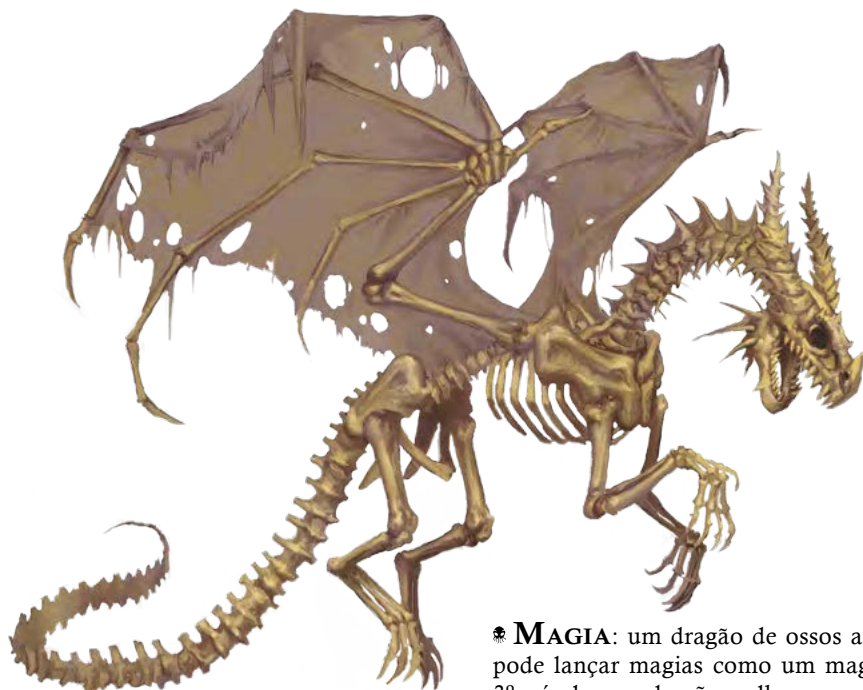
ECOLOGIA: dragões de cobre são grandes caçadores, e veem essa capacidade tanto como forma de sobrevivência quanto de entretenimento pessoal.

São capazes de comer de tudo, inclusive minerais, mas possuem uma predileção particular por grandes criaturas venenosas, como víboras ou escorpiões gigantes.

DRAGÃO DE OSSOS

Variado e Caótico ☠ Subterrâneo

	FILHOTE	JOVEM	ADULTO	VELHO	ANCIÃO
Tamanho	Médio	Grande	Grande	Imenso	Imenso
Prêmios	nenhum	5%	5%	10%	15%
IM	-	-	-	-	-
XP	610	3.350	10.350	18.675	24.225
Mov.	5 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m
Moral	9	10	12	12	12
<hr/>					
FOR	17	25	33	43	45
DES	10	10	10	10	10
CON	15	17	23	27	29
INT	14	16	20	28	30
SAB	15	17	21	29	31
CAR	14	16	20	28	30
<hr/>					
CA	20	22	27	30	32
JP	13	9	5	2	1
RM	-	-	40%	55%	65%
RD	-	-	-	10/magia	25/magia
DV	6 (60)	15 (165)	24 (336)	33 (528)	39 (663)
<hr/>					
ATAQUES, & BAFORADAS	1 mordida +9 (1d6+4)	1 mordida +19 (1d8+8)	1 mordida +32 (2d6+12)	1 mordida +42 (2d8+17)	1 mordida +48 (4d6+18)
	2 garras +6 (1d4+5)	2 garras +13 (1d6+11)	2 garras +19 (1d8+15)	2 garras +26 (2d6+20)	2 garras +32 (2d8+21)
		1 cauda +10 (1d4+7)	1 cauda +14 (1d6+11)	1 cauda +19 (1d8+16)	1 cauda +22 (2d6+17)
	-	4d10 de dano uma vez ao dia	8d10 de dano renova a cada 2d4 turnos	12d10 de dano renova a cada 1d6 turnos	16d10 de dano renova a cada 1d4 turnos



Os dragões de ossos estão dentre os mais terríveis dos dragões. Resultado da prática de necromancia, o dragão de ossos é um dragão morto-vivo especializado na prática dessa arte negra.

Seus grandes inimigos são os clérigos ordeiros, pela capacidade que possuem de afastar mortos-vivos, em especial aqueles que portam amuletos sagrados forjados a partir das escamas de dragões das sombras.

Essa criatura horrenda não constroi covil, tampouco acumula riquezas ou seguidores. Ela devota a sua não-vida apenas para causar caos e destruição por onde passa.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **BAFORADA:** a baforada de um dragão de ossos é um cone de fogo que atinge 30 metros de distância e 7 metros de largura na base.

☠ **MORTOS-VIVOS:** dragões de ossos, a partir de adultos, controlam mortos-vivos como um clérigo de nível 15.

☠ **MAGIA:** um dragão de ossos adulto pode lançar magias como um mago de 3º nível; um dragão velho, como um mago de 4º nível e um ancião, como um mago de 5º nível.

☠ **IMUNIDADES:** o dragão de ossos é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

☠ **CORPO ÓSSEO:** um dragão de ossos quando atingido por armas de corte ou de perfuração sofre apenas metade do dano causado.



ECOLOGIA: dragões de ossos não possuem hábitos alimentares, não possuem organização, não possuem covil, e, pela graça dos deuses da ordem, não procriam. Um dragão de ossos possui uma filactéria, semelhante a um lich. Assim, uma vez derrotado sem que a filactéria seja destruída, o dragão de ossos retorna com força total em 1d4 dias.

UTILIDADES: os ossos de um dragão de ossos podem ser utilizados para a forja de armaduras mágicas, especiais e que podem ser vestidas por necromantes.



DRAGÃO DE PRATA

Variado e Ordeiro 🐉 Montanha / Qualquer

	FILHOTE	JOVEM	ADULTO	VELHO	ANCIÃO	
BÁSICO	Tamanho	Médio	Grande	Grande	Imenso	Imenso
	Prêmios	nenhum	50%	60%	70%	80%
	IM	-	1d4	1d6+1	1d6+2	2d6+2
	XP	735	2.025	10.625	18.500	23.750
	Mov.	5 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m	7 m V 22 m
	Moral	6	8	12	12	12
ATRIBUTOS	FOR	13	17	27	35	37
	DES	10	10	10	10	10
	CON	13	15	21	25	27
	INT	11	12	16	20	20
	SAB	11	12	16	20	20
	CAR	10	12	16	20	20
	COMBATE	CA	20	23	27	30
JP		16	14	10	6	4
RM		-	-	35%	50%	60%
RD		-	-	-	10/magia	25/magia
DV		7 (63)	16 (160)	25 (325)	34 (510)	40 (640)
ATAQUES, & BAFORADAS			1 mordida +9 (1d6+2)	1 mordida +19 (1d8+4)	1 mordida +32 (2d6+9)	1 mordida +42 (2d8+13)
	2 garras +6 (1d4+4)		2 garras +13 (1d6+6)	2 garras +19 (1d8+11)	2 garras +26 (2d6+15)	2 garras +32 (2d8+16)
	-		1 cauda +10 (1d4+3)	1 cauda +14 (1d6+8)	1 cauda +19 (1d8+12)	1 cauda +22 (2d6+13)
	-		4d8 de dano uma vez ao dia	14d8 de dano renova a cada 2d4 turnos	18d8 de dano renova a cada 1d6 turnos	24d8 de dano renova a cada 1d4 turnos
		-	-	-	-	-





Os dragões de prata são extremamente amistosos, e gostam muito da companhia de elfos e humanos.

Uma vez que têm a capacidade de assumir a forma humanoide, assim passam boa parte de sua vida, anonimamente em uma cidade humana ou em uma civilização élfica.

São criaturas pacíficas que evitam o combate a não ser para se proteger ou para enfrentar um mal maior.

Esses dragões se organizam em clãs, como se fossem uma família. Nessa família dracônica todos os membros assumem em conjunto a responsabilidade de criar e educar seus filhotes.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **BAFORADA:** um dragão de prata possui dois tipos de baforada, um cone de gelo, que atinge 20 metros de distância e 5 metros de largura na base, e cone paralisante, com as mesmas proporções, que faz com que todas as criaturas na área precisem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficar paralizadas por um minuto por categoria de idade do dragão + 1d8 minutos.

☠ **MAGIA:** um dragão de prata adulto pode lançar magias como um

magos de 1º nível; um dragão de prata velho, como um mago de 2º nível e um dragão de prata ancião, como um mago de 3º nível.

☠ **METAMORFOSE:** um dragão de prata pode lançar a magia metamorfose 3x ao dia.

UTILIDADES: o coração de um dragão de prata pode ser utilizado para a confecção de poções de metamorfose.



ECOLOGIA: dragões de prata gostam de comidas humanas e, se tiverem a opção, manterão essa dieta por toda a vida. Costumam preferir a forma humanoide à sua original, e muitas vezes mantêm relacionamentos com humanos. Porém, inevitavelmente revelam a sua verdadeira natureza e partem para viver a vida dracônica por algum tempo.





DRAGÃO DOURADO

Variado e Ordeiro 🐉 Qualquer

	FILHOTE	JOVEM	ADULTO	VELHO	ANCIÃO
Tamanho	Médio	Grande	Grande	Imenso	Colossal
Prêmios	nenhum	50%	60%	70%	80%
IM	-	1d4	1d6+1	1d6+2	2d6+2
XP	1.015	4.180	11.850	19.950	25.350
Mov.	7 m	9 m V 30 m	9 m V 30 m	9 m V 30 m	9 m V 30 m
Moral	8	10	12	12	12
<hr/>					
FOR	17	25	33	43	45
DES	10	10	10	10	10
CON	15	17	23	27	29
INT	14	16	20	28	30
SAB	15	17	21	29	31
CAR	14	16	20	28	30
<hr/>					
CA	21	24	28	31	33
JP	13	9	5	2	1
RM	-	-	45%	60%	70%
RD	-	-	-	10/magia	25/magia
DV	8 (80)	17 (187)	26 (364)	35 (560)	41 (697)
<hr/>					
ATAQUES, & BAFORADAS	1 mordida +11 (1d6+4)	1 mordida +15 (1d8+8)	1 mordida +36 (2d6+12)	1 mordida +47 (2d8+17)	1 mordida +51 (4d8+18)
	2 garras +8 (1d4+5)	2 garras +10 (1d6+9)	2 garras +21 (1d8+13)	2 garras +28 (2d6+18)	2 garras +33 (4d6+19)
		1 cauda +7 (1d4+7)	1 cauda +15 (1d6+11)	1 cauda +19 (1d8+16)	1 cauda +22 (4d6+17)
	-	4d10 de dano uma vez ao dia	14d10 de dano renova a cada 2d4 turnos	18d10 de dano renova a cada 1d6 turnos	24d10 de dano renova a cada 1d4 turnos



Diferentemente dos demais dragões, os dragões dourados não costumam matar por prazer, sendo que existem relatos de dragões dourados auxiliando aventureiros para combater algum tipo de criatura. No entanto, são tão gananciosos quanto qualquer outro dragão, buscando o acúmulo de riquezas em qualquer oportunidade, por isso são famosos por sempre negociarem antes de lutar.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **BAFORADA:** a baforada de um dragão dourado é um cone de fogo que atinge 30 metros de distância e 7 metros de largura na base.

☠ **MAGIA:** um dragão dourado adulto pode lançar magias como um mago de 2º nível; um dragão velho, como um mago de 3º nível e um dragão ancião, como um mago de 4º nível.

☠ **IMUNIDADES:** todos os dragões dourados são imunes aos efeitos de fogo.

☠ **METAMORFOSE:** um dragão dourado pode lançar a magia metamorfose 3x ao dia.

UTILIDADES: a couraça de um dragão dourado, que fica sob as suas escamas, pode ser utilizada para confeccionar capas que conferem resistência a fogo. No entanto, o portador de uma armadura ou capa forjada a partir de um dragão dourado é mal visto em qualquer cidade.



ECOLOGIA: a dieta preferencial dos dragões dourados consiste em pérolas e outras pedras preciosas. Aventureiros que levam esse tipo de oferenda até um dragão dourado geralmente são recompensados com informações e ajuda, a não ser que essa oferenda represente algum tipo de suborno.





DRAGÃO NEGRO

Variado e Caótico ☠ Pântano

	FILHOTE	JOVEM	ADULTO	VELHO	ANCIÃO	
Tamanho	Médio	Grande	Grande	Imenso	Imenso	
Prêmios	nenhum	50%	60%	80%	100%	
IM	-	1d4	1d6+1	1d6+2	2d6+2	
XP	280	2.505	8.000	15.875	21.125	
Mov.	7 m	9 m V 22 m	9 m V 22 m	9 m V 22 m	9 m V 22 m	
Moral	4	6	10	12	12	
<hr/>						
FOR	11	15	23	33	35	
DES	10	10	10	10	10	
CON	13	15	19	23	25	
INT	8	10	12	16	18	
SAB	11	11	13	17	19	
CAR	8	10	12	16	18	
<hr/>						
CA	16	18	23	26	28	
JP	18	16	12	8	6	
RM	-	-	20%	35%	45%	
RD	-	-	-	10/magia	25/magia	
DV	4 (36)	13 (130)	22 (264)	31 (434)	37 (555)	
<hr/>						
ATAQUES, & BAFORADAS		1 mordida +8 (1d6+1)	1 mordida +18 (1d8+3)	1 mordida +31 (2d6+7)	1 mordida +41 (2d8+12)	1 mordida +49 (4d6+13)
		2 garras +6 (1d4+3)	2 garras +12 (1d6+5)	2 garras +19 (1d8+9)	2 garras +25 (2d6+14)	2 garras +29 (2d8+15)
			1 cauda +9 (1d4+2)	1 cauda +14 (1d6+6)	1 cauda +20 (1d8+11)	1 cauda +21 (2d6+12)
			4d4 de dano uma vez ao dia	14d4 de dano renova a cada 2d4 turnos	18d4 de dano renova a cada 1d6 turnos	24d4 de dano renova a cada 1d4 turnos



Dragões negros vivem em pântanos e buscam se camuflar, em especial deixando seu corpo submerso, apenas com sua cabeça para fora da água, preferindo regiões com pouca vegetação alta para poder voar.

Apesar de agressivos, tendem a preservar a sua vida e a sua prole. Em combate, costumam surpreender os inimigos, seja utilizando a vegetação como camuflagem, seja surgindo de repente de dentro da água.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **BAFORADA:** a baforada de um dragão negro é uma fina linha de ácido que pode chegar a uma distância de até 30 metros, atingindo todas as criaturas nesse percurso retilíneo. A baforada ácida possui o efeito de dano ácido descrito no manual básico do Old Dragon.

☠ **MAGIA:** um dragão negro adulto pode lançar magias como um mago de 1º nível; um dragão negro velho, como um mago de 2º nível e um dragão negro ancião, como um mago de 3º nível.

☠ **IMUNIDADES:** dragões negros são imunes a todos os efeitos de ácido.

UTILIDADES: a couraça de um dragão negro, que fica sob as suas escamas, pode ser utilizada para confeccionar capas que conferem resistência a ácido.

ECOLOGIA: dragões negros costumam se alimentar de peixes, moluscos e outras criaturas aquáticas, embora sejam capazes de comer qualquer coisa. Costumam comer carne vermelha, mas geralmente costumam torturar a criatura por alguns dias no covil antes de devorá-la.

Dragões negros são egoístas e geralmente são solitários, mas mantêm a sua prole sob constante proteção, mesmo depois de terem condições de enfrentar perigos consideráveis por conta própria.

Seus covis são em cavernas alagadas e com múltiplas câmaras, onde possam se esconder e aprisionar criaturas para serem devoradas.




Old Dragon: Bestiário



DRAGÃO VERDE

Variado e Caótico 🐉 Floresta e Selva

	FILHOTE	JOVEM	ADULTO	VELHO	ANCIÃO	
Tamanho	Médio	Grande	Grande	Imenso	Imenso	
Prêmios	nenhum	50%	60%	80%	100%	
IM	-	1d4	1d6+1	1d6+2	2d6+2	
XP	405	2.845	8.600	16.750	22.000	
Mov.	7 m	9 m V 22 m	9 m V 22 m	9 m V 22 m	9 m V 22 m	
Moral	6	8	10	12	12	
<hr/>						
FOR	13	17	27	35	37	
DES	10	10	10	10	10	
CON	13	15	21	25	27	
INT	10	12	16	20	20	
SAB	11	13	17	21	21	
CAR	10	12	16	20	20	
<hr/>						
CA	17	19	24	27	29	
JP	18	16	12	8	6	
RM	-	-	25%	45%	55%	
RD	-	-	-	10/magia	25/magia	
DV	5 (46)	14 (140)	23 (299)	32 (480)	38 (608)	
<hr/>						
ATAQUES, & BAFORADAS		1 mordida +7 (1d6+2)	1 mordida +17 (1d8+5)	1 mordida +30 (2d6+10)	1 mordida +40 (2d8+14)	1 mordida +48 (4d6+15)
		2 garras +5 (1d4+3)	2 garras +12 (1d6+6)	2 garras +18 (1d8+11)	2 garras +25 (2d6+15)	2 garras +29 (2d8+16)
			1 cauda +9 (1d4+3)	1 cauda +13 (1d6+8)	1 cauda +18 (1d8+12)	1 cauda +21 (2d6+13)
			-	4d6 de dano uma vez ao dia	14d6 de dano renova a cada 2d4 turnos	18d6 de dano renova a cada 1d6 turnos



Dragões verdes vivem em florestas e atacam todo e qualquer tipo de criatura. Ao perceber uma vítima em potencial, o dragão verde a persegue sorrateiramente, esperando pela oportunidade ideal de atacar. Se a vítima parecer mais fraca, os dragões verdes se fazem notar subitamente; sentem prazer em provocar terror.

Dragões verdes gostam de conversar com aventureiros, para saber de seus hábitos e costumes, perguntando também das regiões próximas, sempre buscando oportunidade de acumular mais tesouros, para só então matá-los.

Costumam entrar em combate até mesmo quando não são provocados ou ameaçados, apreciam o desafio e o combate.

HABILIDADES ESPECIAIS

✪ **BAFORADA:** a baforada de um dragão verde é um cone de gás que atinge 20 metros de distância e 5 metros de largura na base.

✪ **MAGIA:** um dragão verde velho pode lançar magias como um mago de 1º nível, já um dragão verde ancião pode lançar magias como um mago de 2º nível.

✪ **IMUNIDADES:** dragões verdes são imunes a todos os efeitos de veneno.

UTILIDADES: o sangue do dragão verde é um veneno poderoso, de muita valia para elfos negros e guildas de ladrões.

ECOLOGIA: dragões verdes são capazes de comer qualquer coisa. No entanto, possuem uma predileção pessoal por carne élfica, de modo que muitas vezes empreendem grandes jornadas para encontrar essa especiaria.

Quando em seu habitat, dragões verdes costumam se relacionar com outras criaturas malignas, que mantêm o dragão informado a respeito do ambiente como um todo em troca de não serem mortas imediatamente.





Old Dragon: Bestiário



DRAGÃO VERMELHO

Variado e Caótico 🐉 Montanha

	FILHOTE	JOVEM	ADULTO	VELHO	ANCIÃO
Tamanho	Médio	Grande	Imenso	Colossal	Colossal
Prêmios	nenhum	50%	60%	80%	100%
IM	-	2d4	2d6	3d6+1	3d8+2
XP	735	2.025	10.625	18.500	23.750
Mov.	7 m	9 m V 22 m	9 m V 22 m	9 m V 22 m	10 m V 30 m
Moral	10	11	12	12	12
<hr/>					
FOR	17	25	33	39	41
DES	10	10	10	10	10
CON	15	17	23	27	29
INT	10	12	16	24	24
SAB	11	13	19	25	25
CAR	10	12	16	24	24
<hr/>					
CA	21	24	28	31	34
JP	13	9	5	2	1
RM	-	-	40%	55%	65%
RD	-	-	-	15/magia	30/magia
DV	7 (70)	16 (176)	25 (350)	34 (544)	40 (680)
<hr/>					
	1 mordida +10 (1d6+4)	1 mordida +24 (1d8+8)	1 mordida +34 (2d6+12)	1 mordida +44 (2d8+15)	1 mordida +49 (4d8+16)
	2 garras +7 (1d4+5)	2 garras +14 (1d6+9)	2 garras +20 (1d8+13)	2 garras +28 (2d6+16)	2 garras +32 (4d6+17)
		1 cauda +10 (1d4+7)	1 cauda +14 (1d6+11)	1 cauda +19 (1d8+13)	1 cauda +22 (4d6+14)
	-	4d10 de dano uma vez ao dia	14d10 de dano renova a cada 2d4 turnos	18d10 de dano renova a cada 1d6 turnos	24d10 de dano renova a cada 1d4 turnos



Dragões vermelhos habitam regiões montanhosas e estão entre os dragões mais poderosos. Sua crueldade é sua maior fama, sendo que frequentemente está caçando criaturas para aterrorizar, torturar e matar.

Costumam dedicar todo o tempo ocioso planejando formas de combate para que, no momento oportuno, tenham um leque de opções ideais para o momento.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **BAFORADA:** a baforada de um dragão vermelho é um cone de fogo que atinge 30 metros de distância e 7 metros de largura na base.

☠ **MAGIA:** um dragão vermelho jovem pode lançar magias como um mago de 2º nível, já um dragão adulto, como um mago de 3º nível; um velho como um mago de 4º nível e um vermelho ancião como um mago de 4º nível.

☠ **IMUNIDADES:** dragões vermelhos são imunes a todos os efeitos de fogo.

UTILIDADES: a couraça de um dragão vermelho, que fica sob as suas escamas, pode ser utilizada para confeccionar capas que conferem resistência a fogo.

ECOLOGIA: dragões vermelhos são carnívoros, preferindo devorar mulheres virgens de qualquer raça humanoide.

Dragões vermelhos são criaturas solitárias, não se relacionando com nenhum outro tipo de criatura, a não ser quando têm algum objetivo em mente.

Muitas vezes manipulam, obrigam ou enfeitiçam criaturas para agirem como espíões em suas habitações, inclusive sequestrando mulheres para serem devoradas. Por óbvio que esses servos são inevitavelmente mortos, uma vez que cometam um erro ou o dragão simplesmente assim decida.





DRAGÃO - TAMANHO

Os tamanhos de um dragão podem variar conforme a espécie.
Neste exemplo é utilizado uma média apenas para efeitos de visualização.



Filhote

Jovem

Adulto

Velho e Ancião



Médio

Grande

Imenso



Colossal

DRAKOLD

Pequeno e Caótico ☼ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	3d4 covil 8d10
Prêmios	5% covil 10%
XP	13
Movimento	4 metros
Moral	8

FORÇA **9** CONSTITUIÇÃO **10** SABEDORIA **10**

DESTREZA **11** INTELIGÊNCIA **12** CARISMA **8**

COMBATE

CA	13 (escudo de madeira)
JP	18
DV	½ (3/4)
†	1 lança +0 (1d6-1)
	1 adaga +0 (1d4-1)



Os drakolds são pequenos répteis, descendentes de uma cruz caótica entre kobolds e dragões, provavelmente gerada no laboratório de algum mago insano.

Criaturas espertas e perspicazes, os drakolds preferem arquitetar planos intrincados a se lançar de forma precipitada em combate.

São um pouco mais altos e leves que seus primos canídeos, medindo em torno de 80 centímetros e pesando em torno de 15 kg.

Sua pele escamosa geralmente possui tons esverdeados, sendo que vai se tornando amarelada com o passar dos anos.

HABILIDADES ESPECIAIS

☼ **BAFORADA:** 1x ao dia, um drakold pode lançar uma baforada de fogo que causa 1d2 pontos de dano.

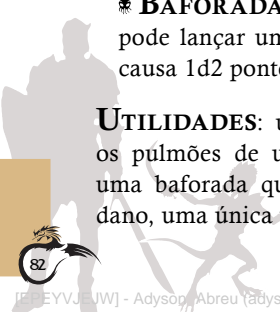
UTILIDADES: uma criatura que comer os pulmões de um drakold pode lançar uma baforada que causa 1d2 pontos de dano, uma única vez.

ECOLOGIA: os drakolds vivem em cavernas, muitas vezes próximos a um ninho de dragões, a quem servem como se fossem deuses.

Usam vestes caprichadas e são aseados, desprezando os kobolds por seu relaxamento. Uma tribo drakold é comandada sempre pelo membro mais velho, apelidado de pequeno dragão, que é sempre respeitado pela frente e zombado pelas costas.

Diferentemente dos kobolds, os drakolds dificilmente se misturam com outras criaturas, pois se consideram superiores devido à sua ascendência dracônica.

SINERGIAS: os drakolds não se relacionam com outras criaturas. Pelo contrário, as desprezam e as evitam.



DRIDER

Grande e Caótico ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	50%
XP	720
Movimento	9 metros
Moral	5

FORÇA 14 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 16

DESTREZA 15 INTELIGÊNCIA 13 CARISMA 12

COMBATE

CA	16
JP	16
DV	6 (42/60)
†	1 ferrão +6 (1d6+veneno)
	2 garras +4 (1d8+2)



O drider é o resultado de um ritual praticado por sacerdotisas elfas negras, que oferecem suas crias a Arak-Tachna. Esse ritual faz com que a prole oferecida seja deturpada e corrompida pelo caos, resultando em uma aberração metade elfo negro e metade aranha.

Um drider possui traços vampíricos, sendo ainda mais sensível à luz solar do que um elfo negro normal, além de precisar se alimentar de sangue para sobreviver.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **VISÃO NO ESCURO:** 300 m.
- ☠ **VENENO:** uma criatura que sofre uma ferroadada de um drider deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou cairá inconsciente por 1d4 horas.
- ☠ **COMANDAR ARANHAS:** 1x ao dia, um drider pode convocar e controlar 1d6 aranhas negras gigantes.
- ☠ **MAGIA:** um drider pode lançar magias como um clérigo de 3º nível.

☠ **FOTOSSENSIBILIDADE:** um drider exposto à luz do Sol fica absolutamente cego e, uma vez a cada 3 turnos, deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perder 1d4 pontos de vida. Em caso de 3 falhas seguidas ou 5 alternadas, o drider morre carbonizado.

ECOLOGIA: por serem criaturas renegadas pela sociedade dos elfos negros, os driders costumam habitar as redondezas das cidades subterrâneas, tecendo suas teias e buscando aventureiros desavisados ou se colocando à disposição das sacerdotisas de Arak-Tachna para rituais ou missões específicas.

UTILIDADES: o saco de veneno de um drider é muito valorizado em determinados mercados. O cérebro, se devorado, dá à criatura a capacidade de controlar aranhas como um drider por 1d6 horas.

SINERGIAS: Arak-Tachna, Aranha negra gigante, Bebilith, Elfo negro, Ettercap, Naga, Shoggoth, Vampiro, Víbora.



EFREETI

Grande e Ordeiro ☞ Extraplanar


BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	100%
XP	1.600
Movimento	9 metros V 15 metros
Moral	12

FORÇA **21** CONSTITUIÇÃO **15** SABEDORIA **16**

DESTREZA **18** INTELIGÊNCIA **15** CARISMA **12**

COMBATE

CA	18
JP	13
DV	9 (63/90)
	1 cimitarra +15 (1d6+8 + especial)

Os efreeti são gênios que surgem envoltos em chamas e em fumaça. Possuem o corpo em brasa, sangue tão quente como rocha derretida, chifres imponentes e um hálito tão quente como o sol.

São criaturas cruéis e egoístas, geralmente inventam grandes títulos e postos de nobreza para aparentarem mais impressionantes do que realmente são.

Os efreeti são negociadores naturais, sempre buscando adquirir mais: mais riqueza, mais poder e, acima de tudo, mais honra.

No entanto, o conceito de honra para um efreeti é bastante diferente daquele ditado pelo senso comum. Para um efreeti, honra é humilhar as criaturas ao seu redor concedendo-lhes desejos, demonstrando que aquilo que as criaturas mais necessitam são coisas que os efreeti podem dispor livremente.

Nesse contexto entram também os nomes dos efreeti, sempre longos, com muitos títulos e com trechos de histórias nem sempre verdadeiras.

HABILIDADES ESPECIAIS

☞ **CALOR:** uma criatura que é agarrada por um efreeti sofre 1d6 pontos de dano de fogo por turno que fica constricta (jogada oposta de Força ou Destreza para se livrar).

☞ **EXPLOSÃO DE FOGO:** uma vez ao dia o efreeti pode causar uma explosão de fogo ao seu redor semelhante à magia Bola de fogo.

☞ **ATAQUE ESPECIAL:** um efreeti ataca com uma cimitarra caótica feita de metal incandescente e chamas.

Em caso de acerto crítico com a cimitarra caótica, uma corrente de chamas atinge os inimigos do efreeti, como na magia Relâmpago; em caso de falha crítica, uma bola de fogo explode, atingindo a todos na área. (JP+DES reduz o dano à metade).

Para efeitos de dano, a Bola de fogo deve ser considerada como lançada por um mago de 5° nível.

☞ **IMUNIDADES:** fogo e eletricidade.

Old Dragon: Bestiário



☠ **MAGIA:** um efreeti pode lançar magias como se fosse um mago de 3º nível.

☠ **FURACÃO:** um efreeti pode se transformar em um furacão uma vez ao dia, e permanecer nessa forma por até 5 turnos. Enquanto nessa forma, o efreeti pode ocupar o mesmo local que outra criatura que, se for de tamanho menor, deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza ou será arremessada para longe.

☠ **CONCEDER DESEJO:** um efreeti pode conceder um desejo para uma criatura que consiga capturá-lo ou libertá-lo de uma prisão. Esse desejo funciona da mesma forma que a magia de mesmo nome.

ECOLOGIA: o calor é para um efreeti o que a água é para a maioria das criaturas, pois o calor e o fogo sustentam a sua vida. Por isso, tendem a habitar locais próximos a vulcões e outros locais que possuam calor natural.

UTILIDADE: após morto e com o seu fogo extinto, a couraça do efreeti pode ser utilizada para a confecção de itens relacionados a dano de fogo.

SINERGIAS: Cíclope, Ettin, Gênio, Gigante, Golem, Minotauro, Oni mago, Titã, Troglodita.

ELFO NEGRO

Médio e Caótico ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	50% + 1d4 IM
XP	1.085
Movimento	9 metros
Moral	10

FORÇA **13** CONSTITUIÇÃO **12** SABEDORIA **14**

DESTREZA **16** INTELIGÊNCIA **12** CARISMA **10**

COMBATE

CA	17 (cota de malha élfica)
JP	13
DV	8 (48/72)
†	1 espada longa +9 (1d8+1+veneno) 1 adaga +7 (1d4+1+veneno)



Os elfos negros são criaturas bastante diferentes dos elfos que habitam a superfície. Sua pele é cinza e fosca, quase negra, seu cabelo é branco e seus olhos são vermelhos e brilhantes.

Devido à influência de Arak-Tachna, os elfos negros se tornaram mestres na utilização de venenos e artifícios traiçoeiros, se tornando a grande ameaça dos subterrâneos.

Apesar de serem bastante organizados em sociedades matriarcais, o caos impera nas cidades dos elfos negros, com traidores espreitando em todos os lugares.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 300 m.

☠ **VENENO:** uma criatura ferida por uma arma de um elfo negro deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou cairá inconsciente por 1d4 horas.

☠ **ITENS MÁGICOS:** os elfos negros produzem armas e roupas com diversas propriedades mágicas e caóticas.

☠ **FOTOSSENSIBILIDADE:** elfos negros são extremamente sensíveis à luz. Uma luz forte, como a luz do Sol, os deixa cegos por 1 turno. A exposição continuada os tonteia, dando-lhes uma penalidade de -2 em todas as jogadas e na CA. A luz do Sol prejudica inclusive os equipamentos dos elfos negros, que viram pó se expostos por um longo período.

ECOLOGIA: há muitos séculos, os ancestrais dos elfos negros eram elfos normais. Mas, devido à influência dos Deuses Antigos, renunciaram à superfície e ao Sol, entocando-se nas profundezas do mundo.

Devido a essa separação, uma raça nutre um ódio mortal em relação à outra, sendo que nunca um encontro entre um elfo e um elfo negro termina em bons termos.

SINERGIAS: Arak-Tachna, Aranha negra gigante, Bebilith, Carniçal, Drider, Esqueleto guerreiro, Shoggoth, Tirano ocular, Vampiro.

Old Dragon: Bestiário

ESCORPIÃO GIGANTE

Grande e Neutro ☠ Deserto

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	-
XP	670
Movimento	9 metros
Moral	8

FORÇA **24** CONSTITUIÇÃO **15** SABEDORIA **10**

DESTREZA **10** INTELIGÊNCIA **00** CARISMA **2**

COMBATE

CA	20
JP	14
DV	7 (49/70)
†	2 pinças +11 (1d8+6) 1 ferrão +6 (2d4+3 + veneno)



ESCORPIÃO GIGANTE

Escorpiões gigantes são versões monstruosas dos escorpiões normais.

Costumam atacar qualquer criatura que cruze o seu caminho, geralmente iniciando com uma carga, posteriormente agarrando a presa em suas pinças e finalizando com ferroadas.

Um escorpião gigante mede mais de dois metros da sua cabeça até a base da cauda, que mede mais 2 metros aproximadamente, apesar de geralmente estar enrolada sobre as suas costas.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VENENO:** uma criatura picada pelo ferrão de um escorpião gigante deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou morrer.

UTILIDADES: o veneno do escorpião gigante é muito utilizado pelos elfos negros.

ECOLOGIA: escorpiões gigantes costumam se alimentar de outros insetos gigantes e de grandes mamíferos que são

mortos com o seu veneno, além de atacar e devorar qualquer criatura viva que se aproxime.

Por outro lado, os escorpiões gigantes são presas naturais dos vermes escarlates e outros grandes predadores.

O acasalamento dos escorpiões gigantes envolve um complexo ritual de cortejamento, com o casal segurando um as pinças do outro, arqueando suas caudas e fazendo uma espécie de dança circular.

Após o acasalamento, a fêmea geralmente mata o macho e o devora. As fêmeas não se reproduzem colocando ovos, elas parem em torno de uma dúzia de filhotes por gestação.

Escorpiões gigantes vivem em tocas subterrâneas, ou como caçadores solitários ou em pequenos bandos, e às vezes ocupam ruínas de construções humanas.

SINERGIAS: Aranha negra gigante, Elfo negro, Formiga gigante, Gafanhoto gigante.

Old Dragon: Bestiário



87

ESFINGE

Grande e Caótico ☠ Deserto

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50% + 1 IM
XP	1.375
Movimento	9 metros V 12 metros
Moral	9

FORÇA **21** CONSTITUIÇÃO **19** SABEDORIA **17**

DESTREZA **16** INTELIGÊNCIA **15** CARISMA **19**

COMBATE

CA	22
JP	11
DV	9 (81/108)
†	2 garras + 15 (2d6+5)



Esfinges são criaturas inteligentes e imortais que possuem o corpo de um leão, grandes asas de pássaros e uma face humanoide com traços felinos.

As esfinges são criaturas solitárias e territoriais, fazendo seus refúgios em ruínas ou em cavernas isoladas.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **DESTROÇAR:** uma esfinge que atinge uma mesma criatura com as duas garras causa +2d6 de dano.

☠ **RUGIDO:** 3 vezes ao dia a esfinge pode soltar um rugido poderoso. Todas as criaturas dentro de um raio de 300 m devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou sofrer os efeitos da magia Medo.

Todas as criaturas dentro de um raio de 200 m devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficar surdas por 1d6 turnos. Todas as criaturas dentro de um raio de 50 m devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficar paralizadas.

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 60 m.

☠ **MAGIA:** uma esfinge pode lançar magias divinas como um clérigo de 5º nível.

UTILIDADE: a faringe da esfinge pode ser utilizada para a confecção de itens mágicos que envolvam som.

A cultura popular diz que chás feitos das penas das asas são bons para curar dores de garganta.

ECOLOGIA: as esfinges fazem seus covis em ruínas e em templos perdidos, valendo-se das suas habilidades mágicas para conhecer ao máximo o novo local de habitação e prepará-lo para atrair e emboscar viajantes e aventureiros, especialmente aqueles que trazem consigo itens mágicos ou joias raras.

SINERGIAS: Carniçal, Hidra, Inumano, Lamia, Medusa, Múmia, Sombra.

ESPECTRO

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	5% + 1 IM
XP	2.375
Movimento	V 10 metros
Moral	10

FORÇA 0 CONSTITUIÇÃO 0 SABEDORIA 13

DESTREZA 18 INTELIGÊNCIA 17 CARISMA 16

COMBATE

CA	13
JP	13
DV	12 (60/93)
RD	5/magia
†	1 toque +8 (1d10+dreno)



ESPECTRO

O espectro é um morto-vivo nascido do caos e da escuridão absoluta.

Em alguns casos, a sua aparência pode apresentar uma silhueta distorcida de armaduras e armas, mas na maior parte das vezes possui uma vaga aparência da sua forma viva, mas tomada de uma névoa misteriosa, negra e turva, onde os olhos grandes e vermelhos se destacam.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **TOQUE CONGELANTE:** o toque congelante de um espectro causa 1d10 pontos de dano em uma criatura tocada. Além desse dano causado, a vítima deve ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ter 1d4 pontos de Constituição drenados. Uma criatura que chegar a 0 de Constituição dessa forma morre automaticamente e se torna um espectro em 1d3 dias.

☠ **DETECTAR SERES VIVOS:** um espectro detecta qualquer criatura viva em um raio de 50 metros.

☠ **FRAQUEZA:** a luz do Sol enfraquece um espectro, que foge dela com todas as suas forças. A cada turno na luz do Sol, o Espectro perde 1d4 pontos de vida.

☠ **INCORPÓREO:** o espectro não tem corpo físico, de modo que armas e ataques não mágicos sofrem redução de dano.

☠ **IMUNIDADES:** O espectro é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

ECOLOGIA: os espectros geralmente servem a uma criatura superior, seja um semideus, seja uma criatura extraplanar ou até mesmo um Deus Antigo, e devotam a sua não-existência a essa criatura.

SINERGIAS: Aparição, Banshee, Bodak, Cavaleiro da morte, Devorador, Esqueleto guerreiro, Montaria infernal.

Old Dragon: Bestiário

ESPORO DE GÁS

Pequeno e Neutro ☠ Subterrâneo



BÁSICO	Encontros	1d4
	Prêmios	-
	XP	37
	Movimento	-
	Moral	12

FORÇA 0 CONSTITUIÇÃO 1 SABEDORIA 1

DESTREZA 8 INTELIGÊNCIA 0 CARISMA 1

COMBATE	CA	10
	JP	18
	DV	1 PV
	†	nenhum

Essa planta atormenta a vida de aventureiros inexperientes que não são capazes de identificar sua verdadeira natureza.

Esporos são bolas flutuantes repletas de esporos e gás, que são perigosamente parecidos com Tiranos oculares e outras criaturas observadoras.

Essa confusão já causou a ruína de muitos grupos de aventureiros por conta dos esporos infecciosos que espalham ao explodir.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **ESPOROS:** quando destruído, um esporo lança a até 10 metros de distância 1d4+1 esporos minúsculos, que são aspirados e se alojam no corpo de seus hospedeiros. Em questão de 1d6 dias, esses esporos alojados vão se desenvolver e se multiplicar, até matarem o hospedeiro e se libertarem, recomecendo novamente o ciclo de morte e infecção. Um alvo infectado pelos esporos deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção no momento

da infecção ou estará definitivamente condenado, exceto se os esporos forem mortos por magia. O mestre deve realizar essa jogada de proteção de forma secreta para que o jogador não saiba da real condição de seu personagem.

UTILIDADE: esporos de gás são utilizados como forma de tortura por carrascos caóticos e impiedosos. Aprisionar um torturado na mesma cela de uma criatura prestes a explodir pode fazer falar o mais resiliente dos homens.

ECOLOGIA: o esporo de gás é uma planta que cresce nas florestas fungoides do subterrâneo. A sua única forma de procriação e perpetuação da espécie é através dos esporos que são inoculados pelos desavisados que entram em contato com esse ser.

Não depende do Sol para se desenvolver, apenas da humidade e da escuridão das cavernas em que cresce.

SINERGIAS: Cubo gelatinoso, Fungo violeta, Fungo pigmeu, Otyugh, Vinha mortal, Vinha mortal menor.

Old Dragon: Bestiário



ESQUELETO

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1d12
Prêmios	-
XP	25
Movimento	6 metros
Moral	12

FORÇA **13** CONSTITUIÇÃO **0** SABEDORIA **10**

DESTREZA **13** INTELIGÊNCIA **0** CARISMA **1**

COMBATE

CA	13 (escudo)
JP	17
DV	1 (5/8)
†	1 espada longa +1 (1d6+1)
	2 garras +1 (1d4+1)



ESQUELETO

O esqueleto é um morto-vivo criado por necromantes para se tornar guardião de criptas, tesouros, ou mesmo como soldado.

Costuma valer-se de armas velhas e enferrujadas ou das suas garras ósseas para atacar.

Um esqueleto não tem vontade própria, é absolutamente comandado por seu mestre, podendo aprender a obedecer comandos simples de uma ou duas frases.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **IMUNIDADES:** os esqueletos são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, veneno e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

☠ **CORPO ÓSSEO:** um esqueleto, quando atingido por armas de corte ou de perfuração, sofre apenas metade do dano causado.

☠ **OBSTINADO:** esqueletos derrotados se recompõem inteiramente após 1d6 dias, a não ser que seus ossos sejam totalmente destruídos ou queimados.

UTILIDADE: o pó dos ossos de um esqueleto reanimado pode ser usado para tornar um campo infértil.

ECOLOGIA: a não ser que seus ossos sejam espalhados ou destruídos, um esqueleto pode ser reerguido com apenas uma magia de Reanimar mortos.

Existem rumores que um lich desenvolveu uma variação dessa magia que permite que um esqueleto se reanime automaticamente após destruído, a não ser que seus restos sejam absolutamente obliterados.

Esqueletos não possuem vida social ou hábitos relevantes. Eles podem ser encontrados em qualquer lugar que exista um clérigo ou um mago caótico que se dedique ao estudo da não-vida.

Em tempos de guerra, até mesmo clérigos ou magos neutros optam por erguer exércitos de esqueletos para proteger suas torres, laboratórios e bibliotecas.

SINERGIAS: Esqueleto guerreiro, Zumbi.

ESQUELETO GUERREIRO

Médio e Caótico ☠ Qualquer

	2º NÍVEL	3º NÍVEL	4º NÍVEL	5º NÍVEL
Encontros	2d6	2d6	2d6	2d6
Prêmios	10%	10%	10%	10%
XP	125	205	320	450
Movimento	9 metros	9 metros	9 metros	9 metros
Moral	12	12	12	12
FOR	14	14	14	14
DES	14	14	14	14
CON	0	0	0	0
INT	0	0	0	0
SAB	0	0	0	0
CAR	1	1	1	1
CA	16 (cota de malha)	16 (cota de malha)	16 (cota de malha)	16 (cota de malha)
JP	16	16	15	15
DV	2 (10/16)	3 (15/24)	4 (20/32)	5 (25/40)
☞	1 espada longa +2	1 espada longa +3	1 espada longa +4	1 espada longa +5
Dano	(1d8+1)	(1d8+1)	(1d8+1)	(1d8+1)

COMBATE

A origem do esqueleto guerreiro é desconhecida. O que se sabe é que se trata de um guerreiro que batalhou em uma guerra ocorrida há muitos séculos, sendo reanimado de alguma forma ainda obscura.

Geralmente habita o local em que essa batalha ocorreu e seus arredores, em uma eterna repetição do fatídico dia em que foi morto e reanimado.

Ele não tem possui desafios definidos, não conhece seu passado, não sabe onde está nem o que precisa fazer para se livrar da danação eterna de estar preso em um mundo mesmo depois de morto.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **IMUNIDADES:** o esqueleto guerreiro é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, veneno e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

☠ **CORPO ÓSSEO:** um esqueleto, quando atingido por armas de corte ou de perfuração, sofre apenas metade do dano causado.

☠ **OBSTINADO:** esqueletos derrotados se recompõem inteiramente após 1d6 dias, a não ser que seus ossos sejam totalmente destruídos ou queimados.

☠ **FLAMEJANTE:** os esqueletos guerreiros podem inflamar seu próprio corpo ao entrar em combate corpo-a-corpo. Qualquer criatura engajada em combate com um esqueleto guerreiro deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza para cada turno em que permanecer adjacente ao esqueleto guerreiro ou levará 1d4 pontos de dano de fogo.

O esqueleto guerreiro é imune a todo tipo de dano que envolva fogo.



UTILIDADES: o equipamento removido de um esqueleto guerreiro costuma valer algum dinheiro se vendido a nobres colecionadores.

Como quase sempre um esqueleto guerreiro é uma reminescência de uma batalha de tempos antigos e imemoriais, esses itens normalmente são muito procurados pelo valor histórico.

ECOLOGIA: um esqueleto guerreiro tem os mesmos hábitos e características de um esqueleto normal. Um esqueleto guerreiro quando atingido por armas de corte ou de perfuração sofre apenas metade do dano causado.

SINERGIAS: Esqueleto, Lich, Zumbi.



ESTEGOSSAURO

Imenso e Neutro 🐉 Planície



BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	-
XP	945
Movimento	5 metros
Moral	7

FORÇA **16** CONSTITUIÇÃO **18** SABEDORIA **10**

DESTREZA **12** INTELIGÊNCIA **8** CARISMA **9**

COMBATE

CA	20
JP	13
DV	8 (72/96)
†	1 cauda +10 (3d6+3)
	1 mordida +8 (2d4+3)

O estegossauro, também chamado de lagarto de placas, é um dinossauro que tem aproximadamente 4 metros de altura.

Sua espinha é cravejada de placas em forma de folha que ajudam o dinossauro a absorver e dissipar calor, regulando assim a temperatura do seu corpo.

O estegossauro possui uma cauda com dois ou mais espinhos de aproximadamente 80 cm.

O estegossauro não consegue usar seus dois ataques contra o mesmo alvo em um mesmo turno.

Apesar de sua baixa inteligência, poucos predadores ousam atacar um estegossauro, devido aos seus poderosos mecanismos de defesa, em especial às placas em suas costas, que impedem um ataque vindo do alto.

ECOLOGIA: o estegossauro é uma criatura praticamente solitária, que poucas vezes se organiza em pequenos bandos para se defender de outros predadores.

Trata-se de um dinossauro herbívoro que, apesar de ter uma aparência ameaçadora, é uma criatura pacífica, que só ataca para se defender, seja mordendo, seja com sua cauda com espinhos, dependendo da forma como o agressor se porta.

Não possui uma hierarquia definida, o líder sempre se destaca em um momento para perder o destaque no seguinte.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐉 **RESISTÊNCIA:** os estegossauros possuem resistência ao calor e ao frio 10.

UTILIDADES: as placas do estegossauro podem ser utilizadas para a confecção de escudos, e os espinhos da sua cauda para lanças.

SINERGIAS: Pteranodonte, Tiranossauro Rex, Triceratops

ETTERCAP

Médio e Neutro 🐞 Floresta

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	30%
XP	450
Movimento	9 metros
Moral	4

FORÇA **14** CONSTITUIÇÃO **12** SABEDORIA **8**

DESTREZA **16** INTELIGÊNCIA **12** CARISMA **8**

COMBATE

CA	12
JP	15
DV	5 (30/45)
†	1 mordida +4 (1d4+veneno)
	2 garras +5 (1d6+1)



ETTERCAP

Os ettercaps são criaturas covardes, que utilizam diversas armadilhas para evitar combates diretos.

Um ettercap só entra em combate corpo-a-corpo se o adversário estiver imobilizado em uma armadilha.

Ao capturar uma vítima, o ettercap se vale do seu veneno para impedir que fuja, consumindo sua carne rapidamente e deixando as sobras para os vermes e outras criaturas inferiores.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐞 **VENENO:** uma criatura infectada com o veneno de um ettercap deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficará paralisada por 1d4 turnos.

🐞 **MOVIMENTO LIVRE:** um ettercap consegue se movimentar livremente em teias de aranha.

UTILIDADES: o fígado de um ettercap pode ser utilizado para a confecção de itens mágicos que envolvam a magia Teia.

Old Dragon: Bestiário

Uma garrafa do veneno do ettercap vale aproximadamente 1.000 P.O. em cidades grandes.

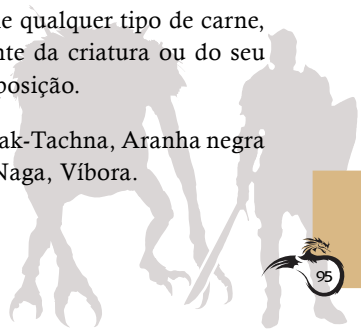
ECOLOGIA: os ettercaps formam uma sociedade relativamente bem estruturada, com líderes escolhidos pelo grupo. Muitas vezes se valem de aranhas, tanto como montaria como guardas.

Os ettercaps preferem habitar as partes mais escuras e úmidas das florestas, próximo de trilhas utilizadas por viajantes.

Os ninhos dos ettercaps são uma mistura de teias de aranha, fungos e folhas apodrecidas.

Um ettercap come qualquer tipo de carne, independentemente da criatura ou do seu estado de decomposição.

SINERGIAS: Arak-Tachna, Aranha negra gigante, Drider, Naga, Víbora.





ETTIN

Grande e Caótico ☠ Colina

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	50%
XP	945
Movimento	9 metros
Moral	8

FORÇA 20 CONSTITUIÇÃO 18 SABEDORIA 10

DESTREZA 16 INTELIGÊNCIA 8 CARISMA 8

COMBATE

CA	19
JP	12
DV	8 (72/96)
†	1 clava +10 (1d10+5)
	1 machado +8 (2d6+3)



O ettin é um gigante de duas cabeças que vive em colinas gélidas ou temperadas.

Um caçador nato, dificilmente abandona uma luta. São adversários ferozes em combate e destruidores quando resolvem atacar vilas e aldeias isoladas e desprezadas.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **DUAS CABEÇAS:** por possuir duas cabeças, o ettin recebe +2 nas jogadas de surpresa nas situações que envolvam a percepção visual do grupo oponente.

UTILIDADE: os cérebros de um ettin podem ser utilizados para a confecção de poções de confusão.

ECOLOGIA: os ettin são grandes caçadores, porém vivem em uma sociedade bastante desorganizada. É normal um ettin descontente simplesmente dar as costas para o grupo e seguir por conta própria.

Os ettin costumam se estabelecer em regiões remotas e rochosas. Se organizam em pequenos grupos, sendo liderados

pelo ettin mais apto e mais forte. A união desse bando está diretamente ligada à sobrevivência do seu líder.

Um ettin só acumula tesouro porque sabe que pode ser utilizado para comprar os serviços de orcs e goblins. Essas criaturas geralmente são pagas pelos ettin para construir armadilhas em seus covis, ou como ajuda para combater um inimigo superior.

São territorialistas, mas toleram a presença de goblinoides, desde que possam ser úteis de alguma forma.

SINERGIAS: Cíclope, Cubo gelatinoso, Efreeti, Gênio, Gigante, Golem, Lesma mangual, Manticora, Minotauro, Ogro, Oni mago, Rakshasa, Sapo gigante, Saitokan, Titã, Troglodita, Troll, Urso coruja, Wyvern.

FORMIAN

Médio e Ordeiro 🐜 Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d8
Prêmios	30%
XP	280
Movimento	12 metros
Moral	9

FORÇA 15 CONSTITUIÇÃO 13 SABEDORIA 10

DESTREZA 17 INTELIGÊNCIA 12 CARISMA 11

COMBATE

CA	17
JP	17
DV	4 (24/36)
†	1 lança +2 (1d6+2)
	1 ferrão+3 (1d4+veneno)

O formian é uma mistura de centauro com formiga. É uma criatura extremamente trabalhadora e que vive em uma sociedade incrivelmente organizada.

São trabalhadores disciplinados e guerreiros corajosos, dispostos a tudo para proteger a coletividade.

Os formian raramente atacam outras criaturas, apenas lutam para defender sua prole e sua cidade.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐜 **VENENO:** uma criatura que sofre uma ferroadada de um formian deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perder 1d6 pontos de Força. Caso a criatura venha a chegar a 0 pontos de Força, morrerá automaticamente.

UTILIDADES: o exoesqueleto de um formian pode ser utilizado para a forja de armaduras e escudos mágicos.

ECOLOGIA: a sociedade formian é matriarcal e extremamente bem

Old Dragon: Bestiário



FORMIAN

organizada. A Rainha, responsável pela prole, não consegue se mexer ou falar, transmitindo suas ordens via telepatia, que podem ser captadas por todos os membros da cidade.

Os demais formian se organizam de forma hierárquica, sendo que os machos que se reproduzem com a Rainha possuem uma posição social mais abastada do que aqueles que cuidam da manutenção ou da defesa da cidade.

A estrutura hierárquica de uma cidade formian determina a posição eterna desde o mais baixo trabalhador até o combatente de elite, e essa posição é mantida do momento em que o formian nasce até o momento da sua morte.

SINERGIAS: Formiga gigante, Gafanhoto gigante, Lesma mangual.



FORMIGA GIGANTE

Médio e Neutro ☼ Qualquer

BÁSICO

Encontros	3d4
Prêmios	nenhum
XP	25
Movimento	9 metros
Moral	6

FORÇA 11 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 9

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 0 CARISMA 6

COMBATE

CA	17
JP	18
DV	1 (5/8)
†	1 mordida +1 (1d6)



As formigas gigantes são praticamente idênticas às formigas normais, excetuando-se o tamanho.

Uma formiga gigante tem a altura de um homem adulto, e pesa em torno de 80 quilos.

O seu comportamento é unicamente instintivo, de modo que, quando em combate, confia na quantidade de seus inimigos, e não na qualidade deles.

Quando em combate, dificilmente se separa de suas irmãs, de modo que todas as formigas costumam atacar um mesmo alvo.

HABILIDADES ESPECIAIS

☼ **CONSCIÊNCIA COLETIVA:** todas as formigas de um mesmo formigueiro estão em constante contato telepático, não importa a distância que estejam entre si.

UTILIDADES: o exoesqueleto das formigas gigantes pode ser utilizado para a forja de armaduras especiais. Seus ovos também são conhecidos por serem uma iguaria cara e de sabor único.

ECOLOGIA: não se sabe ao certo o que fez com que as formigas se tornassem gigantes. Mas a verdade é que essa praga pode surgir em qualquer local, sob qualquer clima, em qualquer situação. E o que mais impressiona são os números, sempre avassaladores.

As formigas gigantes são onívoras, porém extremamente covardes. É normal destruírem uma lavoura inteira e fugirem desordenadamente quando o fazendeiro aparece.

Vivem em grandes formigueiros, com largos túneis escavados na terra, e para lá carregam os alimentos que capturam. A sociedade é matriarcal, com uma rainha comandando um formigueiro inteiro.

SINERGIAS: Formian, Gafanhoto gigante, Lesma mangual.

FUNGO PIGMEU

Pequeno e Neutro ☠ Subterrâneo e Pântano

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	50%
XP	25
Movimento	9 metros
Moral	3

FORÇA 10 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 10

DESTREZA 11 INTELIGÊNCIA 8 CARISMA 10

COMBATE

CA	16
JP	19
DV	1 (5/9)
†	1 lança +1 (1d6)



FUNGO PIGMEU

Os fungos pigmeus são criaturas que ficam em algum ponto entre a planta e o humanoide, e têm sua origem dos esporos do fungo violeta.

Esses esporos são absorvidos pelo organismo após inalados e, 4 dias depois, o fungo pigmeu rasga a barriga do hospedeiro de dentro para fora, nascendo e matando seu hospedeiro ao mesmo tempo.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **FOGO:** o fungo pigmeu sofre o dobro de dano quando atacado com fogo.

☠ **NUVEM DE ESPOROS:** um fungo pigmeu, ao ser morto, explode em uma nuvem escura e grossa de esporos inofensivos que causam uma crise de espirros em quem estiver a até 2 metros da explosão.

Uma criatura atingida por essa nuvem deve fazer uma jogada de proteção ou perder 1d4 turnos limpando os olhos, espirrando e tossindo, ficando totalmente indefeso.

UTILIDADES: os cabelos dos fungos pigmeus são procurados por comerciantes que os tratam e os vendem como uma exótica erva de fumo.

ECOLOGIA: os fungos pigmeus se organizam em tribos, controladas geralmente pelo mais apto ou por aquele que, por ter nascido de um mago, tem a capacidade de lançar magias. Essas tribos dificilmente saem de seus territórios, preferindo se manter nas cavernas, pântanos e no meio de fungos.

Algumas vezes são iludidos por seres infernais, que os convence a realizar missões suicidas para atingir algum fim obscuro e terrível.

SINERGIAS: Besouro de fogo gigante, Cubo gelatinoso, Derro, Diabrete, Esporo de gás, Fungo violeta, Gnoll, Goblin, Kobold, Lêmure, Otyugh, Stirge, Vinha mortal, Vinha mortal menor.

Old Dragon: Bestiário



99

FUNGO VIOLETA

Médio e Neutro ☠ Subterrâneo

BÁSICO	Encontros	1d6
	Prêmios	20%
	XP	175
	Movimento	1 metro
	Moral	6

FORÇA 12 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 8

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 12 CARISMA 9

COMBATE	CA	10
	JP	14
	DV	1 (5/8)
	+	1 tentáculo+4 (1d6+1+veneno)



Os fungos geralmente não atacam seres vivos, no entanto esta espécie é particularmente perigosa para aventureiros desavisados.

Como parasita que é, o fungo violeta é incapaz de fotossíntese, então busca seu alimento através de matéria orgânica apodrecida. A superfície do fungo violeta é composta de órgãos sensoriais, que detectam ruídos e cheiros estranhos e que podem servir como potencial fonte de alimentação.

Ao redor desses órgãos existem quatro tentáculos com micro espinhos venenosos em suas pontas. Existem alguns fungos dessa espécie que não possuem tentáculos, mas que emitem um ruído estridente quando tocados.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VENENO:** o alvo do tentáculo de um fungo violeta deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perder 1d4 pontos de Força e de Constituição (uma rolagem para cada atributo).

☠ **ESPOROS:** uma vez destruído, o fungo violeta explode e lança esporos em um raio de 3 metros. Uma criatura atingida por estes esporos deve fazer uma jogada de proteção modificada pela CON ou se tornará um hospedeiro do fungo pigmeu, o que causará sua morte em 4 dias. As magias de cura completa ou curar doenças removem os efeitos dos esporos no hospedeiro.

ECOLOGIA: os fungos crescem em ambientes úmidos e escuros. Como possuem a capacidade de quebrar a matéria orgânica, os fungos cumprem uma função importante na decomposição de cadáveres.

Geralmente os fungos violeta são encontrados em florestas subterrâneas, em conjunto com esporos de gás e outras plantas semelhantes, além das criaturas conhecidas como fungo pigmeu.

SINERGIAS: Cubo gelatinoso, Esporo de gás, Fungo pigmeu, Otyugh, Vinha mortal, Vinha mortal menor.

Old Dragon: Bestiário

GAFANHOTO GIGANTE

Grande e Neutro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	3d6
Prêmios	nenhum
XP	175
Movimento	20 metros
Moral	4

FORÇA 12 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 12

DESTREZA 16 INTELIGÊNCIA 0 CARISMA 11

COMBATE

CA	14
JP	15
DV	3 (21/30)
†	2 garras +6 (1d8)



GAFANHOTO GIGANTE

O gafanhoto gigante é muito semelhante à sua contraparte normal, exceto no tamanho, equivalente ao de um cavalo.

Os gafanhotos gigantes não têm estratégia em combate e são extremamente covardes, fugindo instintivamente logo que percebem qualquer tipo de desvantagem. Por conseguirem saltar grandes distâncias, conseguem fugir com facilidade.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **SALTO:** um gafanhoto gigante é capaz de saltar a 100 metros de distância.

☠ **CONSCIÊNCIA COLETIVA:** todos os gafanhotos de uma mesma nuvem estão em constante contato telepático, não importa a distância que estejam entre si.

UTILIDADES: o exoesqueleto de um gafanhoto gigante pode ser utilizado para forjar armaduras mágicas.

ECOLOGIA: existem poucas pragas piores que a de gafanhotos gigantes. Capazes de destruir florestas inteiras em questão de minutos, essas criaturas

malditas vêm e vão pelo mundo, de forma aparentemente aleatória, levando consigo a destruição.

Os gafanhotos gigantes se alimentam praticamente só de plantas, mas não é o tipo de dieta que é um problema, mas sim a quantidade. Uma nuvem com poucos indivíduos é capaz de desfolhear uma floresta inteira.

Essas criaturas aparentemente não têm organização alguma, vivem saltando pelo mundo, sem destino e sem objetivo que não seja o de se alimentar de todo vegetal que encontrar.

SINERGIAS: Escorpião gigante, Formiga gigante.

Old Dragon: Bestiário



101

GÁRGULA

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	50%
XP	320
Movimento	6 metros V 12 metros
Moral	6

FORÇA **13** CONSTITUIÇÃO **14** SABEDORIA **10**

DESTREZA **16** INTELIGÊNCIA **7** CARISMA **9**

COMBATE

CA	14
JP	17
DV	4 (28/40)
†	2 garras+4 (1d6+1)



As gárgulas são criaturas que têm a pele semelhante a pedra, de modo que muitas vezes se misturam a estátuas em construções e templos.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **ESTRAÇALHAR:** se uma gárgula acertar ambos ataques contra a mesma vítima, ela causa +1d6 pontos de dano.

☠ **CAMUFLAGEM:** uma gárgula pode se passar por uma estátua. É necessário 1 em 1d6 para perceber que não se trata de uma imagem de pedra, mas sim de uma criatura viva.

UTILIDADES: o couro de um gárgula pode ser utilizado para a confecção de itens que envolvam furtividade. O pó resultante da maceração dos chifres de uma gárgula pode ser usado como ingrediente para poções que envolvam invulnerabilidades.

ECOLOGIA: originalmente as gárgulas foram construídas para servir de escoadouro de água, para prevenir ferrugem e erosão em muralhas e fortalezas. Porém, em algum momento, um mago insano deu

vida a essas esculturas terríveis, dando início a essa raça absurda.

As gárgulas possuem um metabolismo extremamente lento, de modo que podem passar anos sem comida, absolutamente imóveis, até que uma presa em potencial se aproxime.

Apesar de não viverem em uma sociedade organizada, um grupo de gárgulas tende a habitar a mesma construção para, com a combinação de suas forças, subjugar vítimas maiores e mais fortes para se alimentar.

Gárgulas geralmente colecionam tesouros de aventureiros derrotados, pelo simples gosto por objetos brilhantes e curiosos.

SINERGIAS: Golem de pedra, Lich e Vampiro.

GÊNIO

Grande e Caótico ☼ Extraplanar

BÁSICO	Encontros	1
	Prêmios	80%
	XP	1.060
	Movimento	9 metros
	Moral	10

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 14 SABEDORIA 13

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 16 CARISMA 14

COMBATE	CA	14
	JP	15
	DV	7 (53/74)
	RD	10/eletricidade 5/ácido
	†	1 cimitarra +6 (1d6+4)

O gênio é uma criatura extraplanar que é conhecida por sua sagacidade e perspicácia.

Geralmente chegam ao plano material convocados por um mago ou por acidente e, após negociar a sua liberação, ficam à solta no mundo, buscando riquezas e itens mágicos.

HABILIDADES ESPECIAIS

☼ **CRIAR ALIMENTOS:** 2x por dia, o gênio pode criar alimentos como a magia de mesmo nome.

☼ **DESEJO:** um gênio pode conceder um desejo para uma criatura que consiga capturá-lo ou libertá-lo de uma prisão. Esse desejo funciona da mesma forma que a magia de mesmo nome.

☼ **FORMA ESPECTRAL:** 1x ao dia, o gênio pode se tornar insubstancial, como a magia de mesmo nome.

☼ **FURACÃO:** 1x ao dia, o gênio pode assumir a forma de um pequeno furacão



e permanecer nessa forma por até 10 minutos. Uma vez nessa forma, o gênio pode capturar qualquer criatura menor que ela (jogada de proteção modificada pela Destreza evita) e carregá-la para outros lugares ou até jogá-la longe.

☼ **IMUNIDADE:** fogo e frio.

ECOLOGIA: os gênios são criaturas extremamente individualistas e por isso nunca andam em grupos. Não possuem uma sociedade formada, sendo que cada gênio se estabelece e vive da forma que melhor lhe convir.

SINERGIAS: Cíclope, Efreeti, Ettin, Gigante, Golem, Minotauro, Ogro, Oni mago, Titã, Troglodita.

GIGANTE DA COLINA

Grande e Caótico ☠ Colinas

BÁSICO

Encontros	2d4 Covil 3d6
Prêmios	25%
XP	1.390
Movimento	11 metros
Moral	9

FORÇA **23** CONSTITUIÇÃO **19** SABEDORIA **11**

DESTREZA **17** INTELIGÊNCIA **7** CARISMA **13**

COMBATE

CA	18
JP	10
DV	10+2 (92/122)
†	1 pancada +6 (2d4+8)
	1 clava +8 (2d6+6)



Os gigantes das colinas são os mais toscos e brutos de todos os gigantes. Vivem para aterrorizar e destruir vilas próximas às colinas em que vivem.

Se organizam em tribos e normalmente grupos partem para caçar. Geralmente iniciam combates atacando à distância, arremessando imensas rochas. Só então partem para o combate direto.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 60 m.

UTILIDADES: os testículos de gigantes da colina são muito apreciados na culinária dos povos do norte.

ECOLOGIA: é normal os gigantes possuírem algum tipo de organização social, apesar de instável e caótica. O líder é líder enquanto não for desafiado e derrotado, exercendo o seu poder com base na força bruta e na intimidação.

Não costumam acumular riqueza, e carregam seus pertences consigo em sacos de couro, muitas vezes feitos de um boi inteiro, conforme mudam de moradia.

Possuem um medo irracional de magias e costumam destruir ou engolir os itens mágicos que encontram. Possuem um rito cerimonial de execução de magos que capturam.

Constroem suas paliçadas em regiões temperadas, buscando cavernas abandonadas ou erguendo cabanas rústicas e toscas.

A dieta de um gigante das colinas é basicamente carnívora, sem distinguir a carne de um elfo da carne de um orc da carne de um dragão. Se é uma criatura viva, ela será morta e devorada.

SINERGIAS: Cíclope, Efreeti, Ettin, Gênio, Golem, Minotauro, Ogro, Oni mago, Titã, Troglodita.

Old Dragon: Bestiário

GIGANTE DA MONTANHA

Imenso e Neutro ☠ Montanhas

BÁSICO	Encontros	1
	Prêmios	15%
	XP	2.730
	Movimento	12 metros E 6 metros
	Moral	10

FORÇA 27 CONSTITUIÇÃO 19 SABEDORIA 12

DESTREZA 15 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 11

COMBATE	CA	20
	JP	10
	DV	14+6 (132/174)
	†	1 pancada +8 (2d4+10) 1 clava +16 (2d6+8)



GIGANTE DA MONTANHA

Os gigantes das montanhas são humanoides imensos e solitários que habitam as cavernas no topo das montanhas mais altas e selvagens.

Possuem um corpo descomunalmente forte, braços grossos como o tronco das árvores mais grossas, pernas curtas e pés grandes e largos, perfeitamente adaptados para a vida em uma região tão repleta de cânions, desfiladeiros e passagens estreitas.

Sua pele é rígida e bronzeada, seus cabelos desgrenhados são grossos como barbantes e comumente são vistos vestindo tangas e roupas simples feitas de peles de animais.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 60 m.

☠ **ARREMESSAR PEDRAS:** um gigante da montanha é um especialista em arremessar pedras grandes ou maiores. Realizando um teste de ataque à área, o gigante arremessa pedras que causam 2d8+10 pontos de dano a todos dentro de um raio de 6 metros.

UTILIDADES: os tapeceiros costumam pagar bons preços pelos cabelos destes gigantes. Com eles é possível tecer um tapete pequeno e exótico mas com grande valor de mercado

ECOLOGIA: estes gigantes passam a vida entre patrulhar seus territórios, caçar e dormir. Costumam construir seus covis em cavernas altas e grandes, de preferência em locais inacessíveis para humanoides médios ou pequenos.

São famosos também pelo cheiro repugnante de podridão que emanam, resultado não só do couro mal curtido das roupas que vestem, mas de seus covis repletos de carcaças pútridas dos seus animais.

SINERGIAS: Cíclope, Ogros, Trolls e Gigantes das Colinas

GIGANTE DA TEMPESTADE

Colossal e Ordeiro 🐉 Montanha

BÁSICO

Encontros	1d4 covil 1d8
Prêmios	25% + 3 IM
XP	3.290
Movimento	11 metros
Moral	11

FORÇA **22** CONSTITUIÇÃO **18** SABEDORIA **13**

DESTREZA **14** INTELIGÊNCIA **15** CARISMA **10**

COMBATE

CA	20
JP	10
DV	10+2 (92/122)
†	1 pancada +6 (2d4+7)
	1 Machado +13 (2d8+6)



Os gigantes da tempestade são os mais altos e poderosos de todos os gigantes, medindo quase 7m e pesando uma tonelada e meia. Possuem cabelos verdes e pele verde-clara. São gentis e reclusos e, desde que não sejam irritados, são bastante tolerantes com relação a outras raças.

HABILIDADES ESPECIAIS

- 🐉 **RESISTÊNCIA:** gigantes da tempestade possuem resistência 5 contra eletricidade.
- 🐉 **MAGIA:** podem lançar magias arcanas como um mago de 5º nível.
- 🐉 **CONTROLAR O CLIMA:** 1x ao dia, o gigante da tempestade pode controlar o clima como a magia de mesmo nome.

ECOLOGIA: os gigantes da tempestade são reclusos, mas não são tímidos. Vivem em luxuosos castelos construídos nas nuvens, e passam uma vida de contemplação e filosofia. Têm um gosto afiado para música e conversas inteligentes, com uma pitoresca predileção por charadas e piadas.

Costumam ter uma amizade próxima com os dragões metálicos, com quem mantêm uma relação quase simbiótica, em que um protege a propriedade do outro.

Diferentemente dos outros gigantes, os gigantes da tempestade prezam muito pelos tesouros e itens mágicos que possuem, guardando-os com muito esmero, em cofres secretos protegidos por magia.

Possuem uma vida organizada, com plantações vastas, mas não possuem gado. A carne que serve de alimento é adquirida na caça.

SINERGIAS: Dragão de Prata, Dragão Dourado, Gênio, Águia Gigante, Pégaso, Grifo.

Old Dragon: Bestiário

GIGANTE DO FOGO

Imenso e Caótico 🐉 Montanha

BÁSICO

Encontros	2d4 covil 3d6
Prêmios	30%
XP	1.480
Movimento	11 metros
Moral	9

FORÇA **22** CONSTITUIÇÃO **18** SABEDORIA **11**

DESTREZA **14** INTELIGÊNCIA **10** CARISMA **13**

COMBATE

CA	17
JP	9
DV	10+2 (92/122)
†	1 pancada +6 (2d4+5)
	1 espada bastarda +12 (4d6+6+ fogo)

Os gigantes do fogo são criaturas que medem em torno de 5 m e pesam por volta de uma tonelada. Apesar de altos, são atarracados, lembrando anões imensos. Possuem pele escura e cabelos e barba ruivos, e são geralmente prognatas.

Em combate, costumam valer do seu tamanho e da sua organização para lutar de forma coordenada, preferindo os combates corpo-a-corpo aos à distância.

HABILIDADES ESPECIAIS

- 🐉 **RESISTÊNCIA:** gigantes do fogo possuem resistência 5 contra fogo.
- 🐉 **VISÃO NO ESCURO:** 60 m.
- 🐉 **VULNERÁVEL:** gigantes do fogo possuem vulnerabilidade 5 contra frio.
- 🐉 **ESPADA FLAMEJANTE:** gigantes do fogo possuem espadas bastardas flamejantes que causam 2d6 de dano adicional devido ao fogo.

ECOLOGIA: os gigantes do fogo costumam viver onde é muito quente, como



em regiões montanhosas próximas a vulcões ou a gêisers.

Costumam capturar e domar criaturas para servir de vigilantes, como wyverns e até mesmo cães infernais.

Não têm hábito de acumularem grandes tesouros, vivem em locais imundos e com pouco conforto. Às vezes mantêm um item valioso ou outro, mas devido à imundície em que vivem, é bastante complicado localizar e reconhecer esse tipo de tesouro.

UTILIDADES: o sangue de um gigante pode ser utilizado para a forja de itens mágicos que concedam resistência a dano de fogo.

SINERGIAS: Cão infernal, Cíclope, Efreeti, Ettin, Gênio, Golem, Minotauro, Ogro, Oni mago, Titã, Troglodita, Wyvern.

Old Dragon: Bestiário

GIGANTE DO GELO

Grande e Caótico ☠ Geleira

BÁSICO

Encontros	2d4 covil 3d6
Prêmios	15% + 3 IM
XP	1.480
Movimento	11 metros
Moral	9

FORÇA **23** CONSTITUIÇÃO **19** SABEDORIA **13**

DESTREZA **17** INTELIGÊNCIA **8** CARISMA **10**

COMBATE

CA	18
JP	10
DV	10+2 (92/122)
†	1 pancada +6 (2d4+8)
	1 machado +12 (2d6+6)

Os gigantes do gelo construíram uma reputação que mistura a crueldade à estupidez. Possuem cabelos, barbas e pele em tons claros, puxando para um branco acizentado.

Em combate, preferem a segurança das rochas arremessadas logo de início, para só depois partirem para a luta direta, com seus potentes machados.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **RESISTÊNCIA:** gigantes do gelo possuem resistência 5 contra frio.

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 60 m.

☠ **ARREMESSAR PEDRAS:** um gigante do gelo é um especialista em arremessar pedras grandes. Realizando um teste de ataque à área o gigante arremessa pedras que causam 2d6+8 pontos de dano a todos dentro de um raio de 6 metros.

☠ **VULNERÁVEL:** gigantes do gelo possuem vulnerabilidade 5 contra fogo.



UTILIDADE: o sangue de um gigante do gelo pode ser usado para a forja de itens mágicos que concedam resistência ao frio.

ECOLOGIA: os gigantes do gelo costumam viver nos ermos gélidos, em cavernas ou em fortalezas rústicas.

Carregam seus pertences em sacos imundos feitos de couro de animais que compõe sua dieta como ursos, focas e alces. Por algum motivo, desprezam a carne humana.

SINERGIAS: Cíclope, Efreeti, Ettin, Golem, Ogro.

Old Dragon: Bestiário

GIGANTE - TAMANHO

Os tamanhos de um gigante podem variar conforme a idade.
Neste exemplo é utilizado uma média apenas para efeitos de visualização.



Gigante da Colina



Gigante do Gelo



Gigante da Tempestade

Gigante da Montanha

Gigante do Fogo

GLABREZU

Caótico e Imenso ☼ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	60% + 1d8 IM
XP	2.615
Movimento	9 metros
Moral	10

FORÇA 29 CONSTITUIÇÃO 30 SABEDORIA 14

DESTREZA 18 INTELIGÊNCIA 16 CARISMA 17

COMBATE

CA	27
JP	12
DV	13 (208/247)
RD	15/magia e ordem
RM	35%
†	2 pinças +20 (3d6+8)
	2 garras +12 (2d4+8)
	1 mordida +12 (2d8+8)



Os glabrezu estão entre os demônios mais traiçoeiros do Abismo. Inicialmente, tentam levar suas vítimas à ruína a partir do oferecimento de riquezas e poder.

A sua aparência e estatura emana poder e controle, utilizados para levar as vítimas a aceitarem a barganha... por um preço. Eles utilizam mentiras e traição para destruir as vidas daqueles que cruzam o seu caminho.

Esse tipo de demônio prefere operar por trás dos panos, raramente liderando diretamente, mas sim atuando como conselheiros e espiões para demônios mais poderosos.

HABILIDADES ESPECIAIS

☼ **CONVOCAR DEMÔNIO:** 3 vezes ao dia, um glabrezu tem 50% de chances de conseguir convocar 1d2 Hezrou ou 1d4 Vrock e 20% de chances de convocar outro glabrezu.

☼ **MAGIAS:** um glabrezu consegue lançar magias divinas como um clérigo de 5º nível.

☼ **IMUNIDADES:** eletricidade e veneno. Resistências: frio 10, fogo 10, ácido 10.

UTILIDADE: as pinças do glabrezu podem ser utilizadas para a confecção de armas mágicas. A pele de um glabrezu pode ser utilizada para capas de resistência a eletricidade e veneno.

ECOLOGIA: como são incapazes de alterar a sua aparência hedionda, os glabrezu geralmente encontram suas vítimas em segredo, ou são invocados por magos caóticos para realizar pactos.

SINERGIAS: Gorgon, Hezrou, Marilith, Osyluth, Remorhaz, Vrock.

GNOLL

Médio e Caótico ☠ Planície

BÁSICO

Encontros	2d4
Prêmios	100%
XP	100
Movimento	12 metros
Moral	5

FORÇA **14** CONSTITUIÇÃO **10** SABEDORIA **9**

DESTREZA **14** INTELIGÊNCIA **11** CARISMA **10**

COMBATE

CA	14 (armadura de couro)
JP	18
DV	2 (10/16)
†	1 machado +2 (1d8+2)
	1 mordida +2 (1d6+2)



GNOLL

O gnoll é um humanoide com cabeça de hiena que habita savanas e planícies.

Trata-se de um caçador noturno, que aproveita-se do seu bando numeroso para emboscar, derrotar e matar suas vítimas.

É uma criatura que se aproveita do pânico causado pelo caos do ataque escandaloso para superar sua covardia e fraqueza.

Como não conseguem se organizar enquanto grupo, os gnolls têm moral baixa, fugindo sem olhar para trás assim que se veem em desvantagem.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **BANDO CAÓTICO:** o bando de gnolls ataca de forma insana e desordenada, com criaturas umas por cima das outras, compartilhando espaços apertados.

ECOLOGIA: Um gnoll come qualquer coisa que tenha sangue quente, preferindo criaturas inteligentes a animais apenas pelo prazer de vê-los implorar pelas suas vidas.

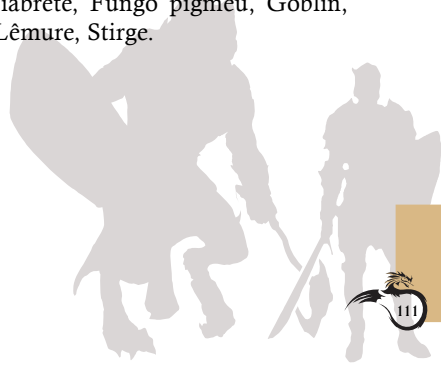
Old Dragon: Bestiário

Têm o hábito de caçar por um tempo em uma mesma área até consumirem e destruírem tudo. Então, seguem adiante, procurando como nômades uma nova morada temporária.

Mesmo mantendo-se em bandos, os gnolls não possuem uma estrutura social definida. Muitas vezes abandonam parceiros feridos e as lideranças são disputadas a gritos.

Uma tribo gnoll caça à noite, passando os dias em tocas e pequenas cavernas. As fêmeas dificilmente deixam os covis, é a sua função proteger a prole de predadores naturais e de caçadores.

SINERGIAS: Besouro de fogo gigante, Derro, Diabrete, Fungo pigmeu, Goblin, Kobold, Lêmure, Stirge.



GOBLIN

Pequeno e Caótico ☠ Planície e Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	2d4 covil 6d10
Prêmios	10%
XP	25
Movimento	4 metros
Moral	6

FORÇA **11** CONSTITUIÇÃO **12** SABEDORIA **9**

DESTREZA **13** INTELIGÊNCIA **10** CARISMA **6**

COMBATE

CA	12 (armadura de couro)
JP	16
DV	1 (6/9)
†	1 espada curta +2 (1d6)
	1 arco curto +3 (1d6)



Os goblins são pequenas criaturas verdes, caóticas e extremamente agressivas. Covardes, se organizam em bandos e vivem em planícies e em cavernas.

Evitam confrontos com grupos poderosos e numerosos, e somente partem para o combate quando estão em maior número, preferencialmente armando uma emboscada.

Possuem uma pele rugosa e pegajosa, olhos ferozes e um maxilar avantajado, quase sempre prognata repleto de pequenas presas serrilhadas e externas. Suas orelhas são pontudas e quase sempre roídas, marcadas ou machucadas.

Goblins são inimigos naturais dos anões. Por milênios essas duas raças se enfrentaram em guerras e até hoje se odeiam. Um goblin fará o possível para atacar seus inimigos prediletos antes de se arriscar com outros alvos.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 20 m.

ECOLOGIA: os goblins, apesar de caóticos e desorganizados, possuem uma mínima estrutura tribal, geralmente formada ao redor de um xamã ou de um guerreiro superior.

Normalmente habitam o subterrâneo ou ruínas abandonadas. Suas construções são sujas e bagunçadas, e praticamente todo goblin compartilha de um mesmo espaço para tudo.

A expectativa de vida de um goblin é de aproximadamente 50 anos, sendo que muitos morrem bem antes disso, seja pela espada ou pelo arco e flecha, nem sempre de origem inimiga.

SINERGIAS: Besouro de fogo gigante, Bugbear, Derro, Diabrete, Gnoll, Hobgoblin, Kobold, Lêmure, Stirge, Fungo Pigmeu.

GOLEM DE AÇO

Imenso e Neutro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	nenhum
XP	1.660
Movimento	6 metros
Moral	12

FORÇA **24** CONSTITUIÇÃO **15** SABEDORIA **5**

DESTREZA **6** INTELIGÊNCIA **3** CARISMA **3**

COMBATE

CA	17
JP	14
DV	10+4 (74/104)
†	1 pancada +14 (2d8+7)
	1 espada gigante +11 (3d6+7)



GOLEM DE AÇO

Um golem é um corpo inanimado contendo um espírito elemental aprisionado por um usuário de magia que passa a ser seu senhor, cuja teoria a respeito da sua criação se perdeu com o passar dos milênios.

Os golens não são apenas os construtos mais conhecidos, mas também são os mais temidos.

Os golens de aço são construídos em um ritual que envolve as magias Desejo, Metamorfose e Névoa mortal.

Além dos componentes para construir o corpo, geralmente humanoide, é necessário uma espada especial para o seu tamanho, que é alojada em uma de suas mãos (geralmente a mão alojada corresponde à mão principal do mago que o forjou).

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **DESEQUILIBRAR:** Devido ao seu peso, o golem de aço pode desequilibrar criaturas ao seu redor com uma pisada no solo. Criaturas adjacentes devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza ou perder o equilíbrio.

☠ **SOPRO DE GÁS:** a cada 1d6+4 turnos, o golem de aço expele uma nuvem de gás tóxico que ocupa uma área de 3 metros de raio ao seu redor. Criaturas nessa área devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perder 1 ponto de Constituição.

☠ **FORJADO NO FOGO:** golens de aço recuperam 1 ponto de vida a cada 10 pontos de dano recebidos pelo fogo.

☠ **IMUNIDADES:** todos os efeitos mentais, a sono, veneno, paralisia, doença, morte, dreno de energia e sangue, acertos críticos e a todos os efeitos que exijam uma jogada de proteção modificada pela Constituição para resistir.

SINERGIAS: Cíclope, Ettin, Gênio, Gigante, Minotauro, Ogro, Oni Mago, Titã, Troglodita.

Old Dragon: Bestiário



113

GOLEM DE CARNE

Grande e Neutro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	nenhum
XP	450
Movimento	9 metros
Moral	8

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 14 SABEDORIA 5

DESTREZA 6 INTELIGÊNCIA 3 CARISMA 7

COMBATE

CA	14
JP	13
DV	5+20 (55/70)
†	1 pancada +8 (2d8+16)



Um golem é um corpo inanimado contendo um espírito elemental aprisionado por um usuário de magia que passa a ser seu senhor, cuja teoria a respeito da sua criação se perdeu com o passar dos milênios.

Os golens de carne são criados por magos insanos, que buscam imitar a vida, mas que não têm o ímpeto caótico para flertar com a necromancia.

Os golens de carne, apesar de sua semelhança com zumbis, não são mortos-vivos, mas sim construtos artificiais criados a partir de pedaços de diversos cadáveres humanoides. Sua pele varia entre tons esverdeados e amarelados devido à sua decomposição.

Não existe um parâmetro específico para a quantidade de corpos necessários para construir um golem de carne, mas é normal que esses construtos tenham braços, pernas, torsos e cabeça oriundos de corpos e criaturas diferentes. A parte mais importante de um golem de carne é o cérebro, que determina o ímpeto do golem em servir o seu mestre. Enquanto

um cérebro sadio poderá resultar em um golem civilizado, que pode inclusive servir como um mordomo pitoresco, um cérebro insano pode resultar em um golem descontrolado, que pode inclusive se voltar contra o seu mestre.

Para criar um golem de carne são necessárias as magias Desejo e Convocar relâmpago.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **RENASCIDO NA TEMPESTADE:** golens de carne recuperam 1 ponto de vida a cada 10 pontos de dano recebidos de eletricidade.

☠ **IMUNIDADES:** todos os efeitos mentais, a sono, veneno, paralisia, doença, morte, dreno de energia e sangue, acertos críticos e a todos os efeitos que exijam uma jogada de proteção modificada pela Constituição para resistir.

SINERGIAS: Cíclope, Ettin, Gênio, Gigante, Minotauro, Ogro, Oni Mago, Titã, Troglodita.

Old Dragon: Bestiário

GOLEM DE PEDRA

Imenso e Neutro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	nenhum
XP	1.015
Movimento	6 metros
Moral	12

FORÇA 22 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 5

DESTREZA 6 INTELIGÊNCIA 3 CARISMA 3

COMBATE

CA	20
JP	14
DV	8+10 (66/90)
†	2 pancadas +10 (2d8+6)



GOLEM DE PEDRA

Um golem é um corpo inanimado contendo um espírito elemental aprisionado por um usuário de magia que passa a ser seu senhor, cuja teoria a respeito da sua criação se perdeu com o passar dos milênios.

Os golens de pedra são construídos com o fim de proteger uma estrutura ou construção. Com a capacidade que têm de se camuflar às pedras, conseguem ficar indetectáveis por muitos séculos, até que ladrões ou visitantes indesejados adentrem o local por eles vigiado.

Esses golens costumam ser cobertos de runas e outros entalhes simbólicos, que podem possuir propriedades mágicas.

O ritual para criar um golem de pedra envolve as magias Desejo, Metamorfose e Moldar rochas.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **ESCULPIDO NA ROCHA:** golens de pedra possuem o poder de se camuflar junto a rochas. Enquanto estiver camuflado, uma criatura tem 5% de chance de reconhecer o golem como tal e não como uma mera deformação na rocha.

☠ **IMUNIDADES:** todos os efeitos mentais, a sono, veneno, paralisia, doença, morte, dreno de energia e sangue, acertos críticos e a todos os efeitos que exijam uma jogada de proteção modificada pela Constituição para resistir.

SINERGIAS: Cíclope, Ettin, Gênio, Gigante, Minotauro, Ogro, Oni Mago, Titã, Troglodita.

Old Dragon: Bestiário



115

GÓRGON

Grande e Neutro ☠ Planície



BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	40%
XP	1.015
Movimento	12 metros
Moral	12

FORÇA 19 CONSTITUIÇÃO 17 SABEDORIA 9

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 4 CARISMA 6

COMBATE

CA	17
JP	13
DV	8+5 (69/93)
†	1 chifre +9 (1d10+4)

O górgon é um touro com uma carapaça metálica extremamente hostil e agressivo, sendo impossível de ser domado.

Seus olhos são vermelhos e uma fumaça esverdeada emana de suas narinas.

Ao visualizar um oponente, um górgon geralmente parte em carga em sua direção, procurando atropelá-lo, empalá-lo com seus chifres ou paralizá-lo com sua baforada.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **PARALIZAR:** 3x ao dia, o górgon lança uma baforada que paralisa permanentemente um oponente. Uma jogada de proteção modificada pela CON nega este efeito. Normalmente o górgon só parte para o ataque direto após utilizar a sua baforada.

☠ **ATROPELAR:** um górgon pode realizar um ataque em carga para atropelar seus inimigos. Para tal ele deve ser capaz de andar em linha reta até o alvo. Em um ataque de atropelar, o górgon recebe um bônus de +1d6 no dano e não recebe penalidade na CA.

ECOLOGIA: os górgons são habitantes de planícies e não possuem uma organização social, devido à sua baixa inteligência.

Eles vivem para destruir e espalhar o terror por onde passam. É dito que um górgon consegue devorar a estátua que cria com a sua baforada paralizante. Não acumulam tesouros, apenas aqueles que ficam presos nas suas vítimas paralizadas.

Caso o górgon, derrotado, seja estripado pelos aventureiros, é normal encontrar pedras e gemas preciosas em suas entranhas.

UTILIDADE: o pulmão do górgon pode ser utilizado para a confecção de itens que envolvam paralisia, enquanto a sua saliva pode ser utilizada para remover paralisia. A couraça do górgon pode ser utilizada para a forja de armaduras mágicas.

SINERGIAS: Glabrezu, Hezrou, Marilith, Osyluth, Remorhaz, Vrock.

GRICK

Médio e Neutro 🐉 Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	2d4
Prêmios	25%
XP	175
Movimento	4 metros N 24 metros
Moral	9

FORÇA 15 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 14

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 3 CARISMA 3

COMBATE

CA	14
JP	15
DV	3 (21/30)
†	1 mordida +1 (1d4+2)
	4 tentáculos +2 (1d4+2)



GRICK

O grick é um predador furtivo que vive nos subterrâneos, masmorras e cavernas, aguardando exploradores incautos para devorar.

Não é um ser solitário, se organiza em pequenos grupos para caçar e formar ninhos para a prole. Como não acumula tesouros nem bens, o grick costuma se alojar em qualquer local que suporte seu corpo, e lá fica, espregando e observando os arredores, atrás de uma presa que possa ser derrotada e devorada.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐉 **VISÃO NO ESCURO:** 18 m.

ECOLOGIA: o grick é uma criatura que possui um corpo borrachudo e serpentino de cor verde escuro com o ventre mais claro e opaco.

Essas criaturas atingem quase 2m de comprimento e 100 kg na fase adulta. Quatro tentáculos de 60 cm segmentados saem da cabeça e escondem um frágil bico de pássaro, através do qual emite um grito

Old Dragon: Bestiário

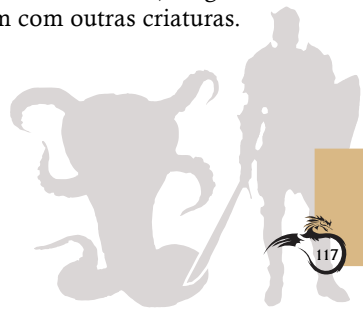
agudo para alertar um ataque iminente.

A sua estrutura social é bastante desorganizada, machos e fêmeas caçam, lutam e cuidam da prole, sem distinção ou organização, a não ser quando o assunto é defender o ninho, ocasião em que lutam lado a lado e dificilmente fogem ou se rendem.

Durante a caça, geralmente o grick mais experiente e forte lidera os mais jovens e fracos, que não tomam iniciativa em combate.

UTILIDADE: os tentáculos do grick são muito procurados por magos. As ventosas dos tentáculos do grick também são procuradas pelo seu valor culinário.

SINERGIAS: por sua natureza, os gricks não se relacionam com outras criaturas.



GRIFO

Grande e Ordeiro 🐉 Colina

BÁSICO

Encontros	2d8
Prêmios	20%
XP	670
Movimento	10 metros V 30 metros
Moral	8

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 16 SABEDORIA 11

DESTREZA 15 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 11

COMBATE

CA	17
JP	11
DV	7 (56/77)
†	2 garras +5 (1d4+4)
	1 bicada +8 (2d6+6)



O grifo é uma criatura majestosa que possui o corpo de um leão, com a cabeça e as asas de uma águia. Geralmente as suas patas dianteiras são semelhantes às de uma águia, terminando em garras afiadas, enquanto as traseiras seguem o padrão dos grandes felinos.

UTILIDADES: apesar de não conferir propriedades mágicas, nobres e ricos pagam muito dinheiro por um grifo caçado e em bom estado.

ECOLOGIA: em seu habitat natural, os grifos constroem seus ninhos em cavernas rasas no alto de montanhas, próximo de planícies, que são utilizadas como locais de caça.

O grifo é um predador carnívoro, de hábitos muito semelhantes aos dos leões: o bando é composto de diversas fêmeas e seus filhotes, liderados por um macho alfa, responsável pelo domínio do território e escolha de local de caça. Por sua vez, as fêmeas são responsáveis tanto pela proteção da prole e do ninho quanto pela obtenção de comida.

Grifos são muito utilizados por humanos como montaria alada, no entanto nunca são domados, mas sim são considerados aliados por uma mesma causa.

A lealdade do grifo para com o seu condutor é eterna, sendo que um grifo dificilmente aceita um outro condutor, mesmo quando o seu original morre.

Um grifo, apesar de não ser capaz de falar, é capaz de entender a língua comum.

SINERGIAS: por sua natureza, os grifos não se relacionam com outras criaturas.

HEZROU

Grande e Caótico ☠ Extraplanar



HEZROU

BÁSICO

Encontros	1d2
Prêmios	50% + 1d4 IM
XP	2.430
Movimento	9 metros
Moral	10

FORÇA **24** CONSTITUIÇÃO **20** SABEDORIA **10**

DESTREZA **18** INTELIGÊNCIA **11** CARISMA **18**

COMBATE

CA	23
JP	11
DV	11 (110/143)
RM	30%
RD	15/magia
†	1 mordida +15 (3d6+7)
	2 garras +18 (4d4+7)



Os hezrou são os demônios que habitam as profundezas mais fétidas e podres do Abismo. Eles representam a destruição inevitável da natureza, apodrecendo tudo ao seu redor. São extremamente preguiçosos e hedonistas.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **VISÃO NO ESCURO:** 60 m.
- ☠ **IMUNIDADES:** eletricidade e veneno.
- ☠ **MAGIA:** um hezrou pode lançar magias arcanas como um mago de 5º nível.
- ☠ **DILACERAR:** quando um hezrou acerta os dois ataques de garra em uma única vítima, causa 2d6 pontos de dano adicionais.
- ☠ **INVOCAR DEMÔNIO:** uma vez ao dia, o hezrou pode tentar invocar um vrock ou outro hezrou para lutar ao seu lado, com 35% de chances de sucesso.

☠ **RESISTÊNCIAS:** ácido 10, frio 10, fogo 10.

UTILIDADE: o sangue do hezrou pode ser utilizado para a confecção de poções de apodrecimento, destruição ou até mesmo venenos.

ECOLOGIA: os hezrou habitam os vastos pântanos do Abismo, e, quando se transportam para o plano material, também optam por construir seus covis em locais semelhantes. Nesse caso, o pântano sofre a influência direta do caos inato do demônio, com a flora se tornando distorcida, gosmenta e fétida, e com a fauna se tornando deformada e patética.


Com o tempo, a mácula do caos abissal afeta as comunidades próximas do pântano, causando deformações em crianças recém nascidas e aumentando a agressividade dos animais domésticos.

SINERGIAS: Glabrezu, Górgon, Marilith, Osyluth, Remorhaz, Vrock.

Old Dragon: Bestiário

HIDRA

Imenso e Neutro 🐉 Pântano

	5-6 CABEÇAS	7-8 CABEÇAS	9-10 CABEÇAS	11-12 CABEÇAS	
BÁSICO	Encontros	1	1	1	1
	Tamanho	Imenso	Imenso	Imenso	Imenso
	Prêmios	10%	10%	10%	10%
	XP	2000 XP / cabeça	2000 XP / cabeça	2000 XP / cabeça	2000 XP / cabeça
	Mov.	12 metros	12 metros	12 metros	12 metros
	Moral	9	10	11	12
	ATRIBUTOS	FOR	21	21	21
DES		12	12	12	12
CON		20	20	20	20
INT		1	1	1	1
SAB		11	11	11	11
CAR		10	10	10	10
COMBATE	CA	15	17	19	21
	JP	15	13	11	9
	DV	5 (50/65)	7 (70/91)	9 (90/117)	11 (110/143)
	 Mordidas	5 mordidas +6 (1d10+3)	7 mordidas +10 (1d10+5)	9 mordidas +14 (1d10+8)	11 mordidas +16 (1d10+10)

A hidra é uma criatura que habita as regiões pantanosas e é extremamente agressiva.

A única forma de matá-la é destruindo seu corpo ou cortando todas suas cabeças.

Para cortar uma cabeça, o jogador deverá declarar especificamente essa intenção. Cada cabeça individualmente possui um bônus de +5 na CA, e cada cabeça possui uma quantidade de pontos de vida equivalente ao total da criatura dividido pela quantidade de cabeças que possui.

A perda de uma das cabeças causa dano ao corpo equivalente à metade da totalidade dos pontos de vida da cabeça. Cada vez que uma cabeça é decepada, duas novas brotam do lugar em 1d4 turnos.

Uma hidra nunca pode ter mais do que o dobro de cabeças que originariamente possuía, e cada uma dessas cabeças novas apodrecem e caem em um dia. Para evitar que as novas cabeças brotem, é necessário causar pelo menos 5 pontos de dano de fogo ou de ácido na ferida para cauterizá-la antes que novas cabeças brotem.



HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 60m.
- ☠ **VISÃO NO ESCURO:** 18m.
- ☠ **REGENERAÇÃO:** a hidra regenera 10 pontos de vida por turno.
- ☠ **PIROHIDRA:** essas hidras de cor roxa avermelhada podem cuspir jatos de fogo de 3 metros de largura e 20 metros de comprimento a cada 1d4 turnos. O jato causa 3d6 pontos de dano por cabeça. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade. Como essa criatura é imune ao fogo, o dano de fogo não cauteriza o ferimento de amputação.
- ☠ **CRIOHIDRA:** essas hidras azuis podem cuspir jatos de gelo de 3 metros de largura e 20 metros de comprimento a cada 1d4 turnos. O jato causa 3d6

pontos de dano por cabeça. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

UTILIDADES: a couraça da pirohidra pode ser utilizada na confecção de itens de proteção com resistência a fogo, enquanto a couraça da criohidra pode ser utilizada na confecção de itens de proteção com resistência ao frio. O sangue de uma hidra pode ser utilizado para confecção de poções de cura ou servir na preparação de itens de regeneração.

ECOLOGIA: apesar do seu tamanho e dos múltiplos ataques, as hidras são comumente atacadas por dragões. São impossíveis de serem domesticadas.

SINERGIAS: Carniçal, Esfinge, Inumano, Lamia, Medusa, Múmia, Sombra.

HOBGOBLIN

Médio e Ordeiro 🦄 Colina e Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	10%
XP	25
Movimento	5 metros
Moral	8

FORÇA 13 CONSTITUIÇÃO 14 SABEDORIA 9

DESTREZA 13 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 8

COMBATE

CA	13 (armadura de couro)
JP	16
DV	1+2 (9/12)
†	1 espada longa +3 (1d8+1)
	1 maça +2 (1d8+2)



O hobgoblin é um tipo de goblinóide forte e esperto, eficiente em combate e extremamente belicoso.

Compensa sua inteligência comum e sua baixa sabedoria com táticas de combate onde o número de combatentes funcione a seu favor.

É uma criatura alta e musculosa, que possui as feições semelhantes às dos seus parentes mais baixos, os goblins: cara achatada, orelhas pontiagudas, narinas frontais expostas e pele em tons de cor que variam do amarelado ao vermelho terroso, quase sempre coberto por pedaços de armaduras de vítimas anteriores.

HABILIDADES ESPECIAIS

🦄 **VISÃO NO ESCURO:** 30 metros.

ECOLOGIA: o hobgoblin gosta da luta aberta e enfrenta seus inimigos de frente, repudiando as táticas de tocaia de seus parentes, os bugbears.

A relação dos hobgoblins com os bugbears é delicada, pois, apesar de geralmente

estarem sob o comando destes, os apelidaram de “os covardes”.

A sua organização é uma mistura caótica do tribalismo com a organização militar. Cada tribo sente orgulho de seu status, sendo que um contato entre duas tribos tem 85% de chance de acabar em troca de ofensas e 15% de chance de acabar em luta aberta.

Os hobgoblins costumam construir seus covis no subterrâneo, mas passam boa parte do tempo a céu aberto, caçando, pilhando e matando.

SINERGIAS: Bugbear, Goblin, Orc, Warg.

HOMEM ESGUIO

Variável e Neutro ☼ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	30%
XP	1.190
Movimento	12 metros
Moral	12

FORÇA 16 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 18

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 18 CARISMA 18

COMBATE

CA	13
JP	14
DV	7 (35/56)
RD	5/magia

† -



HOMEM ESGUIO

O homem esguio é uma criatura extraplanar de origem e motivações desconhecidas. Tem como hábito sequestrar pessoas, especialmente crianças.

Sua aparência é a de um homem bem vestido, alto e magro. No entanto, muitas vezes essa aparência se distorce, com suas pernas e seus braços se esticando de forma inumana e tentáculos brotando das suas costas, dando a ele uma aparência às vezes de árvore, às vezes aracnídea.

HABILIDADES ESPECIAIS

☼ **SALTO PLANAR:** 3x ao dia o homem esguio é capaz de utilizar o seu plano de origem como um atalho para percorrer curtas distâncias, de até 30 m. Uma criatura tocada pelo homem esguio o acompanha nesse salto.

☼ **TOQUE INCORPÓREO:** o homem esguio não possui um corpo físico, mas pode projetar seus tentáculos incorpóreos para aprisionar uma criatura, para carregá-la no salto planar.

☼ **DRENO DE ALMA:** uma criatura que olha nos olhos inexistentes do

homem esguio deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perder 1d4 níveis. Uma criatura que chegar no nível 0 devido ao dreno de alma morre e tem a sua alma absorvida pelo homem esguio, não podendo ser ressuscitada.

☼ **TAMANHO VARIÁVEL:** o homem esguio pode aumentar ou reduzir o tamanho de seus membros à vontade e sem limite.

☼ **VISÃO NO ESCURO:** sem limite.

☼ **AURA DE MEDO:** uma criatura a 10 m do homem esguio deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficar apavorada.

ECOLOGIA: o homem esguio, mesmo aparecendo à distância, está sempre perto. Apesar de o homem esguio ser mais aterrorizante e hábil durante a noite, ele passa os dias observando suas vítimas à distância.

SINERGIAS: o homem esguio não se relaciona com nenhuma outra criatura.

Old Dragon: Bestiário



123



HOMEM LAGARTO

Médio e Neutro 🐸 Pântano

BÁSICO

Encontros	2d4 covil 6d6
Prêmios	10%
XP	75
Movimento	6 metros
Moral	11

FORÇA 14 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 8

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 11

COMBATE

CA	13
JP	16
DV	2 (10/16)
†	1 tridente +3 (1d6+2)
	1 lança +2 (1d6+2)



O homem lagarto é um réptil humanoide que mede entre 1,70 a 1,80m de altura.

Criatura de sangue frio, suas escamas variam entre verde amarelado e verde amarronzado.

UTILIDADES: o couro escamoso de um homem lagarto pode ser utilizado para fabricar objetos de luxo ou armaduras de couro.

ECOLOGIA: os homens lagarto se organizam em tribos, comandadas pelo macho mais forte, chamado de Rei Lagarto.

O Rei Lagarto geralmente exige como tributo dois humanos ou elfos por semana. Se não existirem humanos ou elfos nas proximidades, anões ou outros humanoides considerados inferiores serão capturados.

Se nem mesmo esses forem encontrados, os dois homens lagartos mais fracos, velhos ou feridos do bando servirão de alimento para o Rei Lagarto.

Usualmente os xamãs são conselheiros, no entanto raramente são líderes. Onde quer que estabeleçam suas paliçadas, a sobrevivência é a prioridade.

Raramente se misturam com outras raças ou admitem estranhos em suas tribos.

Apesar de desorganizados em combate, os homens lagarto protegem seus covis com bravura e ferocidade, lutando até a morte para defender suas fêmeas e suas crias.

A proteção dos covis envolve emboscadas, ataques súbitos e alarmes, para que as fêmeas e a prole possam buscar um refúgio mais seguro e afastado.

SINERGIAS: os homens lagarto não se relacionam com nenhuma outra criatura.

HOMÚNCULO

Miúdo e Neutro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	80%
XP	125
Movimento	3 metros V 10 metros
Moral	12

FORÇA 8 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 12

DESTREZA 8 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 8

COMBATE

CA	14
JP	17
DV	2 (10/16)
†	1 mordida +2 (1d3-1+veneno)



HOMÚNCULO

O homúnculo é um pequenino construído humanoide de 50 cm, construído por magos para missões de espionagem e outras tarefas especiais.

Normalmente é uma criatura de pele acizentada, podendo ter manchas e verrugas. Possui asas semelhantes às dos morcegos com uma envergadura de 60 cm e uma boca cheia de dentes com um poderoso veneno sonífero.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VENENO:** qualquer criatura mordida por um homúnculo deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição para evitar os efeitos soníferos de seu veneno. O alvo que fracassar cairá em um sono profundo dentro de 1d4-1 turnos e este sono dura 5d6 turnos ou até ser acordado.

☠ **IMUNIDADES:** todos os efeitos mentais, sono, veneno, paralisia, doença, morte, dreno de energia e sangue, acertos críticos e a todos os efeitos que exijam uma jogada de proteção modificada pela Constituição.

☠ **VÍNCULO:** um homúnculo possui um vínculo telepático perpétuo com o seu mestre; sabe tudo o que o mestre sabe e o mestre vê tudo o que ele vê.

ECOLOGIA: o homúnculo não é nada além de uma ferramenta. Eles não têm lugar no mundo natural e não fazem parte de nenhum ecossistema.

Apesar de serem construídos mágicos, eles possuem as mesmas funções biológicas de um ser vivo normal: precisam comer, dormir e descansar. Costumam ter os mesmos hábitos alimentares de seus mestres, e comem tanto quanto um pequeno cachorro.

O mestre consegue controlar diretamente as ações do homúnculo a uma distância de até 500 m. Um homúnculo dificilmente vai além dessa área, pois teme perder o contato com o seu mestre.

SINERGIAS: o homúnculo, por ser uma criatura artificial, só se relaciona com outros homúnculos e com o seu mestre.

Old Dragon: Bestiário

ÍDOLO BESTIAL

Imenso e Caótico ☼ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	100% + 1d10 IM
XP	15.450
Movimento	9 metros
Moral	12

FORÇA **38** CONSTITUIÇÃO **40** SABEDORIA **28**

DESTREZA **20** INTELIGÊNCIA **25** CARISMA **30**

COMBATE

CA	40
JP	3
DV	30 (630/720)
RM	80%
RD	20/ordem
†	2 garras +35 (2d6+14)
	1 tromba +30 (1d10+14+especial)



O Ídolo Bestial, em uma primeira olhada, aparenta ser apenas uma estátua de uma deformidade entre um humanoide e um elefante, apesar de relatos apontarem a existência de ídolos de outros animais.

É um dos representantes mais ativos dos Deuses Antigos, possuindo um culto bastante presente e atuante. Esses cultistas costumam atrair presas para sacrifício e para alimentar o ídolo.

Raras vezes o Ídolo Bestial nutre uma admiração por uma oferenda que venha a demonstrar coragem ou habilidade além do comum. Nesse caso, o Deus Antigo lhe oferecerá a liberdade e poder infinito em troca de obediência e adoração.

HABILIDADES ESPECIAIS

☼ **DRENO DE NÍVEL:** na ponta da tromba, o Ídolo Bestial possui uma orbe drenadora de níveis que, ao contato com uma criatura, drena 1 nível por turno (JP+CON para evitar, e nesse caso é drenado 1 ponto de CON).

☼ **DESTROÇAR:** se o Ídolo Bestial acertar ambos ataques de garra na mesma presa, causa +2d10 pontos de dano a mais.

☼ **VISÃO NO ESCURO:** 60 m.

☼ **IMUNIDADE:** frio, fogo, eletricidade.

☼ **AURA DE LOUCURA:** uma criatura que se aproximar a um raio de 10 m do Ídolo Bestial deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficará louca por 1d6 dias.

☼ **MAGIAS:** o Ídolo Bestial é capaz de lançar magias arcanas como um mago de 15º nível.

UTILIDADES: o orbe da tromba do Ídolo Bestial pode ser utilizada para criar itens que drenem níveis.

SINERGIAS: as únicas criaturas que se relacionam com o Ídolo Bestial são os seus cultistas insanos.

Old Dragon: Bestiário

INUMANO

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1d2
Prêmios	5%
XP	320
Movimento	9 metros
Moral	9

FORÇA 14 CONSTITUIÇÃO 12 SABEDORIA 10

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 7 CARISMA 3

COMBATE

CA	14
JP	15
DV	4 (24/36)
†	1 pancada +5 (1d4+2)
	1 mordida +4 (1d8+1+paralisação)



INUMANO

O inumano é morto-vivo que se alimenta exclusivamente dos restos mortais de outras criaturas.

O retorno da morte lhe dá uma aparência de puro ódio e violência.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **PARALISIA:** uma criatura mordida por um inumano deve ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficará paralisada por 2d4 turnos.

☠ **IMUNIDADES:** magias de enfeitiçar, sono, frio, medo venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

ECOLOGIA: geralmente habita cemitérios, tumbas, criptas e locais do gênero e controla um bando de carniçais. O inumano líder não pensará duas vezes em sacrificar seus lacaios para assegurar a continuidade da sua não-vida.

Despreza a luz e locais em que a vida prospera. Apesar de não tolerar a luz do

Old Dragon: Bestiário

Sol, não sofre dano por causa dela, como sofreria um vampiro.

De modo geral, um inumano é uma criatura odiosa e cruel, que busca de todo modo saciar a sua sede de destruir a vida.

O ódio e o caos que carrega transcendem os limites do plano material, fazendo com que animais e criaturas silvestres sintam a sua aproximação e fiquem arredias e assustadas.

Cães uivam em alerta, cavalos relinçam e empinam e pássaros se tornarão silenciosos quando próximos de um inumano.

Gradualmente a presença do inumano acaba com a vida de uma região, tornando-a seca e estéril.

SINERGIAS: Carniçal, Esfinge, Hidra, Lamia, Medusa, Múmia, Sombra.

KOBOLD

Pequeno e Caótico 🐉 Floresta e Subterrâneo

BÁSICO	Encontros	2d4 Covil 3d6
	Prêmios	5% Covil 10%
	XP	10
	Movimento	4 metros
	Moral	6
	FORÇA	9
	CONSTITUIÇÃO	10
	SABEDORIA	9
	DESTREZA	13
	INTELIGÊNCIA	10
	CARISMA	8
COMBATE	CA	13 (escudo de madeira)
	JP	18
	DV	½ (3/4)
	†	1 lança +0 (1d6-1)



Conhecido tanto pela covardia endêmica quanto pelo talento inato para emboscar seus inimigos, o kobold se utiliza de todas as vantagens que consiga acumular antes de entrar em combate.

Possui por volta de 60 centímetros de altura e raramente consegue chegar aos 20kg de peso.

Sua pele costuma pender entre tons terrosos e muito raramente esverdeados.

Possui poucos pelos ao longo do corpo, exceto na face, onde alguns pares de longos bigodes pendem em cada um dos lados. Além disso, possui uma cauda semelhante à de um rato e garras muito afiadas nas mãos de dedos longos. Possuem um constante cheiro de cachorro molhado e seus olhos emitem um brilho pálido no escuro.

ECOLOGIA: kobolds costumam usar roupas de trabalho gastas e remendadas com trapos encontrados ou roubados de vítimas. Normalmente uma tribo se divide em várias tropas pequenas de no máximo 10 criaturas, que aproveitam todo

o potencial para emboscar e surpreender suas vítimas.

Os kobolds podem ser encontrados praticamente em qualquer tipo de habitat, o que os torna uma praga bastante problemática, pois se adaptam e procriam com muita facilidade.

O covil de uma tribo kobold é um lugar muito arriscado, pois são especialistas em armadilhas estranhas e criativas, e se valem dessa especialidade para capturar invasores.

SINERGIAS: Besouro de fogo gigante, Derro, Diabrete, Gnoll, Goblin, Lêmure, Stirge, Fungo pigmeu.

KYTON

Médio e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d8
Prêmios	80% + 1d3 IM
XP	775
Movimento	9 metros
Moral	9

FORÇA **14** CONSTITUIÇÃO **14** SABEDORIA **10**

DESTREZA **16** INTELIGÊNCIA **8** CARISMA **14**

COMBATE

CA	20
JP	16
DV	6 (42/60)
DR	5/magia, prata
RM	10%
†	2 correntes +10 (1d8+2+choque)



KYTON

Os kyton são criaturas infernais que controlam correntes de ferro com a força do pensamento. Eles se lançam pelo campo de batalha em uma dança horrenda de dor e fúria.

Criaturas sadomasoquistas, abraçam a dor que sentem com o mesmo prazer com que submetem dor às suas vítimas.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **CORRENTE DANÇANTE:** o kyton consegue controlar até 4 correntes dentro de um raio de 15 m, fazendo com que se movam de acordo com seus designios. Além disso, o kyton consegue aumentar o comprimento dessas correntes em até 10 m, e torná-las afiadas e com pontas cortantes, causando +4 pontos de dano.

☠ **OLHAR DESCONCERTANTE:** o kyton pode fazer com que o seu rosto adquira traços que são familiares ao seu oponente, como uma pessoa amada que morreu, ou até mesmo um inimigo conhecido. Aqueles que falharem em uma jogada de proteção modificada pela

Sabedoria recebem uma penalidade de -2 em todas as jogadas por 1d3 turnos.

☠ **CHOQUE:** um alvo atingido por uma das correntes dançantes de um kyton recebe um 1d8 pontos de dano elétrico adicional.

☠ **REGENERAÇÃO:** um kyton pode regenerar 2 pontos de dano por turno.

☠ **IMUNIDADES:** frio e eletricidade.

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 50 m.

UTILIDADE: as correntes do kyton podem ser utilizadas para a confecção de espadas mágicas com corte mais afiado que o comum.

ECOLOGIA: os kyton formam a primeira frente de combate dos seres infernais e não possuem posição privilegiada dentre as criaturas oriundas do Inferno.

SINERGIAS: Barbazu, Bezekira, Cão infernal, Montaria infernal, Vargouille.

Old Dragon: Bestiário

LÂMIA

Grande e Caótico ☠ Deserto

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	80%
XP	2.175
Movimento	12 metros
Moral	4

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 12

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 13 CARISMA 12

COMBATE

CA	18
JP	12
DV	12 (84/120)
†	1 garras +12 (2d4+4+dreno)



A lâmia é uma criatura que, da cintura para cima, tem o corpo de uma mulher atraente e, da cintura para baixo, tem o corpo de um leão. No entanto, existem relatos de lâmias que têm a parte de baixo semelhante ao corpo de uma cobra, de um escorpião ou de outros animais.

A lâmia é uma criatura amaldiçoada pelos deuses, e por isso os despreza, se dedicando a destruir templos e locais de adoração, abandonados ou ainda utilizados.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **TOQUE DE INSENSATEZ:** uma criatura tocada pela lâmia deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ter 1d6 pontos desse atributo drenados.

☠ **CHARME:** a lâmia pode tentar seduzir um alvo, fazendo que cumpra com seus pedidos (JP+SAB ou ficará sob o domínio da lâmia por 1d6 turnos).

☠ **MAGIA:** a lâmia pode lançar magias arcanas como se fosse um mago de 3º nível.

UTILIDADE: a língua de uma lâmia pode ser utilizada para confecção de itens mágicos relacionados à sedução, carisma e charme.

ECOLOGIA: a lâmia costuma atrair suas vítimas até as ruínas que habitam para matá-las e se alimentar de sua carne. Por serem covardes, não costumam se afastar muito de seus covis. A lâmia vive em uma sociedade matriarcal, sendo que consideram os machos apenas como escravos e para reprodução.

SINERGIAS: Carniçal, Esfinge, Hidra, Inumano, Medusa, Múmia, Sombra.

LÊMURE

Médio e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d8
Prêmios	nenhum
XP	37
Movimento	9 metros
Moral	12

FORÇA 12 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 9

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 5

COMBATE

CA	14
JP	16
DV	1 (5/8)
RM	5%
†	2 garras +4 (1d4)



LÊMURE

Os lêmures são as buchas de canhão do Inferno, com uma aparência hedionda, e assustadora, aparentando ser nada além de uma massa de carne disforme e fétida, com um rosto vagamente definido.

A sua carne se contorce, pinga e se gruda novamente ao corpo, como se o seu sádico criador tivesse decidido não lhe dar uma forma definida.

O seu rosto é igualmente disforme, com apenas um buraco preto e fétido que serve como uma boca e dois olhos sem vida, que transparecem os séculos de tortura a que foi submetido.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **REGENERAÇÃO:** um lêmure pode regenerar 1 ponto de dano por turno.

UTILIDADE: se consumida crua, a carne do lêmure confere poder de regeneração de 1 PV por turno por 1d2 dias. No entanto, há 50% de chance da carne causar intoxicação, reduzindo a CON de quem se alimentar por até 1d2 dias.

Old Dragon: Bestiário

ECOLOGIA: os lêmures são o resultado de séculos e séculos de tortura e humilhação sobre as criaturas mais vis e mesquinhas que chegam ao Inferno.

A sua transformação em lêmure nada mais é do que uma forma sádica de dar continuidade e sentido à tortura física e psicológica a que são submetidos.

Alguns lêmures possuem o sádico hábito de moldar o seu rosto para se tornar uma caricatura horrenda da criatura com a qual está lidando.

Como é a criatura mais fraca do Inferno, é a mais fácil de ser convocada para o plano material e controlada.

Os lêmures vagam pelo universo em tropas de carne mal formadas aterrorizando covardemente aqueles que são mais fracos que eles.

SINERGIAS: Besouro de fogo gigante, Derro, Diabrete, Gnoll, Goblin, Kobold, Stirge.



131

LESMA MANGUAL

Grande e Caótico ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	30%
XP	495
Movimento	6 metros
Moral	8

FORÇA 18	CONSTITUIÇÃO 14	SABEDORIA 8
DESTREZA 8	INTELIGÊNCIA 10	CARISMA 12

COMBATE

CA	16
JP	16
DV	5 (35/50)
†	3 manguais +10 (1d8+5)



De todas as criaturas que habitam as profundezas do mundo, poucas são mais estranhas que a lesma mangual. Um caracol gigante com três grandes manguais calcários no topo de sua cabeça, essa é uma criatura pouco agressiva, que consegue se alimentar de tudo o que encontra.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **DISTORCER MAGIA:** Uma magia que lançada diretamente (com exceção das magias de área) que atinge a lesma mangual tem 70% de chances de produzir um efeito aleatório ao invés daquele pretendido pelo conjurador. Neste caso, role 1d10 na lista abaixo para determinar o efeito que será causado.

1. A magia erra o alvo e acerta a criatura mais próxima da lesma mangual.
2. A magia atinge o conjurador.
3. O conjurador é incapaz de ver os seus aliados por 1d10 minutos
4. A magia se transforma em um pássaro cor-de-rosa, que foge.
5. Ecuridão, 30m, centrada na lesma mangual.
6. A pele do conjurador se torna azul clara, voltando ao normal em 2d10 dias.

7. Todas as criaturas em um raio de 30m devem fazer uma JP+SAB ou sofrerem os efeitos da magia Medo.

8. Inverte o alinhamento do conjurador.

9. O conjurador perde uma magia memorizada do círculo mais alto.

10. O conjurador é transformado em uma lesma mangual, e se recusa a atacar outras lesmas manguais.

VISÃO NO ESCURO: 60 m.

REGENERAÇÃO: 1 PV por turno.

UTILIDADE: a carapaça da lesma mangual pode ser utilizada para confeccionar itens de proteção contra magias.

ECOLOGIA: As lesmas manguais habitam o subterrâneo, em especial nas florestas fungoides das profundezas do mundo. Uma lesma mangual acumula minerais especiais em sua carapaça, que lhe dá o poder de distorcer magias.

SINERGIAS: Cubo gelatinoso, Ettin, Manticora, Oni mago, Rakshasa, Sapo gigante, Saitokan, Troll, Urso coruja, Wyvern.

Old Dragon: Bestiário

LEVIATÃ

Colossal e Caótico ☠ Oceano



LEVIATÃ

BÁSICO

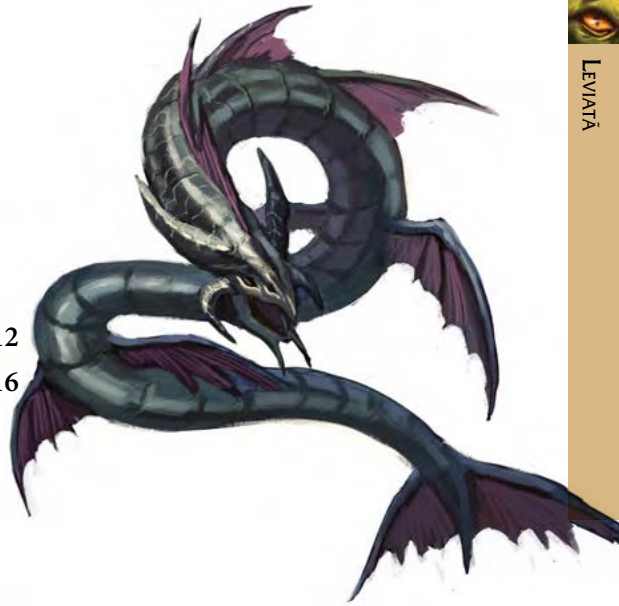
Encontros	1
Prêmios	100% + 1d6 IM
XP	10.950
Movimento	N 50 metros
Moral	12

FORÇA 25 CONSTITUIÇÃO 18 SABEDORIA 12

DESTREZA 20 INTELIGÊNCIA 13 CARISMA 16

COMBATE

CA	35
JP	6
DV	25 (225/300)
†	1 mordida +22 (3d10)
	1 cauda +16 (2d6+7)



O Leviatã é uma criatura em forma de uma serpente marinha que habita as profundezas do mar. Adorado como um deus e temido como um demônio, o Leviatã é motivo de lendas e músicas, cantadas nas tavernas das cidades portuárias.

O Leviatã passa milênios adormecido, sendo que um popular ditado das cidades portuárias é: “espero que chegue ao seu destino antes do Leviatã despertar”.

O nome verdadeiro do Leviatã é Dagon, um nome há muito esquecido, exceto pelos sahuagin, que o odeiam, e pelos cultistas dos Deuses Antigos.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **VISÃO NO ESCURO:** 500 m.
- ☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 500 m.
- ☠ **CONTROLAR CRIATURAS:** o Leviatã é capaz de controlar criaturas marinhas, que obedecem a todas as suas ordens.
- ☠ **IMUNIDADES:** fogo, frio, ácido, eletricidade.

☠ **MAGIA:** o Leviatã é capaz de lançar magias divinas como um clérigo de 8º nível.

☠ **BAFORADA:** o Leviatã pode lançar um jato de vapor a cada 1d4 turnos para queimar suas vítimas. A baforada causa 10d6 de dano, e uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz o dano pela metade.

☠ **AURA DE MEDO:** uma criatura que se aproximar do Leviatã é tomada pelo horror ancestral que este representa. Para resistir, é preciso uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria.

ECOLOGIA: o Leviatã habita uma cidade esquecida nas profundezas do mar, e de lá controla todas as criaturas que habitam a área. O Leviatã é o senhor dos mares e não responde a ninguém.

SINERGIAS: Aboleth, Cria de shubniggurath, Cria estelar de cthulhu, Criatura abissal, Shoggoth, Tirano ocular.

Old Dragon: Bestiário



133



LICANTROPO

Um licantropo é um humanoide portador de uma maldição, que em determinadas situações ou condições se transformam em criaturas antropomórficas com características de animais.

Essa maldição se instala no organismo hospedeiro, como uma doença que pode ser transmitida para seus filhos ou a outras pessoas através de ferimentos.

CONTRAINDO A LICANTROPIA

Existem duas formas de contrair a maldição da licantropia: sendo atacado por um licantropo ou de forma hereditária. No primeiro caso, um humanoide que venha a ser atacado por um licantropo possui 1% de chance de contrair a maldição para cada ponto de dano causado pelos ataques naturais do licantropo (garras, mordida, etc.).

Essa jogada de percentual deve ser rodada em segredo, pelo mestre, que deve contabilizar os pontos percentuais acumulados em decorrência do dano causado pelos ataques naturais do licantropo ao personagem.

A forma hereditária da licantropia ocorre numa razão de 15% para cada filho nascido. Assim, o primeiro filho possui uma chance de 15% de nascer com a doença, o segundo filho possui 30% e assim sucessivamente, até o sétimo filho, que terá 100% de chance de nascer com o gene da licantropia.

CURANDO A LICANTROPIA

Vários sábios debatem sobre formas efetivas de se curar a licantropia. Enquanto alguns concordam que algumas ervas venenosas seriam capazes de eliminar a doença, outros apenas acreditam nos poderes

divinos para livrar os amaldiçoados de seu destino. A magia Curar Doenças lançada por um clérigo de 10º nível ou superior pode curar totalmente a licantropia, seja a adquirida ou a hereditária.

FORMAS DOS LICANTROPOS

Um licantropo possui três formas: humanoide, híbrida e animal.

A humanoide é praticamente indistinguível da forma natural da criatura, a não ser por traços mais selvagens, rústicos e um cheiro característico de animal sujo.

A forma híbrida é a mais comum, em que o licantropo mantém os traços básicos de sua estrutura humanoide, mas adquire aspectos ligados à sua forma animal.

A forma animal é semelhante ao animal respectivo, no entanto maior e mais feroz.

Um licantropo hereditário, a partir da idade adulta, é capaz de controlar as suas transformações, a não ser em casos específicos, chamados de gatilho, em que a besta interior domina o ser racional. Já os licantropos infectados são incapazes de controlar a transformação. Sempre que encontrar o seu gatilho, a transformação ocorrerá.

A transformação é sempre gradual, terrível e dolorosa, demorando um turno inteiro para se completar. Ela inicia na forma humanoide, passa para a forma híbrida e se completa na forma animal, e vice-versa.

ATRIBUTOS E HABILIDADES

As fichas apresentadas a seguir consideram sempre o licantropo na forma híbrida. Para a forma animal, deve-se utilizar as fichas dos animais das páginas 14 a 17 e 167, acrescidas do modelo Brutal.

LICANTROPO, HOMEM-GATO

Médio e Ordeiro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50%
XP	2.620
Movimento	10 metros
	E 9 metros
Moral	9

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 16 SABEDORIA 12

DESTREZA 24 INTELIGÊNCIA 14 CARISMA 10

COMBATE

CA	16
JP	12
DV	11 (88/121)
RD	30/prata
†	2 garras +10 (2d4+4+licantropia)
	1 mordida +8 (3d6+4+licantropia)
	1 espada longa +6 (1d8+3)



LICANTROPO, HOMEM-GATO

Apesar de ser chamado de homem-gato, esses licantropos na verdade possuem mais relação com grandes felinos do que com gatos domésticos.

Na forma humana, costumam ser franzinos, delgados e ágeis. Sua voz, é marcante, possuindo uma tendência a esticar a pronúncia dos “erres” o que constantemente é confundido com um sotaque estrangeiro.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 60 m.

☠ **FEROCIDADE:** um licantropo segue em combate sem penalidade até cair morto a -10 PV.

☠ **FORMA ANIMAL:** um homem-gato pode se transformar em um grande felino, normalmente tigre, leão ou pantera, respeitando sempre a espécie que o infectou ou a hereditariedade de seu pai.

☠ **LICANTROPIA:** um alvo humanoide possui 1% de chance de contrair a licantropia para cada ponto de dano causado por uma arma natural do homem-gato.

☠ **GATILHO:** o homem-gato possui dois gatilhos para a transformação involuntária: a lua crescente e grandes porções de água, como lagos, rios extensos, ou oceanos.

ECOLOGIA: os homens-gato são os que se sentem mais à vontade com a sua condição especial, se adaptando tranquilamente à companhia de humanos ou de felinos. Homens-gato vivem em pequenos bandos, geralmente acompanhados de grandes felinos. Costumam acumular tesouros, mas não itens mágicos.

SINERGIAS: Quimera, Rakshasa, Rato gigante.

Old Dragon: Bestiário



135

LICANTROPO, HOMEM-JAVALI

Médio e Caótico ☠ Extraplanar



BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50%
XP	2.520
Movimento	9 metros
Moral	9

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 16 SABEDORIA 10

DESTREZA 16 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 8

COMBATE

CA	14
JP	12
DV	11 (88/121)
RD	30/prata
†	2 presas +10 (2d4+6+licantropia)
	1 mordida +8 (3d6+4+licantropia)

Estes seres irritadiços e selvagens, os homens-javali são os mais arredios e irritáveis dentre todos os licantropos. Costumam viver em ambiente selvagem, evitando o contato com a civilização e adotando um estilo de vida livre e selvagem.

Na forma animal, costumam enfeitar o corpo com adereços naturais, como pinturas corporais, penas, ossos, galhadas e outros objetos de aspecto rústico.

Na sua forma humana, costumam ser homens parrudos e de baixa estatura, com pescoços e membros curtos e largos, cabeças grandes e tronco musculoso.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 60 m.

☠ **FEROCIDADE:** um licantropo segue em combate sem penalidade até cair morto a -10 PV.

☠ **LICANTROPIA:** um alvo humanoide possui 1% de chance de contrair a licantropia para cada ponto de dano

causado por uma arma natural do homem javali.

☠ **FORMA ANIMAL:** um licantropo pode se transformar, quando em sua forma animal, em um javali.

☠ **GATILHO:** o homem-javali possui como gatilho para a sua transformação involuntária a lua minguante.

ECOLOGIA: o homem-javali carrega poucos objetos de valor. Como desprezam a vida civilizada, evitam até mesmo o uso de armas e armaduras, o que reduz a chance de encontrá-los com dinheiro ou itens mágicos.

Vivem em cavernas e tocas no meio de ambientes selvagens, irritando-se sempre que percebem que seus territórios foram invadidos.

SINERGIAS: Javali, Orc, Rakshasa.

Old Dragon: Bestiário

LICANTROPO, HOMEM-LOBO

Médio e Ordeiro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50%
XP	2.715
Movimento	9 metros
Moral	9

FORÇA 20 CONSTITUIÇÃO 18 SABEDORIA 10

DESTREZA 16 INTELIGÊNCIA 12 CARISMA 9

COMBATE

CA	16
JP	12
DV	11 (99/132)
RD	30/prata
†	2 garras +12 (2d4+10+licantropia)
	1 mordida +10 (3d6+6+licantropia)



LICANTROPO, HOMEM-LOBO

Popularmente conhecidos apenas como lobisomem, estes são os licantropos mais comuns, numerosos e conhecidos pelas populações. Ainda que não igualem a força física apresentada pelos homens-ursos, são os mais ferozes e perigosos.

Na sua forma humana costumam ser homens com características lupinas leves, capazes de despertar atenção, mas nem sempre demonstram claramente a real condição do licantropo. Entre essas características, a mais famosa entre os homens, são os pelos corporais como barbas frondosas, sobrancelhas grossas e pelos de braços e pernas, volumosos e abundantes.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 60 m.
- ☠ **FEROCIDADE:** um licantropo segue em combate sem penalidade até cair morto a -10 PV.
- ☠ **FORMA ANIMAL:** um lobisomem

pode se transformar, quando em sua forma animal, em um lobo.

☠ **LICANTROPIA:** um alvo humanoide possui 1% de chance de contrair a licantropia para cada ponto de dano causado por uma arma natural do lobisomem.

☠ **GATILHO:** o lobisomem possui como gatilho para a sua transformação involuntária a lua cheia.

ECOLOGIA: matilhas de lobisomens vagam pelos ermos atrás de humanos ou outras presas. Nômades por natureza, deixam para trás a vida que um dia tiveram. Não costumam construir habitações, mesmo para a sua forma humana, dormindo em locais abandonados ou até mesmo ao relento. A sua personalidade é geralmente um misto entre a sua versão humana e a sua versão monstruosa.

SINERGIAS: Lobo, Quimera, Rakshasa, Warg.

Old Dragon: Bestiário



137

LICANTROPO, HOMEM-RATO

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50%
XP	2.620
Movimento	9 metros
Moral	9

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 14 SABEDORIA 10

DESTREZA 18 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 8

COMBATE

CA	15
JP	12
DV	11 (77/110)
RD	30/prata
†	2 garras +8 (2d4+4+licantropia)
	1 mordida +6 (3d6+3+licantropia+doença)



Estes seres caóticos e malignos habitam os esgotos e subterrâneos de grandes cidades, onde conseguem esconder sua natureza malévola e repugnante.

Em sua forma humana, são magros, pequenos, com aparência frágil, quase como a de um doente. Costumam ter as arcadas dentárias estreitas, com os dentes incisivos bem pronunciados em relação aos demais.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 60 m.
- ☠ **FEROCIDADE:** um licantropo segue em combate sem penalidade até cair morto a -10 PV.
- ☠ **FORMA ANIMAL:** um homem rato pode se transformar, quando em sua forma animal, em um rato gigante.
- ☠ **LICANTROPIA:** um alvo humanoide possui 1% de chance de contrair a licantropia para cada ponto de dano causado por uma arma natural do homem-rato.

☠ **GATILHO:** o homem rato possui como gatilho para a sua transformação involuntária a lua nova.

☠ **DOENÇA:** a vítima da mordida de um licantropo rato, além da licantropia, também é infectado pela febre da imundice, e deverá ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perder 1d3 pontos de Destreza e Constituição.

ECOLOGIA: homens-rato são parasitas. Eles sabem que são os mais fracos da espécie, então abandonaram a superfície para dominar o subterrâneo, em especial os esgotos de grandes cidades. Se alimentam de humanos e roubam os seus pertences. Os homens-rato lembram à civilização de que, não importa o quanto se protejam, monstros sempre estão à espreita e prestes a invadir os seus lares.

SINERGIAS: Quimera, Rakshasa, Rato gigante.

Old Dragon: Bestiário

LICANTROPO, HOMEM-URSO

Médio e Ordeiro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50% +1 IM
XP	2.620
Movimento	9 metros
Moral	9

FORÇA **24** CONSTITUIÇÃO **20** SABEDORIA **10**

DESTREZA **13** INTELIGÊNCIA **10** CARISMA **12**

COMBATE

CA	20 (armadura de placas + escudo)
JP	12
DV	11 (110/143)
RD	30/prata
†	2 garras +10 (3d6+8+licantropia)
	1 mordida +10 (3d6+6+licantropia)



LICANTROPO, HOMEM-URSO

Os homens-urso são os licantropos menos selvagens e mais civilizados que existem. Com exceção dos homens-rato, que vivem inseridos nas cidades grandes, estes seres são os que melhor se relacionam com os não licantropos, sobretudo elfos, por quem nutrem alguma empatia.

Apesar de serem civilizados, gostam de viver isolados em ambientes selvagens em suas cabanas. Mesmo assim, são os que possuem os hábitos mais civilizados, usam ferramentas, cozinham seus alimentos e usam armas com total desenvoltura.

Em sua forma humana, costumam ser grandes, corpulentos, cabeludos e de aspecto rústico.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 60 m.
- ☠ **FEROCIDADE:** um licantropo segue em combate sem penalidade até cair morto a -10 PV.
- ☠ **FORMA ANIMAL:** um homem-urso pode se transformar, quando em sua

forma animal, em um urso.

☠ **LICANTROPIA:** um alvo humanoide possui 1% de chance de contrair a licantropia para cada ponto de dano causado por uma arma natural do homem-urso.

☠ **GATILHO:** o homem urso possui como gatilho para a sua transformação involuntária a lua minguante.

ECOLOGIA: os homens-urso são criaturas solitárias, erguendo suas paliçadas longe das cidades e próximas a rios e lagos. Não costumam viajar, preferem manter um local protegido, onde possam caçar e pescar sem serem ameaçados. São os menos agressivos de todos os licantropos e se dão bem com elfos e outras criaturas que vivem na mata. Os homens-urso odeiam os homens-rato e os homens-lobo, por levarem a morte e a destruição aos locais por onde passam.

SINERGIAS: o licantropo homem-urso pouco se relaciona com outras criaturas a não ser os elfos.

LICH

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	100% +1d8 IM
XP	4.615
Movimento	9 metros
Moral	12

FORÇA 14 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 17

DESTREZA 18 INTELIGÊNCIA 25 CARISMA 12

COMBATE

CA	36
JP	8
DV	17+30 (115/166)
RM	25%
RD	20/magia
†	1 toque necrótico +8 (2d6+6)

O lich é o ápice da carreira de um necromante, que opta por se tornar um morto-vivo para não ficar mais preso ao tênue limite da vida, podendo assim dar continuidade à sua pesquisa arcana. Assim, os planos dos liches passam a ter outra escala, não mais imediata, mas sim aguardando séculos pelo momento ideal para lançar o caos sobre o mundo.

A essência do lich está ligada à sua filactéria, uma gema criada durante o ritual de transformação praticado pelo necromante, durante o qual perde 3 Dados de Vida. Enquanto a filactéria permanecer intacta, o lich não poderá ser permanentemente destruído, retomando a não-vida em 1d4 dias.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **AURA DE MEDO:** todas as criaturas com menos de 10 DV que estiverem em um raio de 30 m do lich deverão fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou serem afetadas pelos efeitos da magia Medo.



☠ **TOQUE NECRÓTICO:** toda criatura que é tocada pelo lich deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficará paralizada para sempre.

☠ **MAGIA:** um lich pode lançar magias arcanas como um mago de nível 20.

☠ **IMUNIDADES:** o lich é imune a eletricidade, metamorfose e efeitos sobre a mente.

☠ **MORTO-VIVO:** como morto-vivo o lich é imune a magias e enfeitiçar, frio, sono, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

UTILIDADE: pedaços do corpo do lich podem ser utilizados para forjar itens caóticos poderosíssimos.

SINERGIAS: o lich se considera um deus e, por isso, não se relaciona com outras criaturas, consideradas inferiores, a não ser para escravizá-las.

MANTÍCORA

Grande e Ordeiro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	30%
XP	555
Movimento	10 metros V 15 metros
Moral	9

FORÇA 16 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 10

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 13 CARISMA 12

COMBATE

CA	15
JP	13
DV	6+1 (43/79)
†	2 garras +9 (1d4+3) 1 mordida +7 (2d4+4)



MANTÍCORA

A mantícora é uma criatura com corpo de leão, asas de morcego, cauda com diversos espinhos na ponta e um rosto morbidamente humano. Sua bocarra possui três fileiras de dentes que se encaixam uns nos outros.

As mantícoras são predadores ferozes, que possuem o hábito de patrulhar uma área buscando carne fresca. Com um voraz apetite por carne humana, a mantícora costuma dominar uma determinada área, sendo um predador voraz para os habitantes daquela região.

Apesar disso, são criaturas espertas e inteligentes o suficiente para, caso subjugadas em combate, barganharem pela sua vida ou até mesmo fazer alianças com criaturas malignas para espalhar o terror e a destruição por uma determinada área.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **EXPLOÇÃO DE ESPINHOS:** até 4 vezes ao dia, uma mantícora pode lançar 1d6 espinhos de sua cauda, causando 1d6 de dano para cada espinho expelido.

Old Dragon: Bestiário

Para evitar o totalmente o dano de uma explosão de espinhos, um personagem deve ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Destreza.

UTILIDADES: os espinhos da cauda da mantícora podem ser utilizados para confecção de dardos mágicos. O couro completo de uma mantícora, incluindo a cauda e as asas, vale em torno de 10.000 P.O.

ECOLOGIA: as mantícoras são criaturas carnívoras que habitam os arredores de locais habitados por humanos, preferencialmente nos ermos ou no subterrâneo.

SINERGIAS: Cubo gelatinoso, Ettin, Lesma mangual, Oni mago, Rakshasa, Sapo gigante, Saitokan, Troll, Urso coruja, Wyvern.

MARILITH

Grande e Caótico ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50% + 1d6 IM
XP	3.790
Movimento	15 metros
Moral	12

FORÇA **22** CONSTITUIÇÃO **18** SABEDORIA **14**

DESTREZA **15** INTELIGÊNCIA **16** CARISMA **19**

COMBATE

CA	30
JP	9
DV	16+8 (152/200)
†	6 espada longa +12 (1d8+8)



A marilith é um demônio que tem a parte superior semelhante à de uma mulher com seis braços e a parte inferior como uma cobra.

Adornam o corpo com gemas, joias e itens mágicos, sendo extremamente vaidosas e possuindo uma beleza que é ao mesmo tempo alienígena e demoníaca.

Esse demônio é absolutamente violento e sádico, partindo com suas espadas caóticas para cima de qualquer inimigo enquanto agarra ou afasta os demais com a sua cauda.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **CAUDA CONSTRITORA:** uma vez por turno, sem prejuízo dos seus 6 ataques, a marilith pode tentar agarrar um indivíduo com a sua cauda. Para evitar a constrição, o alvo deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza. Caso agarrado, é necessário uma jogada resistida de Força para tentar se soltar.

☠ **RESISTÊNCIAS:** fogo 10, frio 10, eletricidade 10.

MAGIA: a marilith pode lançar magias como um clérigo de 4º nível.

UTILIDADES: os cabelos lisos, fortes e sedosos da marilith podem ser usados para a confecção de instrumentos musicais de qualidade insuperável. Outras mariliths prometem fortunas para quem trazer os braços decepados de uma marilith.

ECOLOGIA: a marilith é uma criatura solitária que leva a destruição e o terror consigo aonde quer que vá.

Ela não possui hierarquia, tampouco organização, sendo que caso duas mariliths se encontrem, lutarão até uma delas cair morta.

SINERGIAS: Glabrezu, Gorgon, Hezrou, Osyluth, Remorhaz, Vrock.

MEDUSA

Médio e Caótico ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1d2 Covil 1d4
Prêmios	10% Covil 30%
XP	320
Movimento	9 metros
Moral	8

FORÇA 11 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 10

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 11 CARISMA 15

COMBATE

CA	15
JP	14
DV	4+1 (29/41)
†	1 mordida +5 (1d4+veneno)



MEDUSA

A medusa é uma criatura humanoide, com algumas características de serpente, como pele escamosa, garras e um emaranhado de cobras que formam seus cabelos.

A medusa é impossível de ser diferenciada de um humanoide normal à distância. Geralmente usa roupas que realçam essa semelhança, além de ocultar seu rosto com um véu.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VENENO:** a mordida da medusa é venenosa, e suas vítimas devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderão 1d4 pontos de Força.

☠ **OLHAR PETRIFICANTE:** uma criatura que olha nos olhos da medusa é permanentemente petrificada. Para evitar essa petrificação é necessário uma jogada de proteção modificada pela Constituição.

UTILIDADES: os olhos da medusa podem ser utilizados na confecção de itens de petrificação.

Old Dragon: Bestiário

ECOLOGIA: a medusa habita cavernas escuras, geralmente escavadas sob construções arruinadas. Elas organizam a iluminação de modo a gerar sombras bruxuleantes por todos os lados.

A presença de vítimas petrificadas é um bom indicativo da verdadeira natureza da criatura. Por esse motivo, e por motivos estéticos, a medusa remove a maioria das suas vítimas, destruindo as estátuas que considera mais feias.

Um item nunca encontrado no covil de uma medusa é um espelho, pois uma medusa que vê o próprio reflexo também é petrificada. O reflexo em água, metal e outros objetos não surte esse efeito. Medusas procriam com humanoides, e esse ato sempre termina com a morte do macho, geralmente por petrificação.

SINERGIAS: Carniçal, Esfinge, Hidra, Inumano, Lamia, Múmia, Sibilante.



143

MEIO-ORC

Médio e Caótico ☠ Montanha e Subterrâneo

BÁSICO	Encontros	2d4
	Prêmios	100%
	XP	25
	Movimento	9 metros
	Moral	4

FORÇA **14** CONSTITUIÇÃO **14** SABEDORIA **10**

DESTREZA **13** INTELIGÊNCIA **9** CARISMA **10**

COMBATE	CA	17 (armadura de placas)
	JP	16
	DV	1 (7/10)
	†	1 lança +2 (1d6+2)



Os meio-orcs são o resultado de estupros realizados por orcs contra outras raças, especialmente humanos e elfos.

A grande maioria dos meio-orcs é morta ao nascer, no entanto, algumas vezes as mães se apiedam da criatura que não tem culpa da violência que a trouxe ao mundo e decidem criá-la, sendo exiladas das suas comunidades por isso. E é nesse contexto de estupros, miséria e rejeição que cresce o meio-orc, que tem como resultado a violência e o caos que deslancham pelo mundo.

UTILIDADES: orcs pagam bem por cabeças de meio-orcs, já que consideram esses impuros uma afronta ao seu sangue, sua raça e principalmente a seus deuses.

ECOLOGIA: os meio-orcs não possuem tribo, não possuem organização, pois são rejeitados tanto pelos orcs quanto pelos outros povos. Às vezes um grupo de meio-orcs se forma devido ao acaso da vida, e, neste caso, se tornam extremamente perigosos com sua fúria e revoltas devastadoras.

Os meio-orcs não possuem um local de origem, nem mesmo uma história em comum. Os que possuem os traços orc menos acentuados conseguem se esgueirar pelas cidades mais movimentadas, passando como mendigos deformados por algum tipo de praga.

O temperamento de um meio-orc é uma mistura de ódio inato com uma frustração que vem do seu âmago, devido à rejeição que sofre tanto de humanos quanto de orcs.

Existem aqueles meio-orc que controlam essa frustração e se tornam embaixadores em grandes cidades, não escondendo o que são, mas sim mostrando e celebrando a sua miscigenação. No entanto, pouco resultado obtêm, e muitos desistem e retornam à margem do mundo.

SINERGIAS: os meio-orcs não se relacionam com outras criaturas.

Old Dragon: Bestiário

Mi-Go

Médio e Caótico ☠ Extraplanar


BÁSICO

Encontros	1d8
Prêmios	50% +1d2 IM
XP	175
Movimento	9 metros V 12 metros
Moral	8

FORÇA 12 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 12

DESTREZA 15 INTELIGÊNCIA 18 CARISMA 9

COMBATE

CA	12
JP	15
DV	2 (10/16)
	1 arma de raio+2 (1d10)



Mi-Go

Também chamados de fungos de Yuggoth, os Mi-Go são criaturas que possuem uma aparência crustácea, mas com traços fungoides muito evidentes, situando-as em um estranho meio-termo entre o animal e o vegetal.

Possuem diversos pares de apêndices, que servem como braços, e um par de asas. Em sua cabeça não se notam olhos nem boca, apenas um grande número de antenas, que vibram e se movem nervosamente.

Os Mi-Go viajam entre os planos de existência, e nessas viagens são capazes de levar consigo outras criaturas, através do armazenamento dos seus cérebros em jarras aptas para tal fim.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **MAGIA:** os Mi-Go são capazes de lançar magias divinas como um clérigo de 1º nível.
- ☠ **VISÃO NA PENUMBRA** 60 m.
- ☠ **IMUNIDADE:** frio.
- ☠ **RESISTÊNCIA:** eletricidade 5.

Old Dragon: Bestiário

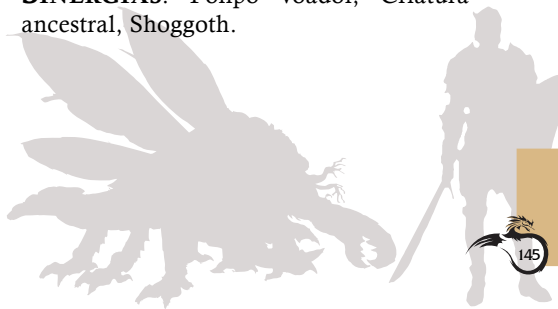
UTILIDADE: cultistas estão dispostos a pagar um alto preço por um Mi-Go, vivo ou morto.

ECOLOGIA: apesar da aparência animal, são criaturas extremamente inteligentes, e possuem uma tecnologia acima do comum, tal como arma de raio e habilidades cirúrgicas extraordinárias.

Por serem oriundas de outros planos de existência, a sua sobrevivência no plano material é sempre adaptada e improvisada.

A sua alimentação consiste basicamente da energia dos corpos vivos. Após se alimentar, o cadáver resta praticamente intacto, porém adquire um aspecto levemente gelatinoso, com os olhos vidrados e a boca retorcida.

SINERGIAS: Pólipo voador, Criatura ancestral, Shoggoth.



MÍMICO

Médio e Neutro ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	15%
XP	205
Movimento	1 metro
Moral	9

FORÇA 16 CONSTITUIÇÃO 12 SABEDORIA 12

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 5 CARISMA 10

COMBATE

CA	12
JP	17
DV	3 (18/27)
†	1 mordida +1 (1d8+2)
	1 pancada +2 (3d4+2)



O mímico é uma criatura metamorfa de pele rochosa, de cor cinza com manchas de granito, criada magicamente e que assume formas de objetos para atrair alvos desatentos.

Normalmente possui 3m cúbicos e geralmente assume formas de móveis como baús e portas

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **COLA:** todo o corpo do mímico é coberto por uma cola transparente e qualquer coisa que tocá-lo ficará presa na hora.

É possível apenas uma jogada de Força para se livrar. Caso haja fracasso da vítima, ela será devorada aos poucos, sofrendo o dano de mordida automaticamente no início de cada rodada que se segue.

Qualquer arma que ataque e acerte o mímico tem 30% de chance de ficar presa ao corpo do monstro. A cola perde a aderência 5 minutos depois da morte

do mímico e não pode ser coletada para uso posterior.

O mímico também pode desativar os efeitos da cola quando desejar, mas de qualquer forma ela só perde a aderência após os 5 minutos de espera.

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 18m.

ECOLOGIA: o mímico vive solitário nos subterrâneos e costuma ser criado por magos que desejam proteger seus esconderijos e tesouros, muito embora tal criatura não possua nenhum senso de obediência, vivendo apenas para comer.

Alimenta-se de pequenos animais até um viajante cruzar seu caminho, puxando sua presa com seus pseudópodes, que podem imitar membros, inclusive com garras.

UTILIDADES: apesar de perder a aderência após 5 minutos de coletada e separada do corpo de um mímico vivo, a cola de um mímico é um importante ingrediente para a fabricação de itens mágicos.

MINOTAURO

Grande e Caótico ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	10%
XP	555
Movimento	12 metros
Moral	11

FORÇA 19 CONSTITUIÇÃO 16 SABEDORIA 7

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 5 CARISMA 8

COMBATE

CA	14
JP	12
DV	6 (48/66)
†	1 chifrada +6 (1d8+2)
	1 machado +7 (2d6+3)



MINOTAURO

O minotauro é um humanoide carnívoro e predador, que possui o corpo coberto de pelos e com a cabeça e os membros inferiores semelhantes aos de um touro.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 18m.

UTILIDADES: nobres e ricos pagam muito dinheiro por uma cabeça de minotauro em bom estado. Minotauros capturados vivos também possuem um bom preço entre donos de circos, que fazem fortuna expondo o minotauro em praças públicas.

ECOLOGIA: habitante de cavernas labirínticas, o minotauro possui um senso inato de direção que o impede de se perder. Costuma atrair viajantes até seu covil, onde faz valer essa vantagem.

Os labirintos que habita raramente são naturais, muitas vezes são o resultado do trabalho de um mago caótico que cria o ambiente para o minotauro habitar.

Old Dragon: Bestiário

Esse mago muitas vezes acaba sendo morto pelo próprio minotauro, que passa a habitar o labirinto por conta.

A maldição que cria o minotauro é desconhecida, mas há quem diga que envolve a distorção absoluta da ordem natural das coisas. Os minotauros são sempre machos, e buscam humanas para violar e procriar, e o resultado da cruzada entre um minotauro e uma humana é sempre um minotauro.


Um humano que se transformou em um minotauro através de uma maldição pode ser curado com a magia Desejo. Esse expediente, se utilizado em um minotauro nascido, o levará à morte.

SINERGIAS: Cíclope, Ettin, Gênio, Gigante, Golem, Ogro, Oni mago, Titã, Troglodita.



147

MONSTRO FERRUGEM

Médio e Ordeiro  Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1d2
Prêmios	5%
XP	320
Movimento	5 metros
Moral	8

FORÇA 12 CONSTITUIÇÃO 12 SABEDORIA 15

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 3 CARISMA 3

COMBATE

CA	18
JP	15
DV	4 (24/36)
†	1 antena +5 (ferrugem)
	1 cauda +3 (1d6+2)



O monstro ferrugem tem aparência de inseto e atinge pouco mais de 1 m de altura por 1,5 m de comprimento. Sua pele é áspera com pequenas protuberâncias com coloração bronze. Possui uma cauda que parece revestida por placas de metal e termina em uma lamina de dois gumes.

Abaixo dos olhos se localizam duas grandes antenas sensitivas de coloração que varia entre o azul e roxo, conforme vai crescendo e se tornando adulto. Em sua presença, é fácil sentir um forte odor de metal enferrujado.

HABILIDADES ESPECIAIS

☛ FERRUGEM: Qualquer objeto de metal atingido pelas antenas do monstro ferrugem será enferrujado e inutilizado. A cada +1 de bônus, os objetos mágicos têm 10% de chance de escapar.

☛ VISÃO NO ESCURO: 18 m.

UTILIDADES: magos costumam pagar por monstros ferrugem vivos, que usam para destruir armas e itens mágicos metálicos de modo seguro.

ECOLOGIA: o monstro ferrugem vive apenas na parte mais escura do subterrâneo, sob ruínas ou nas profundezas de cavernas, sendo uma criatura inofensiva, apesar de curiosa. No entanto, uma vez que sente o cheiro de metal, se torna destemido e determinado a consumi-lo.

Ele pode farejar o metal a uma distância de até 100m, mesmo com a interferência de grossas paredes de pedra. O monstro ferrugem é capaz de interromper um combate para se alimentar de um escudo ou espada que caiu no chão ou que se quebrou, mesmo que custe a sua vida.

O monstro ferrugem sempre leva um turno para consumir todo o metal à sua disposição naquele momento.

Constroem seus ninhos no meio de lixo não metálico, como armaduras de couro e escudos de madeira, que sobram da sua alimentação.

SINERGIAS: o monstro ferrugem não se relaciona com outras criaturas.

Old Dragon: Bestiário

MONTARIA INFERNAL

Grande e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	30%
XP	495
Movimento	12 metros
Moral	10

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 16 SABEDORIA 10

DESTREZA 13 INTELIGÊNCIA 15 CARISMA 13

COMBATE

CA	22
JP	15
DV	5 (40/55)
†	1 coice +8 (1d6+5+1d6 de fogo)
	1 mordida +9 (1d6+2+1d6 de fogo)



A montaria infernal é um equino com as patas, cauda e crina em chamas, que serve de montaria para muitas criaturas infernais.

São seres inteligentes e dispostos a servir de montaria para qualquer criatura maligna disposta a levar o terror e a destruição por onde passa, a quem serve com lealdade.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **PROJEÇÃO ASTRAL:** a montaria infernal é capaz de viajar pelos planos da existência e levar o cavaleiro consigo.

☠ **FOGO:** a montaria infernal pode tornar qualquer criatura que a esteja montando totalmente imune aos efeitos do fogo.

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 60 m.

☠ **IMUNIDADE:** fogo.

UTILIDADES: o couro da montaria infernal pode ser utilizado para confeccionar capas de resistência a fogo.

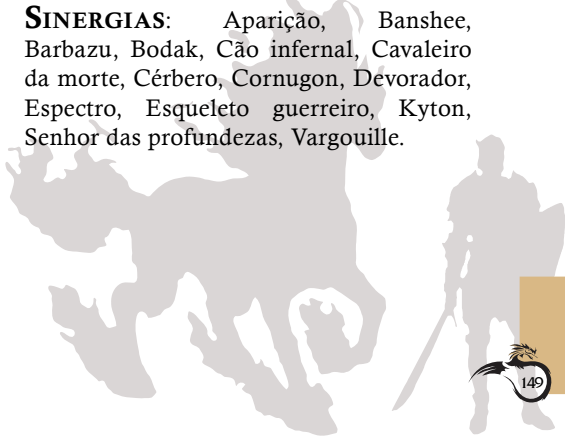
Old Dragon: Bestiário

ECOLOGIA: a montaria infernal é um dos principais meios de transporte interplanar, e criaturas se valem da sua habilidade de projeção astral para saltar entre os planos.

Uma montaria infernal só se submete a um mestre através de magia, do contrário ela seguirá as ordens do cavaleiro até o ponto em que deixar de ser interessante para a sua própria agenda.

A montaria infernal é um laçao do mal, não tem necessidade de comida ou bebida e não possui nenhuma ligação com cavalos, apesar da sua aparência.

SINERGIAS: Aparição, Banshee, Barbazu, Bodak, Cão infernal, Cavaleiro da morte, Cérbero, Cornugon, Devorador, Espectro, Esqueleto guerreiro, Kytton, Senhor das profundezas, Vargouille.



MÚMIA

Médio e Caótico ☠ Deserto

BÁSICO

Encontros	2d4
Prêmios	30% 1 IM
XP	610
Movimento	9 metros
Moral	12

FORÇA 17 CONSTITUIÇÃO 16 SABEDORIA 8

DESTREZA 8 INTELIGÊNCIA 8 CARISMA 1

COMBATE

CA	16
JP	14
DV	6 (48/66)
†	2 pancadas +5 (1d8+3)



A múmia é um morto-vivo de um nobre que, ao morrer, foi enterrado de modo que seu corpo fosse preservado para quando sua alma retornasse da terra dos mortos.

Geralmente a múmia habita o local em que foi enterrada, guardando os tesouros que pertenciam a ela quando viva.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **DOENÇA:** uma criatura atacada por uma múmia deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou contrairá a doença que a múmia expele pelo bafo pútrido. Uma criatura doente perde permanentemente um ponto de Constituição por dia, até que a doença seja removida ou a criatura morra, levantando-se como zumbi em 1d4 dias.

☠ **MEDO:** uma criatura que entre em contato com uma múmia deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficará apavorada.

UTILIDADES: o pó da múmia pode ser utilizado para confecção de itens mágicos que envolvam apodrecimento e doença.

ECOLOGIA: a múmia é o resultado de um embalsamamento envolvendo grandes reis ou nobres ricos.

Na maioria das vezes, uma múmia é um simples cadáver sem propriedades mágicas. No entanto, talvez pelo uso de um ritual caótico ou mesmo motivado pela ganância infinita que a impede de descansar, a pessoa mumificada fica em um estado entre o sono profundo e a morte, até que o seu tesouro seja ameaçado.

Uma múmia vive na sua cripta, juntamente com seu tesouro e os cadáveres dos seus lacaios e escravos, que podem se erguer como zumbis para atuar como guardiões do tesouro.

SINERGIAS: Carniçal, Esfinge, Hidra, Inumano, Lamia, Medusa, Sombra.

NAGA AQUÁTICA

Grande e Neutro ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	25% + 2 IM
XP	1.085
Movimento	4 metros N 16 metros
Moral	9

FORÇA 14 CONSTITUIÇÃO 14 SABEDORIA 13

DESTREZA 13 INTELIGÊNCIA 16 CARISMA 17

COMBATE

CA	15
JP	13
DV	8 (56/80)
†	1 mordida +7 (2d4+2+veneno)



NAGA AQUÁTICA

A naga aquática é uma criatura com corpo de serpente e cabeça humana que vive solitária nos subterrâneos de castelos ou ruínas abandonadas e que possuem algum corpo de água limpa e fresca e abundante, onde ela possa se banhar e se refrescar.

Prepara muitas armadilhas em seu covil e usa de magia, podendo ainda contar com sua mordida venenosa em caso de combate corporal.

A naga aquática é a mais bela das nagas. Possui uma coloração verde-esmeralda, com olhos escuros.

Possui espinhos em sua cabeça que se arrepiam quando acuada ou quando está prestes a atacar.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 18 m.

☠ **MAGIAS:** a naga aquática pode conjurar magias como se fosse um mago e clérigo de nível 5, mas não pode lançar magias de fogo.

☠ **VENENO:** qualquer criatura atingida pela mordida da naga deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou morrerá em 1d4 minutos. Caso haja sucesso no teste, o alvo sofre 20 pontos de dano.

UTILIDADES: uma arma banhada na saliva de uma naga se torna extremamente venenosa (JP+CON ou morte).

ECOLOGIA: a naga aquática é encontrada em fontes de água clara e fresca. São naturalmente curiosas, e dificilmente atacam, a não ser quando ameaçadas.

É uma criatura vaidosa, costuma estar ornamentada com joias e costuma guardar itens mágicos nos tesouros que acumulam.

SINERGIAS: Aranha negra gigante, Drider, Ettercap, Sibilante, Víbora.

Old Dragon: Bestiário



151



NAGA ESPIRITUAL

Imenso e Ordeiro 🐉 Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	30%
XP	1.085
Movimento	4 metros N 16 metros
Moral	9

FORÇA 15 CONSTITUIÇÃO 14 SABEDORIA 13

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 18 CARISMA 10

COMBATE

CA	14
JP	12
DV	8 (56/80)
†	1 mordida +7 (3d4+3+veneno)



A naga espiritual é uma criatura com corpo de serpente e cabeça humana que vive solitária nos subterrâneos e costuma matar por diversão.

Prepara muitas armadilhas em seu covil e usa de magia, podendo ainda contar com sua mordida venenosa em caso de combate corporal.

As nagas espirituais têm um cheiro constante de carne apodrecida, derivada da sua principal fonte de alimentação.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐉 **VENENO:** qualquer criatura atingida pela mordida da naga deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou morrerá em 1d4 minutos. Caso haja sucesso no teste, o alvo sofre 20 pontos de dano.

🐉 **MAGIAS:** a naga espiritual pode conjurar magias como se fosse um mago e clérigo de nível 3.

🐉 **OLHAR ENFEITIÇANTE:** A naga espiritual pode tentar enfeitiçar qualquer criatura a 10 metros que cruze

o olhar com o dela. Este poder está sempre ativo, como o olhar da medusa ou basilisco, e exige uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria para evitar cair no feitiço da criatura.

UTILIDADES: uma arma banhada na saliva de uma naga se torna extremamente venenosa (JP+CON ou morte).

ECOLOGIA: essas criaturas malignas e perspicazes buscam prejudicar e matar todas as criaturas que têm o azar de cruzar os seus domínios. Costumam preparar armadilhas e atacam sem aviso.

SINERGIAS: Aranha negra gigante, Drider, Ettercap, Sibilante, Víbora.

NAGA GUARDIÃ

Colossal e Ordeiro ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	25%
XP	1.385
Movimento	4 metros N 16 metros
Moral	9

FORÇA **19** CONSTITUIÇÃO **14** SABEDORIA **13**

DESTREZA **12** INTELIGÊNCIA **18** CARISMA **10**

COMBATE

CA	13
JP	13
DV	8+20 (76/100)
†	1 mordida +9 (4d4+4+veneno)
	1 cuspada +5 (veneno)

A naga guardiã é uma criatura com corpo de serpente e cabeça humana que vive nos subterrâneos guardando locais sagrados e tesouros importantes.

Prepara muitas armadilhas em seu covil e usa de magia, podendo ainda contar com sua mordida venenosa em caso de combate corporal.

Envolta por um perfume floral, a naga guardiã é a mais bondosa das nagas. Geralmente vigia tesouros de criaturas bondosas como ela ou protegem um local que serve de prisão para um grande mal.

Essa naga geralmente avisa antes de atacar, e após o combate geralmente dá aos seus oponentes mortos um funeral apropriado.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VENENO:** qualquer criatura atingida pela mordida da naga deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou morrerá em 1d4 minutos. Caso haja sucesso no teste, o alvo sofre 20 pontos de dano.



☠ **MAGIAS:** a naga guardiã pode conjurar magias como se fosse um mago e clérigo de nível 4.

☠ **CUSPIDA:** a naga guardiã pode cuspir seu veneno até uma distância máxima de 9 metros. A jogada de ataque à distância possui um bônus de +5 e desconsidera bônus decorrentes de armadura.

UTILIDADES: uma arma banhada na saliva de uma naga se torna extremamente venenosa (JP+CON ou morte).

ECOLOGIA: a naga guardiã é a menos solitária das nagas, se relaciona bem com criaturas bondosas e não desperdiça a chance de uma boa conversa.

SINERGIAS: Aranha negra gigante, Drider, Ettercap, Sibilante, Víbora.

NAGA NEGRA

Imenso e Caótico ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	30%
XP	1.085
Movimento	4 metros N 16 metros
Moral	9

FORÇA 15 CONSTITUIÇÃO 14 SABEDORIA 13

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 18 CARISMA 10

COMBATE

CA	16
JP	13
DV	8 (56/80)
†	1 mordida +6 (3d4+3+veneno)
	1 ferrão +8 (1d6+1+veneno)



A naga é uma criatura de aproximadamente 6 metros de comprimento, com corpo de serpente e cabeça humana que vive solitária nos subterrâneos e costuma matar por diversão.

Possuem espinhos afiados no seu dorso, que costumam ficar arrepiados quando a naga negra se sente ameaçada.

Prepara muitas armadilhas em seu covil e usa de magia, podendo ainda contar com sua cauda venenosa em caso de combate corporal.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VENENO:** qualquer criatura atingida pela ponta da cauda da naga negra ou por sua mordida deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou morrerá em 1d4 minutos. Caso haja sucesso no teste, o alvo sofre 20 pontos de dano.

☠ **MAGIAS:** a naga negra pode conjurar magias como se fosse um mago e clérigo de nível 7, costumando utilizar sempre a magia PES.

UTILIDADES: uma criatura que come o cérebro da naga negra fica como se estivesse utilizando a magia PES por 24 horas.

ECOLOGIA: as nagas negras vivem em locais rochosos, como cavernas ou ruínas. Gostam de acumular tesouros e grimórios, e suas tocas raramente possuem apenas uma entrada, e pelo menos um local estreito o suficiente a ponto de conseguirem bloquear com o seu corpo e atacar intrusos um a um.

É comum se aliarem a outras criaturas caóticas como orcs e elfos negros, e se alimentarem de qualquer coisa, sendo que algumas nagas negras inclusive recorrem ao canibalismo.

SINERGIAS: Aranha negra gigante, Drider, Ettercap, Vibora.

NAGA - TAMANHO

Os tamanhos de uma naga podem variar conforme a idade.
Neste exemplo é utilizado uma média apenas para efeitos de visualização.



Naga Negra



Naga Aquática



Naga Guardiã



Naga Espiritual



OGRO

Grande e Caótico ☠ Colina

BÁSICO

Encontros	1d6 covil 2d6
Prêmios	50%
XP	240
Movimento	6 metros
Moral	10

FORÇA **21** CONSTITUIÇÃO **15** SABEDORIA **10**

DESTREZA **8** INTELIGÊNCIA **6** CARISMA **7**

COMBATE

CA	15 (armadura de couro)
JP	14 +2 CON
DV	4+1 (29/41)
†	1 clava +6 (2d8+5)
	1 pancada +7 (2d4+4)

Um ogro é um humanoide gigantesco grosseiro, rude e tosco, conhecido pela grande força e vocabulário bastante reduzido.

Costuma se vestir com peles e couro mal curtidos e em péssimo estado de conservação. Ogres não são adeptos ao asseio, e seu cheiro repugnante é quase uma marca registrada.

O tom da sua pele varia desde um amarelo pálido até um marrom sujo, sendo o verde o tom mais comum.

Eficientes em combate, são constantemente contratados por outras criaturas mais poderosas como guardas ou soldados.

Os ogros preferem armas grandes e de esmagamento, com as quais toda sua potência muscular pode ser aproveitada.

UTILIDADES: o couro de um ogro pode ser usado para confecção de armaduras de couro reforçadas.

ECOLOGIA: apesar de caóticos por natureza, os ogros possuem uma



organização tribal mínima, baseada na imposição da força e dos feitos em combate.

Um grupo de dez ou mais ogros possui um líder, que pode ser ou o guerreiro mais violento ou um xamã.

Os ogros não cultivam nenhum tipo de vegetal e não saem em caçadas. O seu sustento é tirado apenas de pilhagem e dos restos mortais dos seus oponentes.

Nutrem um apetite particular pela carne de elfo e de halfling. As tribos maiores têm o hábito de manter aprisionados inimigos que sobrevivem ao combate, mantidos como escravos.

SINERGIAS: Cíclope, Ettin, Gênio, Gigante, Golem, Minotauro, Oni mago, Titã, Troglodita.

Old Dragon: Bestiário

ONI MAGO

Grande e Ordeiro ☠ Colina

BÁSICO

Encontros	1d2
Prêmios	80%
XP	495
Movimento	9 metros V 9 metros
Moral	10

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 13

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 16 CARISMA 14

COMBATE

CA	17
JP	13
DV	5 (35/50)
†	1 cimitarra +5 (2d6+4)
	1 pancada +6 (1d6+3)

O Oni Mago, também chamado de Ogro Mago, é um gigante com habilidades de combate e capacidade de lançar magias arcanas.

Geralmente líderes de tropas de outras raças, como ogros, orcs e até mesmo alguns trolls, os Oni Magos são inimigos a serem temidos tanto pela sua ferocidade quanto pela sua inteligência.

A sua aparência básica é humanoide, no entanto possuem traços bem característicos, como dedos a mais ou a menos, pequenos chifres de marfim, cor da pele que pode ir do azul ao vermelho, dentre outros.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **REGENERAÇÃO:** um Oni Mago consegue regenerar 5 pontos de dano por turno, a não ser que o dano tenha sido causado por fogo ou ácido.

☠ **MUDAR FORMA:** um Oni Mago pode assumir a forma de qualquer humanoide grande, médio ou pequeno.



☠ **MAGIA:** um Oni Mago pode lançar magias arcanas como se fosse um mago de 3º nível.

UTILIDADES: o coração de um Oni Mago, se devorado, dá a capacidade de metamorfose por 1d6 horas.

ECOLOGIA: essas criaturas habitam fortificações e cavernas, onde mantêm escravos e prisioneiros.

São extremamente protetivos com relação à prole, e lutarão até a morte para protegê-la. São criaturas extremamente vaidosas e muitas vezes gostam de seduzir fêmeas humanoides apenas para estuprá-las, humilhá-las e matá-las.

SINERGIAS: Cíclope, Efreeti, Ettin, Gênio, Gigante, Golem, Lesma mangual, Manticora, Minotauro, Ogro, Rakshasa, Sapo gigante, Saitokan, Titã, Troglodita, Troll, Urso coruja, Wyvern.

Old Dragon: Bestiário



ORC

Médio e Caótico ☠ Montanha e Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	3d6 Covil 10d6
Prêmios	100%
XP	25
Movimento	9 metros
Moral	8

FORÇA 17 CONSTITUIÇÃO 12 SABEDORIA 7

DESTREZA 11 INTELIGÊNCIA 8 CARISMA 6

COMBATE

CA	16 (armadura de couro)
JP	16
DV	1 (6/9)
†	1 machado +3 (1d8+4)
	1 pancada +4 (1d4+4)



Orcs são humanoides especialistas em mineração e forjaria, que habitam os subterrâneos e são inimigos mortais dos elfos.

Possuem a pele esverdeada com alguma incidência de verrugas e pelos grossos. Na face, olhos pequenos, crânio alongado, pressas inferiores protuberantes e nariz torto e geralmente quebrado.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 30 metros.

UTILIDADES: guildas de guerreiros geralmente exigem a cabeça de um orc como tributo a ser pago por aspirantes.

ECOLOGIA: orcs são extremamente bélicos e territorialistas, e se reproduzem rapidamente: uma combinação perigosa quando se trata do seu inimigo.

Criaturas agressivas e territorialistas, se veem como superiores a todas as outras raças, e acreditam que a escravidão faz parte da ordem natural.

Eles colaboram com outras espécies, mas não dependem delas. Os orcs procriam rapidamente e vivem vidas curtas comparado às outras raças. São considerados adultos a partir dos 10 anos de idade, chegando à morte geralmente por volta dos 40 anos, isso se uma espada certa não antecipar essa data.

Os orcs são mal humorados e impacientes, prontos para se enraivecer sem motivo aparente.

A cultura orc é uma cultura essencialmente bélica e caótica, e sua sociedade é essencialmente patriarcal, em que o mais forte domina apenas enquanto for o mais forte.

Os orcs detestam a luz direta do Sol, de modo que a sua Moral é reduzida em 1 quando lutam em um ambiente iluminado dessa forma.

SINERGIAS: Bugbear, Goblin, Hobgoblin, Warg.

Old Dragon: Bestiário

OSYLUTH

Grande e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	55%
XP	1.450
Movimento	9 metros
Moral	7

FORÇA **20** CONSTITUIÇÃO **19** SABEDORIA **12**

DESTREZA **22** INTELIGÊNCIA **12** CARISMA **12**

COMBATE

CA	25
JP	14
DV	9 (81/108)
RD	10/magia
RM	15%
†	1 mordida +8 (1d6+4)
	2 garras +12 (1d8+4)
	1 ferrão +9 (1d10+4+ veneno)



OSYLUTH

Os osyluth são os inquisidores do inferno, são os responsáveis por capturar, interrogar e julgar demônios e outras criaturas caóticas, além de eventuais traidores.

Sentem prazer em causar dor física ou psicológica a todo tipo de criatura, fazendo com que sejam temidos por onde passem.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 60 metros.

☠ **AURA DE MEDO:** todas as criaturas dentro de um raio de 10 m de um osyluth devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou serem afetadas pela magia Medo.

☠ **VENENO:** uma criatura que é atacada pelo ferrão de um osyluth deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perder 1d4 níveis. Uma hora depois, uma nova jogada de proteção deverá ser feita para aqueles

que não passaram na primeira. Em caso de nova falha, o resultado é a morte.

☠ **MAGIA:** um osyluth pode lançar magias arcanas como um mago de 3º nível.

☠ **IMUNIDADE:** fogo, frio.

☠ **CORPO ÓSSEO:** um osyluth, quando atingido por armas de corte ou de perfuração, sofre apenas metade do dano causado.

UTILIDADE: o ferrão do osyluth pode ser utilizado para a confecção de armas de perfuração mágicas.

ECOLOGIA: os osyluth, apesar de terríveis inquisidores, são medrosos e absolutamente submissos para com seres infernais superiores.

Não hesitam em expor as falhas de outros seres infernais para se auto-promover ou para transferir a culpa para se safar.

SINERGIAS: Glabrezu, Gorgon, Hezrou, Marilith, Remorhaz, Vrock.

Old Dragon: Bestiário

OTYUGH

Grande e Neutro ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50%
XP	405
Movimento	9 metros
Moral	8

FORÇA 12 CONSTITUIÇÃO 15 SABEDORIA 13

DESTREZA 8 INTELIGÊNCIA 3 CARISMA 3

COMBATE

CA	14
JP	14
DV	5+5 (40/55)
†	1 mordida +4 (1d8+doença)
	2 tentáculos +4 (1d6+agarrar)



O otyugh é uma criatura grande e de corpo esférico e pele de aspecto rochoso em tons de marrom. Apoia-se em três pernas grossas que lhe dão boa mobilidade e permitem um giro rápido em torno do seu eixo.

Possui três olhos firmados num tentáculo ágil localizado acima da sua cabeça, já sua boca fica no centro da massa corporal, e é cheia de dentes afiados e sujos.

A criatura ainda possui dois tentáculos fortes recheados de espinhos que são usados em combate corporal.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 18 metros.

☠ **TENTÁCULOS:** os dois tentáculos com espinhos podem alcançar alvos até 3 m de distância. Um alvo atingido por esses tentáculos será agarrado no próximo turno e sofrerá 1d6 de dano, a menos que obtenha sucesso em uma jogada de Força para se soltar.

☠ **DOENÇA:** ao ser mordido pelo otyugh, o alvo pode se contaminar com

a febre do lixo. O jogador deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição para cada mordida que recebeu ou perderá 1d6 pontos de Constituição, além de cair em uma febre alta e incapacitante nas próximas 1d6 horas.

ECOLOGIA: otyughs vivem em meio ao excremento e matérias em decomposição. Normalmente encontrados em esgotos de grandes cidades ou perto de covis de outros monstros gigantes, prometem não atacá-los em troca de seu lixo e detritos pessoais.

Por viverem nessas condições, os Otyughs estão sempre envoltos a uma irritante e barulhenta nuvem de moscas.

UTILIDADE: apesar de não possuir utilidade nenhuma, algumas ordens arcanas enviam magos iniciantes para caçar otyughs e arrancar e comer seus intestinos.

SINERGIAS: Cubo gelatinoso, Fungo violeta, Fungo pigmeu.

Old Dragon: Bestiário

PÉGASO

Grande e Ordeiro ☠ Colina

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	45%
XP	175
Movimento	12 metros
	V 24 metros
Moral	12

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 16 SABEDORIA 8

DESTREZA 16 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 13

COMBATE

CA	15
JP	15
DV	3 (24/33)
†	1 mordida +5 (1d6+5)
	1 coice +7 (1d6+4)



PÉGASO

O pégaso é uma criatura mágica que, em um primeiro momento, aparenta um cavalo com asas de pássaro.

Ordeiro por natureza, um pégaso é frequentemente utilizado como montaria de paladinos poderosos.

Um pégaso é uma criatura arredia e difícil de ser domada; no entanto, pégasos que são criados desde filhotes se tornam excelentes montarias, servindo mestres ordeiros ou neutros com fidelidade por toda a vida.

Durante o combate, o pégaso busca atrair inimigos maiores por corredores apertados, ou realizando manobras arriscadas e impossíveis para seus inimigos, sempre voando em alta velocidade.

O pégaso se vale da sua manobrabilidade e capacidade de planar, voando sem sair do lugar, para aproximar o seu cavaleiro dos inimigos e alvos, para que possa atacar sem nenhuma penalidade extra.

Old Dragon: Bestiário

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **DETECTAR O CAOS:** um pégaso pode detectar uma criatura caótica a 10 m de distância. Um pégaso prefere morrer a servir o caos.

UTILIDADES: os ovos de um pégaso podem chegar a valer até 1.000 peças de ouro, enquanto que seus filhotes podem ser vendidos até 1.500 peças de ouro.

ECOLOGIA: um pégaso, diferentemente de um cavalo, é um ovíparo. No entanto envelhece e possui hábitos semelhantes aos de um cavalo. Em relação à capacidade de carga, um pégaso deve ser tratado como um cavalo de guerra pesado.

Um pégaso é extremamente protetivo para com a sua prole, não medindo esforços para protegê-la. No entanto, evita chegar aos limites da violência, exceto quando o invasor é uma criatura caótica.

SINERGIAS: Grifo, Dragão Dourado, Dragão de Prata.



161



PÓLIPO VOADOR

Imenso e Caótico ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1d10
Prêmios	40%
XP	1.085
Movimento	V 40 metros
Moral	10

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 12 SABEDORIA 10

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 15 CARISMA 11

COMBATE

CA	18
JP	12
DV	8 (48/72)
RD	5/magia
†	4 tentáculos + 7 (1d6+6)



O Pólipo voador é uma criatura imensa, com vários tentáculos, múltiplos olhos e diversas bocas. A sua forma é bastante variável e tende a mudar de uma hora para a outra. Se em um minuto é possível vê-lo voando como se fosse uma enorme cobra de fumaça preta, em segundos pode tomar a forma que desejar.

Trata-se de uma criatura alienígena que habita as profundezas do mundo, esperando por criaturas errantes para capturar e se alimentar.

Apesar de não servir os Deuses Antigos, o Pólipo voador frequentemente se associa tanto com shoggoths quanto com os Mi-Go para proteção.

Essa criatura nocauteia suas presas utilizando ventos e raios, para só depois devorá-las.

Essa habilidade de controlar ventos e raios é utilizada também para defesa, para poder escapar com segurança de inimigos.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 50 metros.

☠ **VENTANIA:** o Pólipo voador pode criar uma explosão de ar centrada nele, e todas as criaturas dentro de uma área de 10 metros devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza ou serão arremessadas a até 1d6 metros de distância.

☠ **RAIOS:** o Pólipo voador pode lançar a magia Relâmpago, que causa 6d6 pontos de dano. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz esse dano pela metade.

ECOLOGIA: o Pólipo voador não possui organização alguma. Geralmente anda em grupos devido à fissão binária de seus corpos, sendo que muitas vezes acabam se separando, seja por acidente, seja por qualquer outro motivo.

SINERGIAS: Mi-Go, Criatura Ancestral, Shoggoth.

Old Dragon: Bestiário

POVO DO MAR

Médio e Caótico ☠ Oceano

BÁSICO

Encontros	1d8
Prêmios	30% covil 50%
XP	49
Movimento	N 20 metros
Moral	7

FORÇA 15 CONSTITUIÇÃO 10 SABEDORIA 11

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 14 CARISMA 18

COMBATE

CA	13
JP	18
DV	1 (5/8)
†	1 tridente +1 (1d6)



O povo do mar é composto por humanoides aquáticos que, ao invés de pernas, possuem uma cauda de peixe.

Os machos desta raça são chamados tritões, enquanto as fêmeas são chamadas sereias. Apesar de habitarem ambientes completamente diferentes, admiram e frequentemente se apaixonam por humanos, chegando a situações de iniciarem longas e perigosas buscas, com o único objetivo de ter um desejo concedido por um mago e poder viver com o seu amado.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 50 metros.

☠ **VOZ ENCANTADORA:** 3 vezes ao dia, um tritão ou uma sereia pode utilizar a sua voz para encantar um humanoide, como na magia Encantar pessoa. Misteriosamente, anões são imunes a esse efeito e os elfos, imunes a feitiços, não são.

ECOLOGIA: o povo do mar se isola nas profundezas do oceano, ficando no meio

da guerra eterna entre as criaturas abissais e os sahuagin.

Apesar de optarem por não tomar partido ativamente, admitem que não gostariam de ver o mar dominado novamente por Dagon.

Se organizam em comunidades patriarcais, construídas com conchas e corais junto a pedras nas profundezas do mar.

A divisão de tarefas é feita de acordo com o gênero do indivíduo: enquanto machos se dedicam à caça, as fêmeas se dedicam à criação da prole. No entanto, em tempos de guerra, machos e fêmeas lutam lado a lado.

Apesar de onívoros, o povo do mar tem uma dieta focada em mariscos e algas, dificilmente comendo peixes.

UTILIDADE: criaturas abissais costumam exigir a cauda de uma criatura do povo do mar como adiantamento para eventual pacto ou negócio.

Old Dragon: Bestiário

PTERANODONTE

Grande e Neutro ☠ Floresta



BÁSICO

Encontros	3d4
Prêmios	20%
XP	670
Movimento	V 40 metros
Moral	8

FORÇA **16** CONSTITUIÇÃO **12** SABEDORIA **10**

DESTREZA **18** INTELIGÊNCIA **10** CARISMA **11**

COMBATE

CA	13
JP	15
DV	7+2 (44/65)
†	1 mordida +9 (1d8+8)
	2 garras +8 (1d6+3)

O pteranodonte é um réptil carnívoro alado, com envergadura aproximada de 10 metros.

Essa criatura costuma atacar em bando e por todos os lados, encurralando suas presas em algum ponto sem saída. Apesar de possuir dentes mínimos, o pteranodonte é uma criatura perigosa, que trespassa suas vítimas com seu bico como se fosse um serrote e as carrega, entre a vida e a morte, até seu ninho, para ser morta e devorada pelos filhotes, em um banquete de pura agressividade.

Um pteranodonte consegue carregar criaturas até duas vezes o seu tamanho.

UTILIDADE: as asas do pteranodonte podem ser utilizadas para a confecção de artigos de couro e são muito valiosas. Um curtidor de objetos de luxo pode pagar até 500 PO pelo par de asas em boas condições.

ECOLOGIA: o pteranodonte se reúne em grandes bandos, habitando florestas ribeirinhas e construindo seus ninhos nos galhos mais altos das árvores. Sua

alimentação consiste basicamente de peixes e de mamíferos. O líder do bando geralmente é o pteranodonte mais antigo ou o mais forte, que comanda tanto as caçadas quanto a migração quando chega o inverno.

As fêmeas, que existem em maior número que os machos, são encarregadas da proteção do ninho e disputas de território, enquanto os machos são responsáveis pela caça.

O grito agudo de um pteranodonte pode ser ouvido a quilômetros de distância e serve principalmente como aviso de chegada de um predador ou de uma presa em potencial.

SINERGIAS: Estegossauro, Tiranossauro Rex, Triceratops

QUIMERA

Grande e Caótico ☠ Montanha e Planície

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	50% + 1IM
XP	1.480
Movimento	6 metros
Moral	9

FORÇA **14** CONSTITUIÇÃO **16** SABEDORIA **14**

DESTREZA **18** INTELIGÊNCIA **18** CARISMA **10**

COMBATE

CA	18
JP	10 + 4 especial
DV	10 (80/110)
†	3 mordida +10 (2d6+4)
	1 chifrada +6 (1d6+4)
	2 garras +8 (1d8+5)



QUIMERA

A quimera é uma criatura fantástica, com corpo de leão e três cabeças, uma de cabra, uma de leão e uma na ponta do seu rabo, que nada mais é que um pescoço de dragão.

Exímia caçadora, a quimera é um grande predador, atacando praticamente todas as outras criaturas, seja em busca de alimento, seja em busca de tesouros.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **BAFORADA:** 3x ao dia, a quimera pode lançar uma baforada de dragão que causa 3d6 pontos de dano, que pode ser reduzido pela metade caso o personagem seja bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Destreza. O tipo de dano causado varia de acordo com a cor da cabeça dracônica do monstro:

vermelha: fogo;

negra: ácido;

branco: gelo;

azul: raio;

verde: gás.

☠ **JOGADA DE PROTEÇÃO:** a quimera recebe um bônus de +4 para o mesmo tipo de dano causado pela sua baforada de dragão.

UTILIDADES: abaixo da língua da cabeça de dragão da quimera existe uma glândula que, se comida, confere a possibilidade de lançar a baforada respectiva por 1d4 horas. Uma cabeça de quimera é um dos troféus mais procurados por nobres como objeto de decoração.

ECOLOGIA: a quimera, devido à sua natureza híbrida, combina os hábitos de um dragão, de uma cabra e de um leão.

A cor da cabeça dracônica dita o local em que constroi o covil, bem como a sua fixação por joias e itens mágicos. O lado leão é orgulhoso, o lado cabra lhe dá a capacidade de comer qualquer tipo de coisa, apesar de preferir carne.

SINERGIAS: Licantropo, Rakshasa, Rato gigante.

Old Dragon: Bestiário



165

RAKSHASA

Médio e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	30% + 1d2 IM
XP	1.570
Movimento	9 metros
Moral	10

FORÇA **14** CONSTITUIÇÃO **12** SABEDORIA **11**

DESTREZA **12** INTELIGÊNCIA **14** CARISMA **11**

COMBATE

CA	20
JP	12
DV	10 (60/90)
RM	15%
RD	5/magia
†	1 garra +8 (1d6+2)
	1 espada longa +8 (1d6+2)



O rakshasa é uma raça de espíritos malignos que encarnam apenas para espalhar o terror e a humilhação sobre as criaturas mais fracas.

Extremamente cruel, um rakshasa pode assumir a forma de qualquer humanoide.

No entanto, em sua forma original, o rakshasa possui a cabeça de um animal, sendo a mais comum a de um tigre, não sendo raros os rakshasa com cabeças de cachorro, pássaro e lagarto.

Dizem as lendas que o senhor dos rakshasa possui diversas cabeças, cada uma referente a um animal.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 50 metros.

☠ **ALTERAR FORMA:** 3x ao dia, o rakshasa pode alterar a sua forma como se estivesse sob o efeito da magia *Metamorfose*.

☠ **MAGIA:** um rakshasa pode lançar magias arcanas como se fosse um mago de nível 5.

UTILIDADES: o sangue de um rakshasa, após fermentado e alterado alquimicamente, se transforma em um poderoso veneno de naturezas mágicas.

ECOLOGIA: os rakshasa são criaturas malignas e tiranas que oprimem os mais fracos enquanto esbanjam a vida.

Como espíritos, os rakshasa são virtualmente imortais. A cada século, uma nova geração de rakshasa adentra o plano material para substituir aqueles que foram destruídos em batalha.

SINERGIAS: Cubo Gelatinoso, Ettin, Lesma mangual, Manticora, Oni mago, Quimera, Rato gigante, Sapo gigante, Saitokan, Troll, Urso coruja, Wyvern.

RATO GIGANTE

Pequeno e Neutro ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	3d6 covil 3d10
Prêmios	50%
XP	13
Movimento	6 metros
Moral	5

FORÇA 10 CONSTITUIÇÃO 12 SABEDORIA 12

DESTREZA 17 INTELIGÊNCIA 1 CARISMA 4

COMBATE

CA	13
JP	17
DV	1/2 (4/5)
†	1 mordida +3 (1d4+doença)



RATO GIGANTE

Essas criaturas deploráveis do subterrâneo são o terror de aventureiros e habitantes dos corredores escuros.

Até 10 vezes maiores que um rato normal, os ratos gigantes possuem dentes ainda maiores e ameaçadores, e escondem na sua saliva um perigo mortal, a febre do lixo, responsável por levar muitos aventureiros à morte.

Esses ratos são extremamente agressivos e vorazes, e atacam tudo o que se mexa e que esteja ao seu alcance. Protegem seus territórios e ninhos com muita violência e determinação, até a morte, se preciso for.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 30 metros.

☠ **DOENÇA:** ao ser mordido pelo rato, o alvo pode se contaminar com a febre do lixo. Para resistir, o personagem deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição para cada mordida que recebeu, ou perderá 1d6 pontos de Constituição, além de cair em uma febre alta em 1d6 horas.

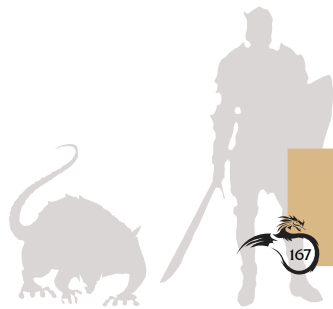
Old Dragon: Bestiário

ECOLOGIA: o grande propósito na vida de um rato gigante é encontrar comida. Bandos de ratos gigantes costumam invadir mercados e estalagens nessa empreitada, atacando qualquer um que se coloque entre eles e o seu alimento.

Formam seus ninhos em qualquer lugar, valendo-se de papel, tecido ou até mesmo madeira mastigada para dormir e procriar.

Criaturas covardes, tendem a abandonar o combate sempre que um oponente maior que eles apareça, deixando para trás seus feridos. A não ser que o combate se dê para proteção do covil, ocasião em que lutarão até a morte.

SINERGIAS: Licantropo, Quimera, Rakshasa.





REMORHAZ

Imenso e Neutro ☠ Geleira

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	30%
XP	800
Movimento	12 metros
Moral	11

FORÇA 28 CONSTITUIÇÃO 21 SABEDORIA 10

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 8 CARISMA 10

COMBATE

CA	20
JP	13
DV	7 (70/91)
†	1 mordida +13 (2d6+9)



Também chamados de vermes polares, os remorhaz se escondem nas profundezas geladas do mundo. São semelhantes a uma centopeia, com corpo longilíneo e centenas de pares de patas e com pequenas asas atrás da cabeça, na parte final do corpo.

São criaturas extremamente ferozes, e essa ferocidade reflete na forma intensa com que atacam quem cruza o seu caminho. O remorhaz possui duas pequenas asas próximas da cabeça que são incapazes de fazê-lo voar, mas eficientes o suficiente para erguer a parte dianteira do seu corpo do chão e dar a ele a vantagem de atacar a vítima vindo de cima e engoli-la.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 50 metros.

☠ **IMUNIDADE:** frio.

☠ **ENGOLIR:** Uma criatura que sofrer um acerto crítico do ataque de um remorhaz é engolida e deverá ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Constituição para não morrer congelada em suas entranhas.

UTILIDADES: a couraça do remorhaz pode ser utilizada para a confecção de armaduras e itens mágicos que dão proteção ao frio.

ECOLOGIA: o remorhaz não possui sociedade organizada, apenas vaga pelos ermos gélidos atrás de comida. O seu único objetivo é sobreviver.

Com as suas presas, escava túneis por baixo da neve, podendo surpreender suas vítimas ao erguer seu corpanzil de forma súbita.

Sendo carnívoro, o remorhaz se alimenta basicamente de mamíferos como ursos, alces e até humanoides.

Essa criatura geralmente é escravizada por demônios, que a utilizam para criar túneis pelo subterrâneo, com o intuito de levar o terror e a destruição às cidades dos locais mais gélidos.

SINERGIAS: Glabrezu, Gorgon, Hezrou, Marilith, Osyluth.

ROPER

Grande e Caótico ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	25%
XP	1.300
Movimento	3 metros
Moral	10

FORÇA 20 CONSTITUIÇÃO 14 SABEDORIA 13

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 12 CARISMA 9

COMBATE

CA	42
JP	12
DV	10 (70/100)
†	1 mordida +8 (2d6+5)
	6 tentáculos +10 (1d8+5)



ROPER

Um roper é uma criatura que se assemelha a uma estalagmite, e tem por hábito ficar parada, aguardando por uma vítima desavisada atravessar o seu caminho para devorá-la.

Um encontro com um roper geralmente se inicia com a criatura lançando seus finos tentáculos para tentar agarrar uma vítima e arrastá-la até a boca para ser devorada.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 50 metros.

☠ **TENTÁCULOS:** os seis finos tentáculos do roper podem alcançar alvos até 4 m de distância. Um alvo atingido por esses tentáculos será agarrado e, no próximo turno, sofrerá 1d6 de dano, a menos que obtenha sucesso em uma jogada de Força para se soltar. Caso falhe, no turno seguinte, além dos 1d6 de dano causados pelo tentáculo, sofrerá o dano de 2d6+5 da mordida da criatura.

UTILIDADES: os tentáculos de um roper podem ser utilizados para forjar itens que

envolvam constrição. O ácido estomacal de um roper é muito valioso para alquimistas. As remelas de um roper são consideradas iguarias para algumas tribos bárbaras.

ECOLOGIA: ropers comem qualquer tipo de carne, preferindo elfos e halflings a humanos e anões.

Não são criaturas sociais, e vivem sozinhas nas profundezas das cavernas. As raras vezes em que mais de um roper habitam o mesmo local, não tendem a competir por comida, preferindo agir em conjunto para otimizar as suas capacidades e melhorar a qualidade do alimento capturado.

Como o roper não tem o hábito de se locomover, dedica o tempo para a filosofia contemplativa, que faz questão de compartilhar com suas vítimas durante o combate.

O roper tem um órgão que armazena tudo aquilo que não consegue digerir, como ouro, gemas e armas.

Old Dragon: Bestiário

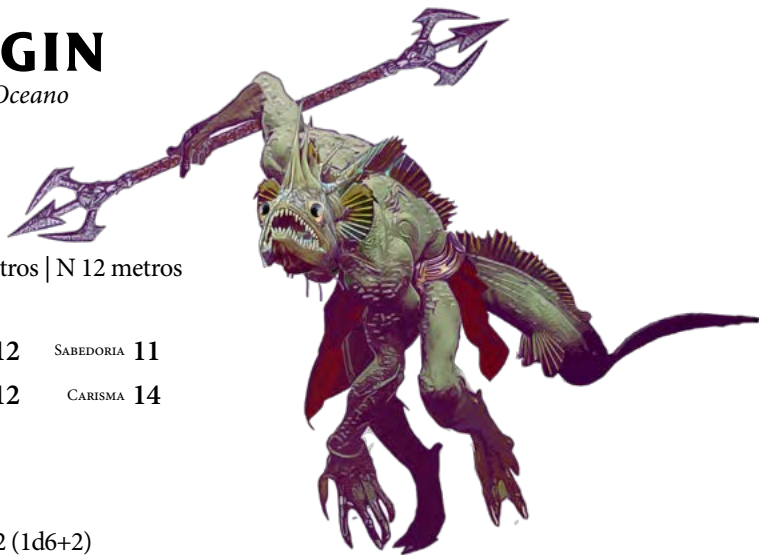


169



SAHUAGIN

Médio e Ordeiro 🦈 Oceano



BÁSICO

Encontros	1d8
Prêmios	40%
XP	100
Movimento	9 metros N 12 metros
Moral	4

FORÇA **13** CONSTITUIÇÃO **12** SABEDORIA **11**

DESTREZA **15** INTELIGÊNCIA **12** CARISMA **14**

COMBATE

CA	16
JP	17
DV	2 (12/18)
†	1 tridente +2 (1d6+2)

Os sahuagin são humanoides com aparência de peixe que vivem nas profundezas do mar.

São os grandes inimigos das criaturas abissais, e estão dentre os poucos que sabem que o Leviatã é na verdade Dagon, um dos Deuses Antigos que se refugiou nas profundezas do mar.

Os sahuagin abominam os rituais de procriação interracial protagonizados pelas criaturas abissais.

HABILIDADES ESPECIAIS

🦈 **FRENESE:** quando um sahuagin está com apenas 1 PV, entra em um estado de frenesi e ataca o inimigo com todas as forças, recebendo um bônus de +2 na Força e na Constituição e uma penalidade de -2 na CA.

UTILIDADE: uma criatura que beber o sangue de um sahuagin pode entrar em frenesi (+2 de FOR e de CON e -2 na CA) por 1d4 turnos.

ECOLOGIA: apesar de inimigos mortais das criaturas abissais, os sahuagin são

criaturas extremamente violentas e crueis, a ponto de merecerem o apelido de “demônios marinhos”, sendo odiados não só pelas criaturas que vivem às margens do mar, mas também por todas as criaturas marinhas.

A sociedade sahuagin é construída ao redor de um Rei, que possui uma corte nas profundezas. Essa corte se expande por muitas milhas, e é toda construída em corais e conchas.

Essas criaturas buscam o domínio completo das regiões costeiras, para extorquir ouro e gemas de pescadores e viajantes.

SAITOKAN

Grande e Caótico ☠ Montanha

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	nenhum
XP	1.480
Movimento	9 metros
Moral	10

FORÇA **24** CONSTITUIÇÃO **18** SABEDORIA **10**

DESTREZA **14** INTELIGÊNCIA **4** CARISMA **9**

COMBATE

CA	18
JP	14
DV	10 (90/120)
RD	5/magia
⚔	4 pancada +8 (1d8+7)



SAITOKAN

Pouco se sabe dessa terrível raça dos Saitokan. São humanoides extremamente fortes e com quatro braços. O que se sabe ao certo a respeito é que são criaturas terríveis, cuja fome de morte e destruição encontra poucos paralelos no mundo.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 50 metros.

☠ **FÚRIA:** um Saitokan consegue seguir lutando sem penalidades até cair morto, aos -10 PV.

UTILIDADES: nobres excêntricos pagam muito bem por uma cabeça de Saitokan para exibir em suas salas ou por exemplares vivos para combates em arenas.

ECOLOGIA: os Saitokan são carnívoros que se alimentam exclusivamente daquilo que matam, sendo capazes de devorar qualquer tipo de matéria orgânica, até mesmo em decomposição.

Não possuem organização, não andam em bandos, não possuem civilização ou

cultura. São simplesmente máquinas de matar. Não constroem coisas, não usam ferramentas, não acumulam tesouros pelo seu valor, se atendo a poucas roupas feitas de couro, retiradas de suas vítimas e alguns enfeites feitos de materiais brilhantes, como colares ou adereços para a cabeça.

Muito já se estudou a respeito das origens dessa criatura abominável, mas pouco se concluiu. As principais especulações indicam que o Saitokan é o resultado da cruzada entre gigantes e demônios, especialmente ligados à Marilith.

Outros dizem que é uma raça criada por um clérigo há muito já desaparecido, para que estes seres o servissem como soldados ou guardiões de seu culto profano.

SINERGIAS: Cubo gelatinoso, Ettin, Lesma mangual, Mantícora, Oni mago, Rakshasa, Sapo gigante, Troll, Urso coruja, Wyvern.

Old Dragon: Bestiário



171

SAPO GIGANTE

Grande e Neutro ☠ Pântano

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	50%
XP	100
Movimento	8 metros
Moral	6

FORÇA **20** CONSTITUIÇÃO **14** SABEDORIA **10**

DESTREZA **12** INTELIGÊNCIA **6** CARISMA **11**

COMBATE

CA	13
JP	15
DV	2 (14/20)
†	1 mordida +2 (1d4+2)



O sapo gigante é uma criatura de aproximadamente 2 metros de altura, sendo extremamente pesado mas muito semelhante a um sapo normal, exceto em tamanho.

Existem lendas a respeito de um sapo gigante demoníaco que habita as ruínas de um templo perdido. Diz-se ainda que um culto foi formado ao redor dessa criatura e que sacrifícios são feitos em seu nome perdido no tempo.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 40 metros.

☠ **LÍNGUA:** o sapo gigante aplica sua saliva grudenta para aprisionar e envolver suas vítimas. Uma criatura atingida pela língua do sapo gigante deverá ser bem sucedida em uma jogada resistida de Força ou será presa pela língua do monstro sem poder se movimentar ou realizar ações físicas.

☠ **SALTO:** um sapo gigante pode saltar até a uma distância de até 12 metros em linha reta ou até 3 metros em altura.

UTILIDADES: a língua do sapo gigante possui uma cola que pode ser utilizada para escalar paredes totalmente lisas.

ECOLOGIA: esse tipo de criatura vive nos ermos úmidos e pantanosos do mundo. Apesar de costumeiramente ser encontrado em grupos, o sapo gigante não possui um tipo de estrutura social.

São caçadores agressivos e comem insetos, peixes e pequenos mamíferos. Alguns sapos gigantes crescem ainda mais, sendo capazes de devorar pequenos humanoides, especialmente halflings e crianças élficas.

Estas criaturas costumam ser criadas e domesticadas por trogloditas, que os usam como uma das montarias mais eficientes para o ambiente encharcado dos pântanos.

SINERGIAS: Ettin, Trogloditas, Manticora, Oni mago, Saitokan, Troll, Urso coruja, Wyvern.

SÁTIRO

Médio e Caótico ☠ Floresta

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	30%
XP	100
Movimento	9 metros
Moral	7

FORÇA **11** CONSTITUIÇÃO **10** SABEDORIA **12**

DESTREZA **13** INTELIGÊNCIA **13** CARISMA **14**

COMBATE

CA	15
JP	17
DV	2 (10/16)
†	1 flechas +3 (1d6)
	1 adaga +2 (1d4)



SÁTIRO

Os sátiros, também conhecidos como faunos, são criaturas silvestres que encontram grande satisfação na música, na dança e na trapaça.

A sua aparência é a de um humanoide com traços silvestres, com chifres de cabra em sua cabeça e com pernas de carneiro.

São irresponsáveis e desapegados, e só estão interessados naquilo que lhes dá prazer ou lhes diverte, mesmo às custas do desespero alheio.

Apreciam mesas fartas e bebidas fortes, especialmente quando potencializadas com ervas alucinógenas.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 30 metros.

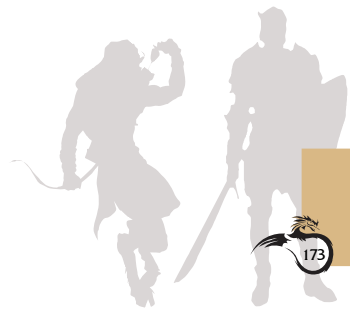
☠ **FLAUTA MÁGICA:** quando um sátiro toca a sua flauta mágica, todos em um raio de 10 m devem fazer uma jogada de proteção ou serão afetados por uma das seguintes magias, sempre a escolha do sátiro: Sono, Enfeitiçar pessoas ou Medo.

UTILIDADES: tieflings pagam bom dinheiro por quem caçar e entregar um sátiro vivo.

ECOLOGIA: os sátiros têm o hábito de chegar em cidades furtivamente durante a noite e engravidar as mulheres em seu sono. O resultado dessa cruz é sempre um sátiro que, após o nascimento, é sequestrado pelo pai. Em não raras vezes os sátiros são caçados, torturados e mortos por tieflings.

Costumam se organizar em pequenos grupos, que formam vilas em florestas, respeitando sempre a fauna e a flora, de modo que suas paliçadas possuem uma relação quase orgânica com o local em que vivem.

Old Dragon: Bestiário



173

SENHOR DAS PROFUNDEZAS

Colossal e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	100% + 1d6 IM
XP	7.350
Movimento	9 metros V 12 metros
Moral	12

FORÇA **34** CONSTITUIÇÃO **28** SABEDORIA **27**

DESTREZA **29** INTELIGÊNCIA **25** CARISMA **26**

COMBATE

CA	38
JP	2
DV	21 (294/357)
RM	60%
RD	50/magia, caos
†	2 garras + 27 (2d8+12+3d6 por fogo)
	1 mordida +25 (3d8+12+3d6 por fogo)
	1 espada longa +35 (1d8+12+3d6 por fogo)

O Senhor das Profundezas é o grande general das tropas infernais, os compositores das grandes maquinações e os torturadores dos diabos inferiores.

É o mal encarnado, o senhor dos portões sombrios e aquele que deve ser evitado a todo custo. Quando um mortal pensa em um diabo, é o Senhor das Profundezas que vem à sua mente.

Apesar de serem criaturas sádicas e cruéis, são leais a Abaddon, o Senhor do Inferno, e caçam e destroem todos os que se voltam contra ele.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 100 metros.

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 100 metros.

☠ **IMUNIDADES:** fogo, frio, ácido.

☠ **RESISTÊNCIA:** eletricidade 20.

☠ AURA DE MEDO:

toda criatura que estiver dentro de um raio de 30 m do Senhor das Profundezas deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela SAB ou será afetada pela magia Medo.

☠ **MAGIA:** o Senhor das Profundezas pode lançar magias divinas como um clérigo de 15º nível.

☠ **CONVOCAR DIABO:** 2 vezes ao dia, pode convocar automaticamente 2 lêmures ou 1 barbazu.

ECOLOGIA: originário do Inferno, o Senhor das Profundezas representa o ápice dos diabos, é aquele que todos almejam ser, admiram e odeiam.

Ele é criado a partir de grandes guerreiros que, devido a uma eternidade de tirania e opressão, chegam a esse nível depois de milênios queimando nas profundezas do Inferno.

Old Dragon: Bestiário



Magos e clérigos poderosos são capazes de invocar um Senhor das Profundezas através de um ritual negro.

A cada 99 anos, um Senhor das Profundezas é capaz de conceder um desejo a um mortal.

Essa dádiva é concedida apenas aos mortais cujo potencial é reconhecido pelos generais do Inferno, e a interpretação do desejo é ainda mais distorcida que a da magia de mesmo nome.

Old Dragon: Bestiário

Ao ser convocado por um mortal, a reação inicial de um Senhor das Profundezas é de fúria, por um reles verme mortal ter perturbado as suas maquinações e intrigas.

Aqueles que não conseguem suportar a fúria infernal são mortos e as suas almas são levadas diretamente para o Inferno e transformados em lêmures, para serem humilhados por séculos.

Já aqueles que enfrentam o Senhor das Profundezas ganham a sua admiração, sendo que um Senhor das Profundezas pode servir diligentemente o seu mestre por séculos, mas o seu objetivo é sempre o mesmo: corromper a sua alma mortal, assegurar a sua danação absoluta e, quando o mestre inevitavelmente morrer, reclamar a sua alma e iniciar o processo de criação de um lêmure perfeitamente corrompido.

SINERGIAS: Cérbero, Cornugon, Montaria infernal.

SHOGGOTH

Variável e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1d4 covil 2d6
Prêmios	nenhum
XP	150 por DV
Movimento	6 metros
Moral	8

FORÇA 15 CONSTITUIÇÃO 18 SABEDORIA 9

DESTREZA 8 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 9

COMBATE

CA	10
JP	14
DV	2 (18/24)
†	1 mordida +2 (1d8) 1d6+1 pancadas +3 (1d6)



Os shoggoths são protoplasmas multicelulares sem forma, compostos de uma espécie de muco gelatinoso que aparenta ser uma aglutinação de pústulas em um eterno ciclo caótico de mutação.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 30 metros

☠ **IMUNIDADES:** o shoggoth é imune a acertos críticos.

☠ **ATAQUES MÚLTIPLOS:** o shoggoth pode, além da mordida e no mesmo turno, atacar com 1d6+1 tentáculos.

☠ **TAMANHO VARIÁVEL:** o shoggoth possui tamanho base de 2 metros de altura. Esse tamanho pode variar, utilizando escalas de 1 metro.

Ampliar o tamanho de um shoggoth amplia também o XP, DV e dano. Assim, um shoggoth de 3 metros concede 300 XP, possui 4 DV e causa 2d8 a cada mordida. Não existem limites conhecidos para o tamanho de um shoggoth.

☠ **CONSTRIÇÃO DEVORADORA:** um shoggoth que acerta três ataques seguidos em um mesmo alvo pode tentar envolvê-lo com seus tentáculos (1-2 em 1d6). Um personagem envolvido por um shoggoth é esmagado e mordido por incontáveis bocas, levando 1d6 pontos de dano por turno.

ECOLOGIA: essas criaturas abomináveis foram criadas pelos caóticos Deuses Antigos como escravos e força de trabalho.

Por serem protoplasmas sem forma, os shoggoths são capazes de moldar seu próprio corpo e, com isso, assumem qualquer tipo de forma, como olhos, ouvidos e cordas vocais, além de membros como pernas, braços, caudas e asas. Conta-se que os shoggoths assumem formas humanas e se infiltram nas cidades, buscando adoradores para seus deuses.

SINERGIAS: Aboleth, Arak-Tachna, Bebilith, Cria de Shub-Niggurath, Cria Estelar de Cthulhu, Criatura ancestral, Drider, Elfo negro, Tirano Ocular.

Old Dragon: Bestiário

SIBILANTES

Médio e Caótico ☠ Floresta, Pântano, Deserto

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	60% + 1d3 IM
XP	495
Movimento	9 metros
Moral	10

FORÇA 16 CONSTITUIÇÃO 18 SABEDORIA 12

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 16 CARISMA 10

COMBATE

CA	17
JP	15
DV	5+10 (55/70)
†	2 espadas curtas +6 (1d8+3) 1 mordida +3 (1d10)

Os sibilantes são descendentes de humanos que foram distorcidos e mesclados com serpentes, e possuem diferentes graus de semelhança física com cobras.

As variações de sibilantes são: mestiços e abominações. Os mestiços, mais raros, podem passar por humanos boa parte do tempo, possuindo poucas características de serpente. As abominações são meio homem, meio cobra, com diversas combinações e consequências, como no quadro abaixo:

Característica	Efeito
Cabeça de cobra	Mordida: 1d10 pontos de dano
Torso flexível	+1 nas JP que envolvem DES
Sem pernas, com cauda de cobra	Constricção: 1d4 pontos de dano
Cobras ao invés de braços	Mordida: 1d6 pontos de dano
ESCAMAS AO INVÉS DE PELE	+2 NA C. A.
PERNAS E CAUDA DE COBRA	CONSTRICÇÃO: 1D4 PONTOS DE DANO

Old Dragon: Bestiário



UTILIDADES: a pele de um sibilante pode ser utilizada para forjar armaduras.

ECOLOGIA: muitas eras atrás, cultistas que adoravam um Deus Antigo cujo nome se perdeu receberam uma “bênção”: todos os seus filhos nasceram com partes de serpente, dando início à terrível linhagem dos sibilantes.

Adoradores dos Deuses Antigos, os sibilantes centram sua vida ao redor do seu templo, que é defendido até a morte.

UTILIDADES: a pele de um sibilante pode ser utilizada para forjar armaduras.

SINERGIAS: os sibilantes só se relacionam com outras serpentes, além das nagas.

SOMBRA

Médio e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1d10
Prêmios	30% no covil
XP	150
Movimento	9 metros
Moral	12

FORÇA 15 CONSTITUIÇÃO 12 SABEDORIA 9

DESTREZA 4 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 9

COMBATE

CA	13
JP	14
DV	2 (12/18)
RD	5/magia
†	1 toque +2 (dreno)

A sombra é um resquício de uma criatura que um dia existiu. Habitante dos lugares escuros do mundo, ela espregueia à procura de presas que passem por lá.

Difícilmente uma sombra está sozinha em uma cripta, geralmente forma bandos, com o único objetivo de destruir a vida.

Uma criatura tem 10% de chance de ver uma sombra fora de um ambiente totalmente iluminado.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 100 metros

☠ **DRENO DE ATRIBUTO:** o toque da sombra drena 1d4 pontos de Força do alvo. Uma criatura reduzida a Força 0 pelo toque da sombra morre e se torna uma sombra em 1d4 turnos. Neste caso, o corpo original da vítima é destruído pela maldição, tornando impossível qualquer tipo de ressurreição.

☠ **INCORPÓREA:** a sombra não tem corpo físico, de modo que armas e ataques não mágicos sofrem redução de dano.



ECOLOGIA: sombras não possuem nenhum tipo de organização ou hierarquia, apenas passam a eternidade vagando pelos locais que habitam.

Sombras não guardam tesouro, esse tipo de coisa só as lembra daquilo que um dia foram. Ao invés, jogam tudo fora, geralmente no fundo de um fosso fora da sua visão.

Pelo que se diz, as sombras foram criadas por magia, como uma maldição lançada sobre inimigos de magos poderosos.

Muitas tentativas foram feitas no intuito de remover a maldição da sombra. A magia Desejo, em conjunto com a magia Cura completa, em tese, tem a capacidade de remover a maldição, libertando a alma atormentada e tornando-a apta a ser ressuscitada.

SINERGIAS: Carniçal, Esfinge, Hidra, Inumano, Lamia, Medusa, Múmia.

Old Dragon: Bestiário

STIRGE

Miúdo e Caótico ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d10
Prêmios	60%
XP	16
Movimento	V 20 metros
Moral	3

FORÇA 3 CONSTITUIÇÃO 2 SABEDORIA 7

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 8 CARISMA 2

COMBATE

CA	16
JP	19
DV	1/4 (1/2)
†	1 picada +2 (1d6)



Os stirges são pequenos insetos extraplanares que têm uma aparência que fica entre um morcego e um mosquito. Possuem quatro pernas finas que aderem a qualquer tipo de superfície e um ferrão, utilizado para sugar o sangue de suas vítimas.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 60 metros

☠ **ADERÊNCIA:** uma criatura que é picada por um stirge deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza, do contrário o stirge prenderá todas as patas em sua carne e será necessário um turno inteiro para arrancá-lo.

☠ **DRENAR SANGUE:** um stirge que está agarrado em uma vítima consegue drenar 1d4 pontos de Constituição por turno, até que ela venha a morrer ao atingir CON 0.

ECOLOGIA: stirges vivem em colônias em locais escuros e esquecidos. Essas colônias geralmente abrangem uma área de aproximadamente 1 km de raio, local

esse utilizado como campo de caça e de fonte de alimento.

Apesar da semelhança com insetos, costumam dormir de cabeça para baixo, como um morcego. É possível criar stirges em cativeiro, no entanto um grande estoque de sangue é necessário para alimentá-los.

Um stirge mata com facilidade uma criança, de modo que a chegada desse tipo de criatura em uma cidade geralmente é motivo de preocupação.

Devido à sua Visão no escuro, qualquer criatura que adentre o habitat de um stirge é automaticamente detectado.

SINERGIAS: Besouro de fogo gigante, Derro, Diabrete, Gnoll, Goblin, Kobold, Lêmure.

Old Dragon: Bestiário





TARRASQUE

Colossal e Neutro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	nenhum
XP	16.825
Movimento	16 metros
Moral	12

FORÇA **38** CONSTITUIÇÃO **36** SABEDORIA **12**

DESTREZA **24** INTELIGÊNCIA **3** CARISMA **18**

COMBATE

CA	35
JP	1
DV	31+200 (758/851)
RD	50/magia
RM	60%
†	1 mordida +53(6d6+14)
	2 garras +38 (3d8+14)
	1 cauda +24 (2d10+14)
	1 chifre +45 (3d10+14)

“Graças aos deuses existe apenas um Tarrasque!” é a frase mais ouvida quando o Tarrasque vira assunto nas tavernas pelo mundo. O Tarrasque é uma criatura de tamanho inimaginável, bípede, mas que se utiliza das mãos para dar um impulso maior quando pretende investir em carga.

De sua cabeça brotam dois chifres imensos que se projetam para a frente. Nas suas costas, uma carapaça indestrutível com uma miríade de espinhos ósseos caoticamente dispersos termina em uma grossa cauda também repleta de espinhos.

Não se sabe de onde vem, nem o seu propósito, só se sabe que quando o Tarrasque desperta pouca coisa resta intacta. O Tarrasque devora tudo, assola tudo, destrói tudo e para a sorte de todos, vive em um estado quase perpétuo de hibernação em algum local desconhecido, sendo o seu despertar, tema de profetas apocalípticos, sábios ou loucos.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **ENGOLIR:** o Tarrasque tem a capacidade de engolir uma criatura por inteiro, que é dolorosamente digerida pelos seus cinco estômagos. No primeiro estômago, o tempo de digestão dura apenas um turno. Nele, a vítima é envolta em um gás venenoso e deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição para não morrer imediatamente.

A digestão do segundo estômago dura 5 turnos. Em cada turno, a vítima sofre 5d10 pontos de dano de ácido, sem direito a uma jogada de proteção.

No terceiro, o tempo de digestão é de 3 turnos. Em cada turno, o que sobrou da vítima é carbonizado por chamas que causam 3d6 pontos de dano por turno, sem direito a uma jogada de proteção.

O quarto estômago fica logo abaixo dos espinhos de sua carapaça, cujas raízes são movimentadas e dilaceram o que restou da pobre vítima, causando 4d8 pontos de dano por perfuração, sem direito a uma jogada de proteção.

No quinto e último estômago, a digestão dura 6 turnos. Nesse estômago, a vítima é atacada por diversos vermes que habitam a entrada do intestino do Tarrasque, causando 3d6 pontos de dano por turno. Uma jogada de proteção modificada pela Destreza reduz esse dano à metade. Após esse calvário, a pobre vítima é totalmente digerida e imediatamente defecada. Para uma criatura tentar escapar de um dos estômagos do Tarrasque é preciso valer-se de uma arma leve e causar pelo menos 50 pontos de dano na criatura (Classe de Armadura interna: 21) para abrir sua barriga e conseguir escapar.

Old Dragon: Bestiário



☠ **INDESTRUTÍVEL:** um Tarrasque não pode ser verdadeiramente morto. O Tarrasque não tomba ao chegar a 0 PV, mas sim quando chegar no negativo de total de seus PV + 10. Mesmo assim, o Tarrasque se dissolve em um líquido estranho e retorna para dentro da terra, para continuar sua hibernação.

☠ **CARAPAÇA:** a carapaça do Tarrasque o torna praticamente invulnerável. Magias de raio, de cone, além dos mísseis mágicos não surtem nenhum tipo de efeito.

☠ **REGENERAÇÃO:** o Tarrasque regenera 50 pontos de dano por turno.

☠ **CARGA:** uma vez ao dia, o Tarrasque pode fazer um

ataque em carga que lhe permite mover até 50 metros em um turno.

☠ **PRESENÇA ASSUSTADORA:** toda criatura que tem a infelicidade de se deparar com o Tarrasque deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou entrar em pânico.

☠ **IMUNIDADES:** o Tarrasque é imune a gelo, fogo e ácido.

UTILIDADE: a couraça do Tarrasque pode ser usada para a confecção de armaduras e escudos mágicos. O sangue do Tarrasque dá o poder de regenerar 10 PV por turno por 1d4 dias.



TIEFLING

Médio e Caótico ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	50%
XP	37
Movimento	9 metros
Moral	7

FORÇA 16 CONSTITUIÇÃO 13 SABEDORIA 11

DESTREZA 13 INTELIGÊNCIA 12 CARISMA 9

COMBATE

CA	16 (armadura de placas)
JP	18
DV	1 (6/9)
†	1 espada longa +4 (1d8+3)



Os tieflings são humanoides extraplanares, perspicazes e trapaceiros, que são descendentes da cruzada entre humanos e demônios.

Diferentemente dos aasimar, são rapidamente identificáveis, devido aos chifres semelhantes aos de uma cabra que brotam de sua cabeça e, em alguns casos, das pernas idênticas às de um bode.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 12 metros

UTILIDADES: clérigos caóticos pagam bom dinheiro pelos chifres e pela cauda de um tiefling.

ECOLOGIA: um tiefling emana uma aura de desconforto que afeta todos ao seu redor, mesmo que desconheçam a sua ascendência demoníaca.

Alguns tieflings nascem com uma aparência mais demoníaca, com patas de cabra, cauda e língua bifurcada; no entanto esses são rejeitados pelos pais e são criados por outros demônios ou criaturas extraplanares.

Existem ainda relatos de tieflings que nascem com uma aparência tão demoníaca que são mortos logo ao nascer. Alguns poucos escapam desse destino, mas apenas aqueles cujos pais são tão sádicos e crueis a ponto de trazer ao mundo tamanha aberração, que acaba cumprindo o seu destino de trazer caos e terror ao mundo.

Os tieflings geralmente se enquadram em um dos seguintes estereótipos: aqueles que abraçam a sua ascendência demoníaca, ficando fascinados com o caos que permeia o mundo, e aqueles que rejeitam essa ascendência, tentando escapar da escuridão que macula a sua raça.

SINERGIAS: tieflings são rejeitados e temidos por todos, não se relacionando com nenhuma raça a não ser quando obrigados.

TIRANO OCULAR

Grande e Caótico ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	covil 80% + 1d4 IM
XP	2.275
Movimento	V 6 metros
Moral	12

FORÇA **12** CONSTITUIÇÃO **18** SABEDORIA **10**

DESTREZA **21** INTELIGÊNCIA **18** CARISMA **2**

COMBATE

CA	21
JP	9
DV	12+5 (113/149)
RM	20%
†	1 raio desintegrador +15 (6d6+10) 3 simbioses +10 (3d8+5)



TIRANO OCULAR

O tirano ocular é um globo ocular gigantesco e flutuante que se comunica através de telepatia, uma vez que não possuem órgãos que possibilitem sua comunicação, assim como, por serem surdos, não direcionam atenção às súplicas de suas vítimas.

A sua surdez não lhe causa penalidades no que diz respeito a surpresa ou a outras situações, pois os simbioses o mantêm alerta acerca do ambiente o tempo inteiro.

O tirano ocular é absolutamente hostil e atacará sem aviso e sem motivo algum.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NO ESCURO:** 30 metros

☠ **OLHAR ENLOUQUECEDOR:** o olhar do tirano ocular pode enlouquecer o mais poderoso dos heróis. Personagens devem ser bem sucedidos em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficarão praticamente catatônicos, recebendo uma penalidade de -5 na CA.

☠ **RAIO DESINTEGRADOR:** um personagem que morrer devido ao raio do tirano ocular é desintegrado, não podendo ser ressuscitado.

☠ **SIMBIOTES:** acoplados ao tirano ocular vivem diversos vermes, que compartilham do poder da criatura e oferecem proteção. Um personagem adjacente ao tirano ocular tem 40% de chance de vir a ser atacado por um simbiote. Cada simbiote tem 1 PV.

UTILIDADES: os simbioses podem ser utilizados de forma semelhante em qualquer criatura. Uma criatura com um simbiote preso ao corpo perde 1 ponto de CON por dia, mas permite que o simbiote ataque qualquer um que se aproxime causando 1d8 de dano por mordida.

SINERGIAS: Aboleth, Arak-Tachna, Bebilyth, Carniçal, Cria de Shub-Niggurath, Cria Estelar de Cthulhu, Drider, Elfô negro, Esqueleto guerreiro, Leviatã, Shoggoth, Vampiro.

Old Dragon: Bestiário

TIRANOSSAURO REX

Colossal e Neutro ☠ Floresta

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	40%
XP	4.160
Movimento	12 metros
Moral	11

FORÇA **24** CONSTITUIÇÃO **22** SABEDORIA **10**

DESTREZA **18** INTELIGÊNCIA **13** CARISMA **14**

COMBATE

CA	21
JP	9
DV	18 (198/252)
RD	5/magia
†	1 mordida +18 (6d6+5)
	1 cauda +15 (3d8+7)



O Tiranossauro Rex é o mais terrível dos dinossauros e um grande predador.

É bípede, com os membros superiores subdesenvolvidos e uma longa cauda. Sua cabeça é projetada à frente e para baixo, para facilitar o ataque a pequenos mamíferos.

Apesar de seu tamanho imenso e de pesar mais de 6 toneladas, o Tiranossauro Rex é extremamente rápido e ágil. Ele persegue e devora praticamente tudo o que vê, sendo essa a sua principal tática: perseguir e devorar.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VISÃO NA PENUMBRA:** 60 metros.

ECOLOGIA: o Tiranossauro Rex é um predador nato e controla todo o ambiente que habita através do medo, fazendo com que todas as outras criaturas adequem a sua rotina à dele, para evitá-lo nas horas em que caça.

É uma criatura que não tem hábitos definidos, podendo caçar com a mesma habilidade tanto durante o dia quanto à noite. Geralmente a chegada de um Tiranossauro Rex é súbita e silenciosa, para surpreender as suas presas e capturá-las com facilidade.

É extremamente pragmático e simples na sua forma de caçar e, talvez por isso, seja uma criatura tão temida.

UTILIDADE: a couroça de um Tiranossauro Rex pode ser utilizada para forjar armaduras mágicas muito valiosas, pois combinam a maleabilidade do couro com a sua incrível resistência.

SINERGIAS: Estegossauro, Pteranodonte, Triceratops.

Old Dragon: Bestiário

TITÃ

Colossal e Ordeiro ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d2
Prêmios	80% + 1d8 IM
XP	7.535
Movimento	12 metros
Moral	10

FORÇA **35** CONSTITUIÇÃO **42** SABEDORIA **24**

DESTREZA **18** INTELIGÊNCIA **18** CARISMA **22**

COMBATE

CA	37 (armadura de placas)
JP	2
DV	21 (441/504)
RD	15/magia
RM	35%
+	1 espada longa +15 (3d6+20+2d6 por trovão)

Os titãs são os maiores dos gigantes, sendo os líderes dessa raça. São humanoides de tamanho espetacular e vestem-se como verdadeiros deuses, valendo-se de armas e armaduras mágicas para destacar a sua imponência.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **MAGIA:** um titã pode lançar Controlar o clima e Chuva de meteoros 3 vezes ao dia, e Êxtase temporal, Ressurreição e Desejo uma vez ao dia.

☠ **IMUNIDADES:** um titã é imune a fogo, frio, eletricidade e ácido.

UTILIDADE: a pele de um titã pode ser utilizada para confeccionar itens que confirmam resistência a fogo, frio, eletricidade e ácido.

ECOLOGIA: originalmente, os titãs foram criados pelos Deuses da Ordem para liderar as suas tropas na guerra que erradicou os Deuses Antigos.

Old Dragon: Bestiário



TITÃ

Essa raça tem uma personalidade peculiar: apesar de serem ordeiros, são bastante emotivos e demonstram as suas emoções com veemência.

Os titãs se irritam facilmente, mas também se acalmam e perdoam com a mesma facilidade. Diversas vezes um titã se sentiu magoado por um mortal, deslançou uma guerra sobre ele, devastou um continente e depois se acalmou, se arrependeu e deu o máximo para consertar tudo o que destruiu.

Criaturas vaidosas, posam como deuses para serem adorados por criaturas inferiores.

SINERGIAS: Cíclope, Efreeti, Ettin, Gênio, Gigante, Golem, Minotauro, Ogro, Oni mago, Titã, Troglodita.



185

TREANTS

Imenso e Neutro 🐉 Floresta

BÁSICO

Encontros	1d3
Prêmios	30%
XP	945
Movimento	9 metros
Moral	12

FORÇA 25 CONSTITUIÇÃO 31 SABEDORIA 22

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 18 CARISMA 10

COMBATE

CA	21
JP	13
DV	8 (120/144)
†	2 pancadas +10 (2d6+7)

Os treants são criaturas mágicas da floresta. Quando imóveis ou em repouso, são idênticas a uma árvore, no entanto possuem braços como se fossem galhos e pernas como se fossem grossas raízes e um rosto vagamente humano, composto de nós da madeira e heras que crescem em uma árvore.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐉 **ANIMAR ÁRVORES:** uma vez por semana, um treant pode animar 1d10 árvores em um raio de 50 m, que obedecerão aos seus comandos. Uma árvore animada deve ser tratada como um treant para todos os aspectos, a não ser com relação a esta habilidade especial.

ECOLOGIA: treants vivem em pequenas comunidades, geralmente no meio de grandes florestas. Raramente interagem com outras raças, especialmente com criaturas que vivem menos de 500 anos.

São hostis para com invasores, em especial orcs, goblins, trolls e anões, em especial quando vêm portando machados.



Os treants são pacíficos e dificilmente movem um galho para mudar algo no mundo. No entanto, defendem a floresta em que vivem até a morte, despertando as árvores para obter auxílio quando necessário.

Um treant, como uma árvore, se sustenta através da fotossíntese. Sendo imortal, um treant envelhece para sempre, se tornando cada vez menos ativo até se tornar petrificado; mas não morre de fato, ficando como se estivesse à espera de algo que o desperte novamente.

Um ranger ou um elfo têm 10% de chance de discernir um treant de uma árvore normal.

SINERGIAS: um treant não se relaciona com outras criaturas.

Old Dragon: Bestiário

TRICERATOPS

Imenso e Neutro 🐉 Planície

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	nenhum
XP	1.390
Movimento	12 metros
Moral	8

FORÇA 20 CONSTITUIÇÃO 18 SABEDORIA 10

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 12 CARISMA 11

COMBATE

CA	20
JP	11
DV	10 (90/120)
†	1 chifrada +10 (2d8+5)



TRICERATOPS

O triceratops é um dinossauro herbívoro com três chifres em sua cabeça que, além de serem utilizados como arma, servem como imposição hierárquica, sendo que o triceratops que possui os chifres mais longos geralmente possui uma posição de domínio sobre os demais.

Bastante agressivo, ataca qualquer um que apareça em seu caminho e que ele considere como sendo uma ameaça.

Apesar do seu peso, o triceratops consegue imprimir grande velocidade, especialmente durante um ataque em carga.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐉 **CARGA:** caso um ataque de carga de um triceratops seja bem sucedido, ele causa 2d6 pontos adicionais de dano.

ECOLOGIA: o triceratops se organiza em bandos pequenos, com pouca hierarquia além da imposição dos chifres. No entanto, são extremamente territorialistas e, no momento de defender sua área, conseguem se organizar de forma eficiente, sendo capazes até mesmo de afugentar e derrotar o temível Tiranossauro Rex.

Old Dragon: Bestiário

Não mantêm uma grande lealdade interna, quando um triceratops é ferido gravemente, geralmente é abandonado para morrer pelo resto do bando.

UTILIDADE: a couraça do triceratops pode ser utilizada para forjar armaduras e escudos. Os chifres de um triceratops são extremamente valiosos e já fizeram a fortuna de muitos caçadores (e causaram a morte de tantos outros).

SINERGIAS: Estegossauro, Pteranodonte, Tiranossauro Rex.



TROGLODITA

Médio e Caótico ☠ Pântano

BÁSICO

Encontros	1d8 covil 5d6
Prêmios	20%
XP	100
Movimento	9 metros
Moral	9

FORÇA 14 CONSTITUIÇÃO 11 SABEDORIA 10

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 10 CARISMA 11

COMBATE

CA	15 (armadura de couro)
JP	17
DV	2 (10/16)
†	2 garras +2 (1d4+2)
	1 porrete +3 (1d4+2)



O troglodita é um humanoide um pouco mais baixo que um humano, porém consideravelmente mais forte. A sua aparência tem traços reptilianos bastante fortes, em especial em relação à cabeça, pele e cauda.

O troglodita é extremamente hostil em relação às outras raças, armando emboscadas em pântanos para atacar aventureiros desavisados.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **ODOR:** o troglodita emite um odor pútrido terrível. Uma criatura que se aproximar de um troglodita deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficar nauseada por 1d4 turnos.

ECOLOGIA: a sociedade troglodita é organizada em clãs, cada um liderado pelo mais forte do grupo.

Costumam habitar locais próximos de pequenas cidades, para que possam atacar as criações dos humanos e arrombar suas casas atrás de ouro, joias e itens.

Durante a noite, o clã se reúne e sai para matar, pilhar e destruir, atrás de carne, ouro e aço.

Seres carnívoros, os trogloditas preferem a carne humana sobre qualquer outra, mas não hesitarão em devorar praticamente qualquer criatura viva, inclusive os membros de clãs de trogloditas inimigos.

O troglodita não possui um predador natural, pois o gosto de sua carne é pior que o seu cheiro.

SINERGIAS: Cíclope, Efreeti, Ettin, Gênio, Gigante, Golem, Minotauro, Ogro, Oni mago, Titã.

TROLL

Grande e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1d4 covil 2d6
Prêmios	30%
XP	555
Movimento	6 metros
Moral	10 8 contra fogo e ácido

FORÇA **23** CONSTITUIÇÃO **23** SABEDORIA **9**

DESTREZA **14** INTELIGÊNCIA **6** CARISMA **6**

COMBATE

CA	18 (armadura de couro)
JP	13 15 contra fogo e ácido
DV	6 (66/84)
†	2 garras +7 (1d6+6)
	1 espada longa +5 (1d8+6)



TROLL

Situados em algum lugar entre os animais predadores e o resto dos gigantes, os trolls são criaturas bestiais movidos pela fome e pela vontade de destruir. Sabendo que a maioria das criaturas não lhes pode causar danos permanentes, os trolls se lançam ao combate sem medo, o que os tornam um problema bem difícil de resolver.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **REGENERAÇÃO:** trolls podem regenerar até 5 pontos de dano por turno, desde que esse dano não tenha sido causado por fogo ou ácido. A sua regeneração é tão forte que um troll é capaz de recuperar membros amputados e até mesmo reconstituir seu corpo por inteiro. Caso seja desmembrado, cada parte resultará em um troll novo em até 1d6 dias.

UTILIDADES: o sangue de um troll pode ser utilizado para a confecção de poções de cura. No entanto, a sua utilização continuada pode acabar por transformar o curado permanentemente em um troll.

Old Dragon: Bestiário

ECOLOGIA: apesar dessas características selvagens, os trolls são criaturas inteligentes, se organizam em pequenas tribos ou acabam servindo a criaturas superiores.

Um troll possui a pele em vários tons de verde e constantemente repleta de verrugas, rugas e pequenos cancos bolhosos, que lhes dá um aspecto repugnante. Na sua face se destacam o nariz, longo, as presas curvas e pontiagudas, os olhos pequenos e claros e seus cabelos, grossos, desganhados e sujos.

Possuem duas garras extremamente afiadas e dentes pontiagudos, perfeitos para morder e rasgar a carne de suas vítimas.

SINERGIAS: Cubo gelatinoso, Ettin, Lesma mangual, Mantícora, Oni mago, Rakshasa, Sapó gigante, Saitokan, Urso coruja, Wyvern.



189

URSO-CORUJA

Grande e Neutro 🐾 Floresta

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	40%
XP	360
Movimento	6 metros
Moral	9

FORÇA 21 CONSTITUIÇÃO 21 SABEDORIA 12

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 2 CARISMA 10

COMBATE

CA	15
JP	14
DV	5 (50/65)
†	1 bico +5 (1d8+2)
	2 garras +9 (1d6+5)



Os ursos-coruja são aberrações de origem desconhecida, provavelmente fruto da loucura de um mago, e que têm na ferocidade a sua principal característica.

Possuem penas nas costas e nos braços, e pelos pelo restante do corpo, além da cabeça idêntica à de uma coruja monstruosa.

Esses seres atacam com suas garras poderosas e seu bico afiado, e não abandonarão um combate até que estejam mortos ou que tenham destruído todos os seus inimigos.

Ursos-coruja não têm estratégia em batalha, não fazem valer o habitat, não raciocinam de forma alguma. Apenas se lançam de forma cega ao combate.

UTILIDADES: o couro de um urso-coruja pode ser utilizado para forjar armaduras mágicas.

ECOLOGIA: os ursos-coruja habitam as florestas mais escuras, além de cavernas naturais. Geralmente andam em pares,

sendo um macho e uma fêmea, juntamente com sua prole.

O macho é bastante protetivo com relação às crias, enquanto a fêmea é responsável por buscar alimentos.

Apesar de serem mamíferos, são ovíparos. Se alimentam de qualquer coisa que se mexa.

Costumam hibernar durante o inverno e possuem hábitos noturnos.

Existem relatos de ursos-coruja polares, no entanto um espécime nunca foi visto.

SINERGIAS: Cubo gelatinoso, Ettin, Lesma mangual, Mantícora, Oni mago, Rakshasa, Sapo gigante, Saitokan, Troll, Wyvern.

VAMPIRO

Médio e Ordeiro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	100% + 1IM
XP	1.295
Movimento	9 metros V 15 metros
Moral	11

FORÇA **16** CONSTITUIÇÃO **16** SABEDORIA **18**

DESTREZA **17** INTELIGÊNCIA **19** CARISMA **17**

COMBATE

CA	17 (armadura de couro)
JP	10
DV	8 (64/96)
RM	5%
RD	4/magia
†	2 garras +10 (1d8+3)



VAMPIRO

Essas criaturas da noite vivem nas sombras da sociedade, se alimentando de sangue e espalhando o terror. Trata-se de um filho da escuridão que não traz nada além de morte, medo e caos para as regiões onde vivem. Existem apenas para serem temidos e para se alimentar drenando o sangue dos habitantes das redondezas de suas criptas.

HABILIDADES ESPECIAIS

- ☠ **VISÃO NO ESCURO:** 18 metros.
- ☠ **METAMORFOSE:** 3 vezes por dia, um vampiro pode se transformar em um morcego.
- ☠ **MORDIDA:** ao se alimentar, o vampiro drena 1d4 pontos de Constituição da vítima, recuperando o mesmo valor de pontos de vida. Uma criatura morta desta forma tem 20% de chance de se erguer como um carniçal em 1d4 dias.
- ☠ **FURTIVIDADE:** um vampiro pode esconder-se nas sombras, sem necessidade de testes.

☠ **ENCANTO:** um vampiro poderá encantar uma vítima com o seu olhar, de modo a obrigá-la a obedecer às suas ordens. A vítima, para resistir, deverá ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria.

☠ **MEDO:** uma criatura que entre em contato com um vampiro deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficar apavorada.

☠ **FOTOSSENSIBILIDADE:** para cada turno que o vampiro é exposto à luz do Sol, deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou virará pó imediatamente.

UTILIDADES: necromantes e cultistas pagam bom dinheiro pelas presas de um vampiro.

SINERGIAS: Arak-Tachna, Aranha negra gigante, Bebilith, Carniçal, Drider, Elfo negro, Esqueleto guerreiro, Shoggoth, Tirano Ocular.

VARGOUILLE

Pequeno e Ordeiro 🐉 Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d8
Prêmios	20%
XP	150
Movimento	V 9 metros
Moral	4

FORÇA 10 CONSTITUIÇÃO 11 SABEDORIA 8

DESTREZA 14 INTELIGÊNCIA 9 CARISMA 10

COMBATE

CA	12
JP	18
DV	1 (5/8)
†	1 mordida +2 (1d6)



Vargouille são criaturas extraplanares que se assemelham a um crânio humano e monstruoso com asas.

Não possuem organização alguma, mas normalmente servem seres infernais de baixo escalão.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐉 **URRO INFERNAL:** ao invés de morder, um vargouille pode usar a sua boca para emitir um urro. Todas as criaturas em um raio de 10 m devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficarão paralizadas por 1d8 turnos.

Uma criatura paralizada pelo urro infernal está totalmente indefesa e à mercê do vargouille.

🐉 **BEIJO INFERNAL:** uma criatura paralizada por um vargouille geralmente é beijada por ele. Uma criatura que recebe o beijo deve fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou toda a carne do seu corpo se desintegrará imediatamente e ela se transformará em um vargouille.

UTILIDADES: as asas de um vargouille podem ser utilizadas para a confecção de tapetes e mantos de voo.

ECOLOGIA: os vargouille estão entre as criaturas mais desprezíveis do Inferno, acima apenas dos lêmures. Nenhum crédito lhes é dado, nenhum espólio com eles é dividido.

Um vargouille existe para servir e para almejar o dia em que não mais será humilhado por seus superiores.

Se alimentam de vermes ou de restos apodrecidos deixados por seus mestres. Muitas vezes migram para o plano material para despejar suas frustrações aterrorizando vilas e pequenas cidades.

SINERGIAS: Barbazu, Bezekira, Cão infernal, Kyton, Montaria infernal.

VERME ESCARLATE

Grande e Caótico ☠ Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	50%
XP	480
Movimento	6 metros
Moral	8

FORÇA 11 CONSTITUIÇÃO 8 SABEDORIA 12

DESTREZA 12 INTELIGÊNCIA 2 CARISMA 10

COMBATE

CA	15
JP	15
DV	4 (16/28)
†	1 mordida +5 (1d8)
	1 jato de toxina +6 (veneno ácido)



VERME ESCARLATE

Os vermes escarlate são aberrações que habitam as profundezas do mundo, devorando tudo o que encontram pela frente.

É normal passarem o tempo cavando túneis pelo subterrâneo atrás de matéria orgânica para ser consumida. Seu principal método de ataque é engolir a vítima por inteiro, para ser rapidamente digerida em seu estômago.

Muitos aventureiros já sucumbiram a esse terrível destino, desaparecendo perante esse monstro terrível, um a um.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **SENTIR TREMORES:** um verme escarlate, apesar de cego, consegue detectar qualquer vibração no solo, por menor que seja, a uma distância de 50 m.

☠ **VENENO ÁCIDO:** estas criaturas podem expelir um jato de veneno ácido a uma distância de até 10 metros. As criaturas atingidas pelo jato de veneno ácido recebem 1d6 pontos de dano ácido e devem fazer uma jogada de proteção

modificada pela Constituição ou ficarão paralizadas por 1d4 turnos.

UTILIDADES: o ouro e outros minerais preciosos, depois de digeridos por um verme escarlate, formam gemas perfeitamente esféricas, encontradas em seus estômagos.

ECOLOGIA: são criaturas solitárias, a não ser quando duas se encontram para procriar. Preferem viver sob a terra, mas muitas vezes passam curtos períodos de tempo na superfície. Evitam a luz do Sol, no entanto aparentemente não são feridas por ela.

Eles não acumulam tesouro, mas seus estômagos podem conter itens que conseguem resistir aos efeitos do ácido digestivo. São capazes de digerir praticamente qualquer tipo de matéria orgânica, mas também conseguem se manter a partir dos minerais que acabam devorando ao cavar os túneis.

SINERGIAS: os vermes escarlate não se relacionam com outras criaturas.

Old Dragon: Bestiário

VESPA GIGANTE

Grande e Neutro 🐝 Subterrâneo

BÁSICO

Encontros	2d8
Prêmios	nenhum
XP	205
Movimento	V 20 metros
Moral	8

FORÇA 16 CONSTITUIÇÃO 13 SABEDORIA 11

DESTREZA 20 INTELIGÊNCIA 0 CARISMA 11

COMBATE

CA	16
JP	16
DV	3 (18/31)
†	1 ferrão +6 (1d4+5+veneno)



As vespas gigantes são muito semelhantes às vespas normais, exceto no que diz respeito ao tamanho, pois são tão grandes quanto cavalos.

Criaturas extremamente territorialistas, as vespas gigantes defendem o ninho com determinação e agressividade, buscando destruir os inimigos e levá-los para serem devorados pelos demais membros da espécie.

Em combate, fazem valer a sua velocidade e seu número, envolvendo os invasores para destruí-los por todos os lados.

HABILIDADES ESPECIAIS

🐝 **CONSCIÊNCIA COLETIVA:** todas as vespas de um mesmo ninho estão em constante contato telepático, não importa a distância que estejam entre si.

🐝 **VENENO:** uma criatura ferrada por uma vespa gigante deverá ser bem sucedido em uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderá 1d6 pontos de Força. Uma criatura que chega a 0 pontos de Força morre imediatamente.

UTILIDADES: o veneno de uma vespa gigante pode ser utilizado em armas.

ECOLOGIA: as vespas gigantes se organizam em ninhos, geralmente em cavernas ou ruínas grandes o suficiente para acomodá-las.

Um ninho de vespas gigantes possui uma organização matriarcal, na qual existe uma rainha-mãe, responsável pela reprodução, uns poucos trabalhadores, responsáveis pela construção do ninho, e diversos soldados, responsáveis pela segurança e pela captura de alimento das demais.

SINERGIAS: Escorpião gigante, Formiga gigante.

VÍBORA

Imenso e Caótico ☠ Pântano

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	30%
XP	555
Movimento	12 metros N 15 metros
Moral	7

FORÇA 18 CONSTITUIÇÃO 12 SABEDORIA 12

DESTREZA 18 INTELIGÊNCIA 2 CARISMA 2

COMBATE

CA	15
JP	15
DV	6 (36/54)
†	1 mordida +9 (3d4+veneno)



VÍBORA

As víboras são répteis imensos que habitam regiões pantanosas, onde espreitam junto às vegetações em busca de comida.

São criaturas extremamente violentas, sendo que muitas vezes afastam o resto da fauna ao seu redor, com exceção de um eventual dragão negro que se imponha sobre ela.

Geralmente atacam em grupo, porém de forma desorganizada, de modo que muitas vezes uma presa consegue escapar devido à falta de inteligência dessas criaturas.

Magos e clérigos caóticos muitas vezes capturam uma víbora para manter como animal de estimação, mantendo-as sob controle através de magia, mas as ostentam como um grande prêmio e como um poderoso exemplar de seu poder.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VENENO:** a mordida da víbora é venenosa, e suas vítimas devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderão 1d4 pontos de Força.

☠ **CONSTRIÇÃO:** uma vez por turno, a víbora pode tentar agarrar um indivíduo. Para evitar a constrição, o alvo deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Destreza. Caso agarrado, é necessário uma jogada resistida de Força para tentar se soltar em até 3 turnos, quando a víbora terminará de quebrar todos os ossos da vítima.

UTILIDADES: o couro de uma víbora tem grande valia nos mercados, e o seu veneno vale ainda mais nos becos escuros das grandes cidades.

ECOLOGIA: a víbora vive em bandos desorganizados e se alimenta de tudo aquilo que consegue capturar: animais, pessoas, e até mesmo ovos de dragão.

Uma fêmea, para colocar seus ovos, geralmente se afasta do resto do bando até que a prole esteja devidamente formada, como forma de proteção contra predadores e até mesmo outras víboras.

SINERGIAS: Arak-Tachna, Bebilith, Drider, Elfo negro, Naga, Shoggoth, Tirano ocular.

Old Dragon: Bestiário



195

VINHA MORTAL

Imenso e Neutro ☠ Floresta e Subterrâneo

	ADULTA	MEIOR	
BÁSICO	Encontros	1	1
	Prêmios	25%	25%
	XP	735	175
	Movimento	1 metro	1 metro
	Moral	5	5
COMBATE	FOR	14	14
	DES	10	10
	CON	24	16
	INT	1	1
	SAB	10	10
	CAR	2	2
	CA	15	16
	JP	14	15
	DV	8 (84/105)	1/2 (3/6)
	RD	5/corte	3/corte
	☠	3 tentáculos +5 (1d4+2)	2 tentáculos +4 (1d4+2)

Essas vinhas geralmente crescem no meio da floresta, parecendo cipós inertes até que algo vivo se aproxime. Uma vez que tenha conseguido agarrar a vítima, começa a apertar e perfurar atrás de sangue enquanto injeta pequenos esporos na vítima. Muitos aventureiros não notam que estão dentro do terreno com a planta até ser tarde demais.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **REGENERAÇÃO:** vinhas mortais regeneram até 5 pontos de dano por turno, desde que não tenham sido causados por fogo ou frio. Caso o dano provenha dessas duas fontes, a vinha fará uma jogada de Moral para não desistir do ataque e se retrair.

☠ **ESPOROS:** uma vítima ferida por uma vinha tem 2% de chance de ser infectada por um esporo para cada ponto de dano sofrido. Esse esporo

irá se desenvolver no corpo da vítima comendo-a por dentro até matá-la em 1d6 dias, quando dará lugar a uma nova vinha mortal. Apenas uma magia de Curar doenças ou Desejo pode evitar a morte do hospedeiro.

☠ **VENTRILOQUISMO:** a vinha mortal consegue aprender sons com suas vítimas anteriores e os repete para atrair novas vítimas. O som é causado pela vibração dos filetes, estigmas e pétalas das flores.

ECOLOGIA: É possível detectar as vinhas pelas suas flores alaranjadas de cheiro adocicado que estranhamente não atraem insetos e repelem os animais de onde vivem.

Uma vinha mortal menor é uma vinha não totalmente desenvolvida e que ainda não tenha tido sua primeira floração.

SINERGIAS: Esporo de Gás, Fungo Pigmeu, Fungo Violeta

Old Dragon: Bestiário

VROCK

Grande e Caótico ☠ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d4
Prêmios	30% + 1d3 IM
XP	1.660
Movimento	10 metros V 15 metros
Moral	11

FORÇA **19** CONSTITUIÇÃO **16** SABEDORIA **14**

DESTREZA **17** INTELIGÊNCIA **12** CARISMA **12**

COMBATE

CA	24
JP	17
DV	10+5 (85/115)
†	2 garras + 12 (2d6+4)
	1 mordida +8 (1d8+4)



O vrock é um demônio cuja aparência lembra a de um abutre deformado. É destemido e vive para o combate, pois faz bom uso da sua mobilidade e da capacidade de voar.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **ESPOROS:** uma vez por dia, um vrock pode expelir do seu corpo grandes quantidades de esporos que alcançam um raio de 3m e causam automaticamente 1d8 pontos de dano em todas as criaturas nessa área. Esses esporos penetram na pele e crescem, causando um ponto adicional por turno por até 10 turnos. Os esporos morrem em uma semana, período em que o hospedeiro afastará animais e criaturas irracionais devido à aura de caos que esses esporos projetam.

☠ **GRASNAR:** uma vez por dia, um vrock pode soltar seu grasnar perfurante. Todas as criaturas em um raio de 10 m devem fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perder o próximo turno desorientadas e surdas.

☠ **MAGIA:** um vrock pode lançar magias como um clérigo de 2º nível.

☠ **POSSessão:** um vrock pode tentar possuir uma criatura com até 2 DV. Uma jogada de proteção impede que a possessão se concretize.

ECOLOGIA: os vocks vivem em uma batalha eterna, seja contra inimigos, seja contra qualquer um que cruze seu caminho, ou até mesmo entre eles.

As lideranças são decididas com base nos feitos de combate e nunca são respeitadas por muito tempo, de modo que um vrock não perderá a oportunidade de matar outro vrock, ainda que prejudique o grupo.

UTILIDADES: os pulmões do vrock podem ser utilizados para confeccionar poções que lhe confirmam a habilidade do grasnar.

SINERGIAS: Glabrezu, Gorgon, Hezrou, Osyluth, Marilith, Remorhaz

Old Dragon: Bestiário

VULTO NOTURNO

Imenso e Caótico ☼ Extraplanar

BÁSICO

Encontros	1d2
Prêmios	100% + 1 IM
XP	4.800
Movimento	12 metros
Moral	9

FORÇA 35 CONSTITUIÇÃO 00 SABEDORIA 20

DESTREZA 10 INTELIGÊNCIA 20 CARISMA 15

COMBATE

CA	31
JP	8
DV	18 (90/144)
†	1 mordida +31 (3d10+21+dreno) 2 garras +25 (2d6+15)



O Vulto Noturno é um morto-vivo oriundo de um dos planos caóticos da existência, resultado da mistura abominável entre a morte e a escuridão.

O terror causado por essa criatura é aumentado ainda mais devido à sua inteligência e crueldade alienígena.

HABILIDADES ESPECIAIS

☼ **AURA NECRÓTICA:** o Vulto Noturno é envolto em uma aura de necromancia que abrange todos em um raio de 20 metros. Todos os mortos-vivos nessa área são considerados com um dado de vida acima no que diz respeito a afastar mortos-vivos.

☼ **ERGUER OS MORTOS:** toda criatura que morre dentro da aura necrótica se levanta como uma aparição, que obedece aos comandos do Vulto Noturno.

☼ **DRENO DE NÍVEL:** toda criatura ferida por um Vulto Noturno deverá realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou sofrer um dreno de nível.

☼ **MAGIA:** um Vulto Noturno pode lançar magias arcanas como um mago de nível 10.

☼ **VULNERÁVEL:** um Vulto Noturno exposto ao Sol recebe uma penalidade de -4 em todas as suas jogadas.

☼ **MORTO-VIVO:** O Vulto Noturno é imune a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo, veneno e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

UTILIDADES: os dentes do Vulto Noturno podem ser utilizados para forjar flechas mágicas.

ECOLOGIA: o Vulto Noturno habita as fronteiras dos planos caóticos com o plano material, utilizando o primeiro como abrigo contra o Sol e o segundo como local de destruição.

SINERGIAS: o Vulto Noturno não se relaciona com outras criaturas.

Old Dragon: Bestiário

WARG

Grande e Caótico ☠ Colina

BÁSICO

Encontros	1d8 covil 2d8
Prêmios	covil 30%
XP	240
Movimento	12 metros
Moral	10

FORÇA **14** CONSTITUIÇÃO **14** SABEDORIA **10**

DESTREZA **16** INTELIGÊNCIA **10** CARISMA **8**

COMBATE

CA	20 (armadura de placas)
JP	16
DV	2 (28/40)
†	1 mordida +4 (2d4+2)



WARG

O warg é uma espécie de lobo gigantesco com traços demoníacos, extremamente feroz, inteligente e agressivo.

Muitas vezes utilizado como montaria por orcs, o warg é uma ferramenta de guerra poderosa, devido à sua coragem, força e velocidade.

Um orc montado em um warg é um adversário extremamente violento e perigoso, que consegue cobrir longas distâncias em pouco tempo.

Da mesma forma, um exército de orcs montado em wargs é capaz de assolar cidades de porte médio com facilidade e muita rapidez.

Quando livre e em seu habitat natural, o warg cerca e espreita suas vítimas, buscando primeiro deixá-las em uma posição tática desfavorável, junto a uma parede rochosa ou na beira de um penhasco, para só então partir para o ataque.

Possui olhos vermelhos, que brilham à noite e o seu uivo é capaz de gelar o sangue.

Old Dragon: Bestiário

UTILIDADES: o sangue do warg pode ser utilizado em rituais caóticos, e suas presas são vendidas a um bom preço em mercados.

ECOLOGIA: apesar dos seus traços demoníacos, o comportamento de um warg é muito semelhante ao de um lobo comum: se organiza em bandos, liderados ou pelo mais forte ou pelo mais antigo, para caçar à noite.

São carnívoros e costumam caçar criaturas maiores que eles quando em grupo, e humanoides que vivem em fazendas quando sozinhos.

SINERGIAS: Hobgoblin, Meio-orc, Ogro, Oni gargo, Orc.

WYVERN

Grande e Caótico ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	covil 100%
XP	735
Movimento	V 9 metros
Moral	9

FORÇA **16** CONSTITUIÇÃO **14** SABEDORIA **10**

DESTREZA **14** INTELIGÊNCIA **6** CARISMA **11**

COMBATE

CA	18
JP	12
DV	7+3 (52/73)
†	1 mordida +9 (2d8)
	1 ferroadada +6 (1d6+veneno)



A wyvern é um réptil alado que possui a cabeça de um dragão, o corpo de uma serpente, com duas pernas e duas asas.

A wyvern é uma criatura pouco inteligente, porém extremamente agressiva e que luta até a morte.

Uma disputa entre wyverns sempre termina em violência, muitas vezes com a morte de uma delas, não importando o quão fútil seja o fato inicial.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **VENENO:** a cauda da wyvern possui um ferrão com um veneno poderoso. Uma criatura atingida pelo ferrão deverá realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou ficará paralisada por 1d8 turnos.

UTILIDADES: o saco de veneno da wyvern é muito valioso para os elfos negos, que estão sempre dispostos a negociar esse tipo de item.

ECOLOGIA: wyverns tendem a criar seus ninhos nas encostas de montanhas

próximas a florestas, para se valer da fauna desses locais como fonte de alimento.

Algumas wyvern se aliam a dragões cromáticos, vivendo em uma simbiose em que o dragão domina um local enquanto as wyverns, protegidas, se encarregam da caça.

Uma wyvern adulta consome aproximadamente 80 kg de carne em um dia. É capaz de digerir inclusive os ossos da sua presa, mas não os objetos de metal que carrega.

SINERGIAS: Cubo gelatinoso, Dragões Cromáticos, Ettin, Lesma mangual, Manticora, Oni mago, Rakshasa, Sapo gigante, Saitokan, Troll, Urso coruja.

ZUMBI

Médio e Neutro ☠ Qualquer

BÁSICO

Encontros	1d8
Prêmios	nenhum
XP	125
Movimento	4 metros
Moral	12

FORÇA **12** CONSTITUIÇÃO **0** SABEDORIA **10**

DESTREZA **8** INTELIGÊNCIA **0** CARISMA **1**

COMBATE

CA	10
JP	17
DV	2 (10/16)
†	1 mordida +1 (1d4+2+dreno)

Zumbis são experimentos maléficos e antinaturais de magos e clérigos caóticos que interrompem o descanso dos mortos reanimando-os com energia caótica.

Esses mortos-vivos possuem carne apodrecida em seus ossos, roupas gastas, sujas e velhas, e frequentemente podem ter um braço ou uma perna destroçados ou até mesmo faltantes.

HABILIDADES ESPECIAIS

☠ **DRENO DE ATRIBUTO:** uma criatura mordida por um zumbi deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Constituição ou perderá 1d6 pontos de Constituição.

☠ **CONTÁGIO:** caso uma criatura venha a morrer por causa desse dreno de Constituição, se tornará um zumbi em 1d6 turnos, mantendo seus atributos físicos originais.

☠ **IMUNIDADES:** zumbis são imunes a magias de enfeitiçar, sono, frio, medo venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.



ECOLOGIA: os zumbis existem em um estado de semiletargia até encontrarem seres vivos, o que os faz entrar em frenesi e tentar a todo custo se alimentar do cérebro de suas vítimas.

Quando recém reanimados, os zumbis tendem a obedecer as ordens de seu mestre. No entanto, com o passar do tempo, os zumbis se afastam do seu criador e acabam em uma existência de fome eterna entre a vida e a morte.

Normalmente a condição de um zumbi é bastante precária, com carne rasgada, ossos aparecendo e olhos furados, já que é raro encontrar um corpo em boas condições para ser reanimado.

SINERGIAS: Esqueleto, Esqueleto guerreiro.



APÊNDICE 1

MONSTROS POR DADO DE VIDA

<1DV

Drakold
Esporo de Gás
Kobold
Morcego
Piranha
Rato
Rato Gigante
Stirge
Vinha Mortal Menor

1DV

Aasimar
Abutre
Águia
Besouro de Fogo Gigante
Cachorro
Esqueleto
Formiga Gigante
Fungo Pigmeu
Fungo Violeta
Goblin
Hiena
Hobgoblin
Lêmure
Meio-Orc
Naja
Orc
Povo do mar
Raposa
Tiefling
Vargouille

2DV

Camelo
Carcaju
Carniçal
Cavalo de Montaria
Esqueleto Guerreiro

Gnoll
Homem Lagarto
Homúnculo
Lobo
Mi-Go
Sahuagin
Sapo Gigante
Sátiro
Shoggoth (variável)
Sombra
Troglodita
Warg
Zumbi

3DV

Antílope
Aranha Negra Gigante
Bugbear
Cavalo de Guerra
Centauro
Cobra Constrictora
Derro
Diabrete
Dragão Branco
Esqueleto Guerreiro
Gafanhoto Gigante
Grick
Javali
Mímico
Pégaso
Vespa Gigante

4DV

Cão Infernal
Criatura Ancestral
Cubo Gelatinoso
Doppleganger
Dragão Negro
Esqueleto Guerreiro
Formian

Gárgula
Gorila
Inumano
Medusa
Monstro Ferrugem
Ogro
Pantera
Verme Escarlate

5DV

Barbazú
Búfalo/Bisão
Centopeia Gigante
Cocatriz
Dragão de Cobre
Dragão Verde
Esqueleto Guerreiro
Ettercap
Golem de Carne
Hidra, 5-6 cabeças
Leão
Lesma Mangual
Montaria Infernal
Oni Mago
Otyugh
Sibilantes
Urso-Coruja

6DV

Águia Gigante
Basilisco
Criatura Abissal
Crocodilo
Dragão Azul
Dragão das Sombras
Dragão de Bronze
Dragão de Ossos
Drider
Kyton



Mantícora
Minotauro
Múmia
Troll
Víbora

7DV

Árvore Maldita
Baleia
Bezekira
Caçador Invisível
Dragão de Prata
Dragão Vermelho
Elefante
Escorpião Gigante
Gênio
Grifo
Hidra, 7-8 cabeças
Homem Esguio
Pteranodonte
Remorhaz
Wyvern

8DV

Banshee
Bodak
Bruxa
Cria Estelar de Cthulhu
Dragão Dourado
Elfo Negro
Estegossauro
Ettin
Golem de Pedra
Górgon
Naga Aquática
Naga Espiritual
Naga Guardiã
Naga Negra
Pólipo Voador
Treants
Tubarão
Urso
Vampiro
Vinha Mortal

9DV

Aparição
Cria de Shub-Niggurath
Dragão Branco
Efreeti
Esfinge
Hidra, 9-10 cabeças
Osluth

10DV

Bulette
Cíclope
Gigante da Colina
Gigante da Tempestade
Gigante do Fogo
Gigante do Gelo
Golem de Aço
Quimera
Rakshasa
Roper
Saitokan
Triceratops
Vrock

11DV E 12DV

Bebilith
Cérbero
Cornugon
Devorador
Espectro
Hezrou
Hidra, 11-12 cabeças
Lâmia
Licantropo, todos
Tirano Ocular

13DV E 14DV

Cavaleiro da Morte
Dragão de Cobre
Dragão Negro
Dragão Verde
Gigante da Montanha
Glabrezu

15DV E 16DV

Arak-Tachna
Dragão Azul
Dragão das Sombras
Dragão de Bronze
Dragão de Ossos
Dragão de Prata
Dragão Vermelho
Marilith

17DV A 19DV

Abolete
Dragão Dourado
Lich
Tiranossauro Rex
Vulto Noturno

>20DV

Abaddon
Balor
Cthulhu
Demilich
Dragão Azul
Dragão Branco
Dragão das Sombras
Dragão de Bronze
Dragão de Cobre
Dragão de Ossos
Dragão de Prata
Dragão Dourado
Dragão Negro
Dragão Verde
Dragão Vermelho
Ídolo Bestial
Leviatã
Senhor das Profundezas
Tarrasque
Titã



APÊNDICE 2

MONSTROS POR HABITAT

COLINA

Dragão de Cobre
Ettin
Gigante da Colina
Grifo
Hobgoblin
Licantropo, Homem-urso
Ogro
Oni Mago
Pégaso
Warg

DESERTO

Basilisco
Camelo
Dragão Azul
Escorpião Gigante
Esfinge
Lâmia
Naja
Sibilantes

EXTRAPLANAR

Aasimar
Abaddon
Balor
Banshee
Barbazu
Bebilith
Bezekira
Bodak
Caçador Invisível
Cão Infernal
Cérbero
Cornugon
Cria de Shub-Niggurath
Criatura Ancestral
Devorador
Diabrete
Efreeti

Formian
Gênio
Glabrezu
Hezrou
Homem Esguio
Ídolo Bestial
Kyton
Lêmure
Marilith
Mi-Go
Montaria Infernal
Osyloth
Rakshasa
Senhor das Profundezas
Stirge
Tiefling
Titã
Vargouille
Vrock
Vulto Noturno

FLORESTA

Abutre
Águia
Aranha Negra Gigante
Árvore Maldita
Besouro de Fogo Gigante
Bruxa
Carcaju
Centauro
Centopeia Gigante
Dragão Verde
Ettercap
Javali
Kobold
Licantropo, Homem-javali
Licantropo, Homem-gato
Licantropo, Homem-urso
Lobo
Pteranodonte

Raposa
Sátiro
Tiranossauro Rex
Treats
Urso
Urso-Coruja
Vinha Mortal

GELEIRA

Dragão Branco
Gigante do Gelo
Lobo
Remorhaz

MONTANHA

Águia Gigante
Águia
Bugbear
Dragão Vermelho
Gigante da Montanha
Gigante da Tempestade
Gigante do Fogo
Gorila
Lobo
Meio-Orc
Orc
Quimera
Saitokan
Urso

OCEANO

Baleia
Criatura Abissal
Dragão de Bronze
Leviatã
Povo do mar
Sahuagin
Tubarão



PÂNTANO

Bruxa
Búfalo/Bisão
Crocodilo
Dragão Negro
Fungo Pigmeu
Hidra
Homem Lagarto
Sapo Gigante
Sibilantes
Troglodita
Víbora

PLANÍCIE

Antílope
Besouro de Fogo Gigante
Búfalo/Bisão
Bulette
Centauro
Cocatriz
Dragão Azul
Elefante
Estegossauro
Gnoll
Goblin
Górgon
Hiena
Leão
Licantropo, Homem-gato
Pantera
Piranha (aquático)
Quimera
Triceratops

QUALQUER

Aparição
Cachorro
Carniçal
Cavaleiro da Morte
Cavalo de Guerra
Cavalo de Montaria
Cíclope
Cria Estelar de Cthulhu
Cthulhu
Demilich

Doppleganger
Dragão de Prata (humanóide)
Dragão Dourado
Espectro
Esqueleto
Esqueleto Guerreiro
Formiga Gigante
Gafanhoto Gigante
Gárgula
Golem de Aço
Golem de Carne
Golem de Pedra
Homúnculo
Inumano
Licantropo, Homem-lobo
Lich
Mantícora
Múmia
Otyugh
Rato
Shoggoth
Sombra
Tarrasque
Troll
Vampiro
Wyvern
Zumbi

SELVA

Abutre
Árvore Maldita
Cobra Constrictora
Crocodilo
Dragão Verde
Elefante
Estegossauro
Gorila
Leão
Javali
Licantropo, Homem-javali
Licantropo, Homem-gato
Morcego
Naja
Pantera
Piranha (aquático)
Pteranodonte

Raposa
Sibilantes
Tiranossauro Rex
Víbora

SUBTERRÂNEO

Abolete
Arak-Tachna
Aranha Negra Gigante
Bugbear
Centopeia Gigante
Cubo Gelatinoso
Derro
Dragão das Sombras
Dragão de Ossos
Drakold
Drider
Elfo Negro
Esporo de Gás
Fungo Pigmeu
Fungo Violeta
Goblin
Grick
Hobgoblin
Kobold
Lesma Mangual
Licantropo, Homem-rato
Medusa
Meio-Orc
Mímico
Minotauro
Monstro Ferrugem
Morcego
Naga Aquática
Naga Espiritual
Naga Guardiã
Naga Negra
Orc
Pólipo Voador
Rato Gigante
Roper
Tirano Ocular
Verme Escarlate
Vespa Gigante
Vinha Mortal



APÊNDICE 3

MONSTROS POR CONCEITO

AMORFO

Doppleganger
Licantropo, Homem-gato
Licantropo, Homem-javali
Licantropo, Homem-lobo
Licantropo, Homem-rato
Licantropo, Homem-urso

ANIMAL

Abutre
Águia
Antílope
Baleia
Búfalo/Bisão
Cachorro
Camelo
Carcaju
Cavalo de Guerra
Cavalo de Montaria
Cobra Constritora
Crocodilo
Elefante
Estegossauro
Gorila
Hiena
Javali
Leão
Lobo
Morcego
Naja
Pantera
Piranha
Pteranodonte
Raposa
Rato
Tiranossauro Rex
Triceratops
Tubarão
Urso

ANIMAL FANTÁSTICO

Abolete
Águia Gigante
Basilisco
Bulette
Cão Infernal
Cocatriz
Górgon
Grick
Grifo
Monstro Ferrugem
Pégaso
Rato Gigante
Sapo Gigante
Stirge
Urso-Coruja
Víbora
Warg

DEMÔNIO

Balor
Bebilith*
Glabrezu
Hezrou
Marilith
Vrock

DIABO

Abaddon
Barbazu
Bezekira*
Cão infernal*
Cornugon
Diabrete
Kyton
Lémure
Montaria infernal*
Osyloth
Senhor das profundezas

DRACO-SIMILAR

Dragão Azul
Dragão Branco
Dragão das Sombras
Dragão de Bronze
Dragão de Cobre
Dragão de Ossos
Dragão de Prata
Dragão Dourado
Dragão Negro
Dragão Verde
Dragão Vermelho
Hidra
Wyvern

GIGANTE

Cíclope
Ettin
Gigante da Colina
Gigante da Montanha
Gigante da Tempestade
Gigante do Fogo
Gigante do Gelo
Ogro
Oni Mago
Saitokan
Titã

HUMANOIDE

Aasimar
Bodak
Bruxa
Bugbear
Criatura Abissal
Derro
Drakold
Elfo Negro
Fungo Pigmeu
Gárgula
Gnoll



Goblin
Hobgoblin
Homem Esguio
Homem Lagarto
Homúnculo
Kobold
Medusa
Meio-Orc
Ogro
Oni Mago
Orc
Rakshasa
Sahuagin
Sibilantes
Tiefling
Troglodita
Troll

INSETO/VERME **

Aranha Negra Gigante
Besouro de Fogo Gigante
Centopeia Gigante
Escorpião Gigante
Formian
Formiga Gigante
Gafanhoto Gigante
Lesma Mangual
Remorhaz
Verme Escarlate
Vespa Gigante

MONSTRUOSO

Arak-Tachna
Caçador Invisível
Centouro
Cérbero
Cria Estelar de Cthulhu
Cria de Shub-Niggurath
Criatura Ancestral
Cthulhu
Cubo Gelatinoso
Drider

Efreeti
Esfinge
Ettercap
Gênio
Golem de Aço
Golem de Carne
Golem de Pedra
Ídolo Bestial
Lâmia
Leviatã
Mantícora
Mi-Go
Mímico
Minotauro
Naga Aquática
Naga Espiritual
Naga Guardiã
Naga Negra
Otyugh
Povo do mar
Quimera
Roper
Sátiro
Shoggoth
Sibilantes
Tarrasque
Tirano Ocular
Vargouille

MORTO-VIVO

Aparição
Banshee
Carniçal
Cavaleiro da Morte
Demilich
Devorador
Dragão de Ossos
Espectro
Esqueleto
Esqueleto Guerreiro
Inumano
Lich

Múmia
Sombra
Vampiro
Vulto Noturno
Zumbi

VEGETAL/FUNGO

Árvore Maldita
Esporo de Gás
Fungo Pigmeu
Fungo Violeta
Pólipo Voador
Treants
Vinha Mortal

* Estas criaturas não são exatamente diabos ou demônios. Elas são oriundas do mesmo plano e/ou são utilizadas por diabos e demônios.

** Nem todas estas criaturas são exatamente insetos ou vermes, mas estão assim classificadas para um melhor entendimento.



APÊNDICE 4

CRIANDO MONSTROS



Um sistema de RPG que não é remodelado, distorcido e reconstruído pelo mestre é um sistema morto. O Old Dragon é diferente, ele foi criado com o propósito específico de não ter as suas regras respeitadas, mas sim para servir como uma caixa de ferramentas para a criação de histórias, aventuras e desafios.

Para criar monstros ou modificar os aqui existentes o mestre deverá se valer dos conceitos básicos já apresentados na introdução deste livro, em especial no que diz respeito à apresentação do monstro, os seus hábitos sociais, que são representados pela entrada “Encontros”, resistência à magia, redução de dano, ataques e tamanho.

MOVIMENTAÇÃO: deve-se seguir como parâmetro a movimentação de um humanoide médio, como um humano ou elfo, que é de 9 metros em um turno. É preciso discernimento do mestre na hora de atribuir taxas de movimentação, pois não é porque uma criatura tem pernas mais curtas que ela será mais lenta, e vice-versa.

PREMIAÇÃO: seja em termos de tesouro, seja em termos de pontos de experiência, a tabela TA-1 serve como um guia para uma atribuição justa de XP, refletindo, por consequência, nos tesouros que concede.

ATRIBUTOS: aqui valem as mesmas regras para a criação de um personagem, com algumas especificidades: mortos-vivos possuem Constituição 0 e criaturas que são incapazes de raciocinar logicamente possuem Inteligência 0.

CLASSE DE ARMADURA: a CA representa a forma de defesa da criatura, seja natural, seja pela utilização de equipamentos de proteção, como armadura ou escudo. Nesse caso também é de se valer o discernimento e criatividade do mestre. Normalmente, a CA é calculada da seguinte forma: $10 + DES + Armadura$. No entanto, para a criação de monstros outros elementos podem ser considerados. Por exemplo, uma criatura que possui um valor alto de Constituição pode receber um bônus de armadura natural.



JOGADA DE PROTEÇÃO: a JP representa a forma que a criatura resiste a situações que a sua aptidão em combate não ajudaria. Como um guia para o mestre, foi estabelecida uma relação entre o valor a ser atribuído para a jogada de proteção e a quantidade de dados de vida da criatura em questão. Você pode observá-la na tabela TA-1.

DADO DE VIDA: todo monstro possui o d8 como dado de vida (DV), e a

quantidade de dados de vida representa de forma abstrata o quão poderoso ele é. Além dos Pontos de Vida concedidos pelos Dados de Vida e pela Constituição, o monstro pode receber PVs adicionais, a serem somados após todos os outros. Ele pode ser utilizado como um parâmetro de desafio para o grupo. Um encontro considerado desafiador para o grupo é aquele em que a soma dos DV dos monstros é 30% maior que a soma dos níveis do grupo.



TA-1: Criando Monstros

DADOS DE VIDA	XP INDIVIDUAL	BÔNUS POR HABILIDADE ESPECIAL	SUGESTÃO DE JP
< 1	10	3	19 a 15
1	25	12	19 a 15
2	75	25	19 a 15
3	145	30	19 a 15
4	240	40	17 a 14
5	360	45	17 a 14
6	500	55	17 a 14
7	670	65	15 a 12
8	875	70	15 a 12
9	1,075	75	15 a 12
10	1,300	90	15 a 12
11	1,575	95	13 a 11
12	1,875	100	13 a 11
13	2,175	110	13 a 11
14	2,500	115	13 a 11
15	2,850	125	11 a 7
16	3,250	135	11 a 7
17	3,600	145	11 a 7
18	4,000	160	11 a 7
19	4,500	175	9 a 5
20	5.000	190	9 a 5
> 20 (fração)	+500	+25	7 a 1

APÊNDICE 5

MODIFICANDO MONSTROS



Existem diversas formas de modificar um monstro, seja aumentando as suas estatísticas, seja roubando habilidades de outro monstro. Aqui são apresentadas na forma de modelos, que podem ser adicionados sobre um monstro para personalizá-lo. Não existem limites de quantos modelos podem ser adicionados a um monstro. Cada benefício concedido pelo modelo deve ser considerado como uma habilidade especial para fins de cálculo de pontos de experiência.

ABERRAÇÃO: o modelo Aberração representa uma versão deformada e alterada da criatura em questão, geralmente devido a experiências arcanas. Para adicionar o modelo Aberração a uma criatura, deverão ser escolhidas três das seguintes características:

☠ **GOSMENTO:** a criatura possui uma gosma que envolve o seu corpo que é extremamente grudenta, prendendo-se a criaturas ou itens que venha a tocar (JP+DES para se soltar);

☠ **GEMIDO:** a criatura pode emitir um gemido atordoante (JP+SAB para não ficar apavorado, sucesso deixa enjoado

por 1d4 turnos, com penalidade de -2 nos ataques);

☠ **VENENOSO:** um dos ataques naturais da criatura carrega um veneno poderoso (JP+CON ou perde 1d4 pontos de CON);

☠ **ANATOMIA TOSCA:** a deformidade da criatura é tamanha que a organização interna dos seus órgãos foi alterada, tornando-a imune a acertos críticos; redução de dano 5/magia; Visão no escuro 20 m; regeneração 1.

BRUTAL: o modelo Brutal representa uma versão mais forte, feroz e terrível do monstro em questão. Para adicionar o modelo Brutal, as seguintes alterações deverão ser feitas:

☠ **BRUTAL:** aumentar uma categoria de tamanho, +4 nas jogadas de proteção modificadas pela Constituição, utiliza sempre o total de P.V., aumenta a taxa de movimentação em 3 metros por turno, +4 em FOR e +2 em DES e em CON.

CELESTIAL: o modelo Celestial representa uma ascendência ancestral vinda do Paraíso, dando à criatura uma aparência



mais bondosa e angelical que o normal. Para adicionar o modelo Celestial a uma criatura, as seguintes alterações deverão ser feitas:

☛ **CELESTIAL:** bênção 3x ao dia (como na magia), Redução de Dano igual ao ajuste de Pontos de Vida e proteção do atributo Constituição, mantendo como exceção armas mágicas, Resistência à Magia igual à quantidade de Dados de Vida da criatura.

DEMONÍACA: o modelo Demoníaca representa uma ascendência ancestral vinda do Abismo, dando à criatura uma aparência mais cruel e aterrorizante que o normal. Para adicionar o modelo Demoníaca a uma criatura, as seguintes alterações deverão ser feitas:

☛ **DEMONÍACA:** resistência a fogo e frio igual a 50% dos Dados de Vida do monstro, Redução de Dano igual ao ajuste de Pontos de Vida e proteção do atributo Constituição, mantendo como exceção armas mágicas, Resistência à Magia igual à quantidade de Dados de Vida da criatura. Uma criatura com este modelo é sempre Caótica.

DIABÓLICA: o modelo Diabólica representa uma ascendência ancestral vinda do Inferno, dando à criatura uma aura de extrema maldade, que deixa outras criaturas ao seu redor inquietas. Para adicionar o modelo Diabólica a uma criatura, as seguintes alterações deverão ser feitas:

☛ **DIABÓLICA:** aura de medo 5 m (JP+SAB para resistir), Redução de Dano igual ao ajuste de Pontos de Vida e proteção do atributo Constituição, mantendo como exceção armas mágicas, Resistência à Magia igual à quantidade de Dados de Vida da criatura. Uma criatura com este modelo é sempre Ordeira.

DRACÔNICA: uma criatura com o modelo Dracônica representa uma ascendência ancestral relacionada aos dragões, dando à criatura uma aparência distinta, com algumas escamas, olhos reptilianos, presas e garras. Para adicionar o modelo Dracônica a uma criatura, as seguintes modificações deverão ser feitas:

☛ **DRACÔNICA:** garra como arma natural (1d6+FOR de dano) e baforada. O tipo da baforada é relativo ao tipo de dragão que é o ascendente da criatura. O dano da baforada é equivalente ao dano mais fraco referente ao tipo de dragão escolhido como ancestral.

ELEMENTAL: o modelo Elemental representa uma versão do monstro sob a influência de um dos quatro elementos: fogo, água, terra e ar. Para adicionar o modelo Elemental, é necessário escolher o elemento influente e, após, aplicar as seguintes modificações:

☛ **FOGO:** 1x ao dia por Dado de Vida a criatura pode lançar uma baforada de fogo em forma de cone, causando 3dx de dano (JP+DES para reduzir o dano à metade). O x do dano varia de acordo com o tamanho do monstro: 1d4 para menores que médio, 1d6 para médio e grande, 1d8 para imenso e 1d10 para maiores que imenso.

☛ **ÁGUA:** todos os ataques do monstro, em caso de acerto crítico, congelam o alvo, reduzindo a sua movimentação em 50%, causando -2 na CA e nas jogadas de proteção modificadas pela Destreza.

☛ **TERRA:** 1x ao dia por Dado de Vida a criatura consegue se mesclar à terra e se mover 2x mais rápido a uma distância máxima de 30m.

☛ **AR:** 1x ao dia por Dado de Vida a criatura consegue se transformar em um ciclone e permanecer nessa



forma por até 1 turno para cada 2 DV. Nessa forma, a criatura consegue se mover pelo ar, mesmo que não tenha naturalmente a capacidade de voar. Caso a criatura, quando em forma de ciclone, ocupar a mesma área de outra criatura, esta ficará dentro do ciclone. Se a criatura for duas categorias de tamanho menor que a elemental, poderá ser carregada pelo ciclone, ou até mesmo arremessada a uma distância de até 1d10 metros (JP+DES para evitar).

ELITE: uma criatura com o modelo Elite é o campeão de uma tribo orc, o chefe de um exército de trolls, enfim, representa o ápice físico que a criatura pode atingir. Para adicionar o modelo Elite a uma criatura, as seguintes alterações deverão ser feitas:

☠ **ELITE:** Pontos de Vida equivalentes à soma do valor médio e valor máximo, +20% na Classe de Armadura, +30% no Bônus de Ataque e no Dano causado.

FEITICEIRO: o modelo Feiticeiro representa a possibilidade de a criatura lançar magias arcanas. Esse modelo só pode ser adicionado a criaturas com Inteligência superior a 12, e utiliza uma forma de atribuição de magias diferente do apresentado para personagens jogadores.

☠ **FEITICEIRO:** a quantidade de círculos de magia que a criatura possui equivale à quantidade de Dados de Vida. Por exemplo, uma criatura com 5 D.V. pode conhecer duas magias de 2º círculo e uma de 1º. Ou apenas uma magia de 5º círculo, ou ainda uma magia de 4º círculo e uma de 1º.

FILHOTE: ao contrário dos demais modelos, este reduz os pontos de experiência da criatura em questão em

30%. Para adicionar o modelo Filhote a uma criatura, as seguintes alterações deverão ser feitas:

☠ **FILHOTE:** deve se considerar uma categoria de tamanho abaixo da versão adulta, metade dos DV da versão adulta, redução em 50% de habilidades como RD, RM, Visão no escuro e na penumbra, perda da capacidade de lançar magias, -2 em FOR, +2 em DES, -1 em INT, SAB e CAR, -2 nos ataques com armas, -1 nos ataques naturais. Não pode ser aplicado a dragões.

GIGANTE: o modelo Gigante representa uma versão gigantesca do monstro em questão. Para adicionar o modelo Gigante, as seguintes alterações deverão ser feitas:

GIGANTE: para cada aumento de categoria do monstro, +2 em FOR e CON e -1 em DES e -2 em CA. Para cada dois aumentos de tamanho acima do médio, o monstro recebe RD 30%. Não existem limites para esse aumento de tamanho.

GROTESCO: este modelo representa uma criatura que é consideravelmente maior e mais lenta que a normal. Para adicionar o modelo Grotesco a uma criatura, as seguintes alterações deverão ser feitas:

☠ **GROTESCO:** redução do movimento em 20%, redução de dano 5/mágica, +2 no dano causado, +2 FOR, +4 CON, -2 INT, -6 CAR (mínimo de 1), -2 DES.

INFECTADA: o modelo Infectada pode ser aplicado a uma criatura que carregue algum tipo de praga. Para adicionar o modelo Infectada as seguintes modificações deverão ser feitas:

☠ **INFECTADA:** os ataques naturais da criatura podem infectar o alvo com a doença Febre do lixo (JP+CON ou perde 1d6 pontos de CON). Toda



criatura que ficar adjacente à criatura com este modelo pode contrair a doença Calafrios (JP+CON ou começa a tremer, -2 na CA). Uma criatura que morder ou engolir a criatura com este modelo pode contrair a doença Febre do lixo. A criatura com este modelo é imune a qualquer tipo de doença.

INSANA: o modelo Insana pode ser aplicado a uma criatura insana. Para aplicar o modelo Insana as seguintes alterações devem ser feitas:

☛ **INSANA:** explosão de atributo: 1x ao dia, a criatura pode aumentar temporariamente a sua Força e Destreza em +2, recebendo -2 em todas as suas jogadas de proteção. A duração dessa explosão é equivalente à quantidade de DV da criatura. Uma criatura insana é imune a efeitos que afetem a mente.

LICANTROPO: o modelo Licantropo representa que a criatura foi infectada pela licantropia. Para adicionar o modelo Licantropo a uma criatura, as seguintes alterações deverão ser feitas:

☛ **LICANTROPO:** a criatura pode se transformar em uma das seguintes criaturas: lobo, felino, javali, rato, urso ou outro animal que deseje, à vontade, com exceção nas noites da lua do seu gatilho (ver página 134); Visão na penumbra em 60 metros; um licantropo segue em combate sem penalidade até cair morto a -10 PV; ferocidade - uma criatura mordida por um licantropo tem 1% de chance de se contaminar com a licantropia a cada 1 ponto de dano sofrido de uma arma natural do licantropo, enquanto este estiver na forma animal.

MORTO-VIVO: o modelo Morto-vivo representa o fato da criatura eventualmente ter morrido e ter sido

reanimada através de necromancia. Para adicionar o modelo Morto-vivo a uma criatura, as seguintes alterações deverão ser feitas:

☛ **MORTO:** CON reduzida para 0,

☛ **IMUNIDADES:** magias de enfeitiçar, fogo, frio, medo, venenos e outros efeitos que necessitem de alvos vivos.

☛ **CONTÁGIO:** a criatura morta pelo ataque natural do morto-vivo se levanta como um zumbi em 1d4 turnos.

NASCIDA DA TEMPESTADE: o modelo Nascida da tempestade pode ser aplicado a uma criatura que esteja sob influência das tempestades que regem o mundo. Para aplicar o modelo Nascida da tempestade as seguintes alterações devem ser feitas:

☛ **NASCIDA DA TEMPESTADE:** baforada, 3x ao dia: linha de raio de 30 m, causando 3d6 pontos de dano (JP+DES reduz o dano à metade). Aura elétrica: uma criatura adjacente à uma criatura com este modelo deve fazer, a cada turno, uma JP+DES ou sofrer 1d6 pontos de dano de eletricidade para cada 2 DVs da criatura com este modelo. Ataque elétrico: qualquer ataque natural corpo-a-corpo de uma criatura com este modelo causa +2d6 pontos de dano elétrico em caso de um acerto crítico.

PACTUADA COM O DIABO: o modelo Pactuada com o diabo pode ser aplicado a uma criatura que tenha feito um pacto com um diabo. Para adicionar o modelo Pactuada com o diabo as seguintes modificações deverão ser feitas:

☛ **PACTUADA COM O DIABO:** +2 em FOR, DES, INT e SAB. É capaz de lançar a magia PES 1x ao dia. Aura de medo de 10 metros. Enquanto a criatura estiver vinculada ao diabo o seu alinhamento passa a ser ordeiro.



POSSUÍDO: o modelo Possuído pode ser aplicado a uma criatura possuída por um demônio. Para adicionar o modelo Possuído as seguintes modificações deverão ser feitas:

☛ **POSSUÍDO:** é capaz de falar, ler e escrever no idioma Abissal. É capaz de lançar a magia PES 3x ao dia e a magia Levitação 2x ao dia. +2 de FOR e INT. Enquanto a criatura estiver possuída pelo demônio o seu alinhamento passa a ser caótico.

PROLE DE DAGON: o modelo Prole de Dagon representa o fato de a criatura ter como pai uma criatura abissal. Para adicionar o modelo Prole de Dagon a uma criatura, as seguintes alterações deverão ser feitas:

☛ **ABISSAL:** -2 no CAR. Capacidade de respirar sob a água e movimento N 12 metros. Visão no escuro 60 m. Uma criatura com este modelo é sempre Caótica.

SANGUE ÉLFICO: o modelo Sangue élfico pode ser aplicado a uma criatura que tenha ascendência élfica. Para aplicar o modelo Sangue élfico as seguintes alterações devem ser feitas:

☛ **SANGUE ÉLFICO:** visão na penumbra 25 m, +1 em DES e -1 em CON, detecta portas secretas com 1 em Id8, envelhecimento lento.

TENTACULAR: o modelo Tentacular pode ser aplicado a uma criatura cuja cabeça seja substituída por uma massa de tentáculos. Para aplicar o modelo Tentacular a uma criatura as seguintes alterações devem ser feitas:

☛ **TENTACULAR:** loucura dos Deuses Antigos: uma criatura que se aproxime a 30 m de uma criatura com o modelo Tentacular deverá fazer uma jogada de

proteção modificada pela Sabedoria ou ficar insana por 1d4 turnos, sofrendo uma penalidade de -2 em todos os ataques e na CA. Uma criatura com o modelo Tentacular não perde nenhum dos ataques naturais que envolvam a sua cabeça, tais como mordida ou baforada. Constrição tentacular: uma criatura com o modelo Tentacular pode tentar usar os seus tentáculos para agarrar outra criatura. Para tanto, é necessário um ataque com uma base de ataque equivalente à quantidade de DV da criatura + bônus de FOR. A criatura agarrada, para se soltar, é necessário uma jogada oposta de FOR.

VAMPIRO: este modelo deverá ser utilizado em conjunto com o Morto-vivo. Para adicionar o modelo Vampiro a uma criatura, as seguintes alterações deverão ser feitas:

☛ **VISÃO NO ESCURO:** até 18 m.

☛ **METAMORFOSE:** 3 vezes por dia, um vampiro pode se transformar em um morcego.

☛ **MORDIDA:** ao se alimentar, o vampiro drena 1d4 pontos de Constituição da vítima, recuperando o mesmo valor de pontos de vida.

☛ **ENCANTO:** um vampiro poderá encantar uma vítima com o seu olhar, de modo a obrigá-la a obedecer às suas ordens. A vítima, para resistir, deverá ser bem sucedida em uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria.

☛ **FURTIVO:** o vampiro pode esconder-se nas sombras automaticamente, sem necessidade de jogada.

☛ **MEDO:** uma criatura que entre em contato com um vampiro deverá fazer uma jogada de proteção modificada pela Sabedoria ou ficar apavorada.



XAMÃ: o modelo Xamã representa a possibilidade de a criatura lançar magias divinas. Este modelo só pode ser adicionado a criaturas com Sabedoria superior a 12, e utiliza uma forma de atribuição de magias diferente do apresentado para personagens normais.

☠ **XAMÃ:** a quantidade de círculos de magia que a criatura possui equivale à quantidade de Dados de Vida. Por exemplo, uma criatura com 5 DV pode conhecer duas magias de 2º círculo e uma de 1º. Ou apenas uma magia de 5º círculo, ou ainda uma magia de 4º círculo e uma de 1º.

MODIFICANDO MORTOS-VIVOS

Também é possível adicionar customizações únicas a criaturas mortas-vivas. Assim como nos modelos, cada customização deve ser considerada como habilidade especial para fins de pontos de experiência.

☠ **AURA PUTREFACTA:** comidas a um raio de 10 m apodrecem imediatamente.

☠ **DEVORADOR DE ALMAS:** criaturas mortas pelo morto-vivo não podem ser ressuscitadas. O morto-vivo ganha 1 D.V. por um dia e 1 PV permanente.

☠ **GARRAS GIGANTES:** o ataque de garras do morto-vivo causa um dado de dano acima do normal. Mortos-vivos que não possuem ataque de garra podem fazê-lo, causando 1d6 pontos de dano e com uma base de ataque equivalente ao seu bônus de Força + D.V.

☠ **GEMIDO APAVORANTE:** 3x ao dia, o morto-vivo pode emitir um gemido que faz com que as criaturas a um raio de 10 m fujam de medo (JP+SAB para evitar).

☠ **HÁLITO DESECRADO:** 3x ao dia o morto-vivo pode utilizar uma baforada de gás corrosivo que causa 1d6 pontos de dano para cada 2 DV do morto-vivo (JP+DES para reduzir o dano à metade).

☠ **IMORTAL:** a não ser que destruída por afastar mortos-vivos, desintegrada ou que tenha seus restos salgados e queimados, o morto-vivo se levantará novamente em 1d6 horas.

☠ **PÚTRIDO:** ao ser destruído, o morto-vivo cospe uma nuvem de insetos (como na magia Praga de insetos) e uma nuvem de gás venenoso contra a qual os insetos são imunes (JP+CON para não desmaiar por 1d6 turnos).

☠ **RASTREADOR:** uma vez que o morto-vivo encontra o personagem, ele é capaz de rastreá-lo, mesmo através dos planos. A única forma de se livrar disso é morrer e ser ressuscitado.

☠ **SEM FÉ:** para fins de afastar mortos-vivos, a criatura deve ser considerada como possuindo dois dados de vida a mais.

☠ **SENTIDOS AGUÇADOS:** pode detectar vida, magia e invisibilidade à vontade.

☠ **TOQUE DO APODRECIMENTO:** o toque do morto-vivo apodrece plantas e pequenos animais. Causa 2d4 pontos de dano.

☠ **UIVO DO ALÉM TÚMULO:** 1x ao dia, o morto-vivo pode emitir um uivo que faz com que as criaturas a um raio de 10 m que não forem bem sucedidas em uma JP+SAB morram automaticamente.

☠ **VOO LIMITADO:** o morto-vivo tem a capacidade de voar lentamente (mov. 5m) a até 1,5m do chão.



APÊNDICE 6



RAÇAS COMO MONSTROS

As raças jogáveis (Anão, Elfo, Halfling, Humano) também podem ser utilizadas como antagonistas, sendo tratadas como monstros para todos os sentidos, inclusive no que diz respeito aos modelos, com as devidas adequações.

Você pode usar estas fichas como base para a criação rápida de PDMs ou usar as habilidades raciais descritas neste apêndice, para criar seus próprios antagonistas sem precisar criá-lo com as regras normais do Manual Básico.





	ANÃO	ELFO	HALFLING	HUMANO	
BÁSICO	Tamanho	<i>Médio</i>	<i>Médio</i>	<i>Pequeno</i>	<i>Médio</i>
	Alinhamento	<i>Ordeiro</i>	<i>Neutro</i>	<i>Caótico</i>	<i>Neutro</i>
	Habitat	<i>Montanha</i>	<i>Floresta</i>	<i>Colina</i>	<i>Qualquer</i>
	Encontros	1d6	1d6	1d6	2d12
	Prêmios	50%	50%	50%	10%
	XP	280	280	240	25
	Movimento	6 metros	9 metros	6 metros	9 metros
	Moral	10	10	10	10
	FOR	15	13	13	11
	DES	13	16	16	12
CON	14	12	12	9	
INT	12	12	12	9	
SAB	14	14	10	10	
CAR	8	10	14	10	
COMBATE	CA	14	17	14	15
	JP	14	14	14	16
	DV	4	4	4	1
		1 martelo + 4 (1d6+2)	1 sabre + 5 (1d6+1)	1 adaga + 4 (1d4+2)	1 espada longa + 2 (1d8+1)
		1 machado + 4 (1d8+2)	1 arco longo + 4 (1d6+2)	1 funda + 5 (1d3+1)	1 lança + 2 (1d6+1)

ANÃO: os anões são humanoides mineradores que habitam o subterrâneo, são extremamente leais e rabugentos.

☛ **VISÃO NO ESCURO:** 15 m.

☛ **SENTIDO ANÃO:** detecta desnível e/ou armadilha de pedras com um resutado de 1 ou 2 no d6.

ELFO: os elfos são criaturas de hábitos silvestres que habitam florestas, sendo exímios arqueiros e extremamente territorialistas.

☛ **VISÃO NA PENUMBRA:** 50 m.

☛ **SENTIDO ÉLFICO:** Detecta porta secreta com 1 no d6, ou encontra com 1 ou 2.

☛ **IMUNIDADE:** os elfos são imunes a magias de sono.

HALFLING: halflings são criaturas extremamente corajosas, cuja capacidade de se meter em encrencas é incomparável.

HABILIDADES ESPECIAIS

☛ **PEQUENINO:** recebe um bônus de +2 na CA contra alvos grandes ou maiores.

☛ **FURTIVO:** 10% adicional em esconder-se.

☛ **BOM DE MIRA:** um halfling recebe um bônus de +1 em qualquer ataque de arremesso.

HUMANO: humanos são criaturas versáteis, valorosas e muito ambiciosas e, por isso, acabam representando a maioria da população.



APÊNDICE 7

ENCONTROS ALEATÓRIOS

A utilização de encontros aleatórios é uma ferramenta interessante para o mestre.

Ela dá a sensação de imprevisibilidade à ambientação, de que aquela cripta não está lá exclusivamente para ser explorada pelos personagens dos jogadores, mas sim que faz parte de um mundo vivo, em que criaturas estranhas vagam a esmo, buscando comida, abrigo e tesouros.

É recomendado ao mestre criar suas próprias tabelas de encontros aleatórios, focados especificamente nas necessidades da aventura e do cenário.

As tabelas genéricas aqui apresentadas não servem apenas como exemplos para o mestre criar as suas, mas sim como uma complementação.

As tabelas abaixo mostram encontros aleatórios separados por níveis de personagem.

Existe também a distribuição de tesouros aleatórios para esses encontros. Use a tabela apropriada para cada um destes níveis.

Para o uso correto destas tabelas é preciso uma rodada para o encontro e uma segunda rodada para o tesouro.



TA-2: Encontros e tesouros aleatórios para personagens de 1º e 2º nível

1D20	ENCONTROS	TESOUROS
1	1 Vargouille e 2 Stirge	Cota de malha élfica
2	3 Ratos Gigantes	1 Ágata e 70 PO
3	1 Meio-orc e 2 Goblins	2 Pulseiras de prata e 2 Adagas
4-5	1 Orc e 4 Goblins	1 Poção de Curar ferimentos leves 1d8+5
6-7	2 sombras, 1 Zumbi e 1 Mi-Go	1 Broche de Platina
8-9	1 Homem lagarto e 2 Sahuagin	1 Obsidiana e 1 PPL
10-11	3 Zumbis e 2 Esqueletos	1 Escudo de aço e 1 Espada bastarda
12-13	3 Gnolls e 1 Hobgoblin	1 Poção de Remover medo e 50 PO
14-15	4 Kobolds e 2 Goblins	1 Cimitarra, 5 PE e 35 PO
16-17	2 Mi-Go	1 Varinha ordeira de Mísseis Mágicos (15 cargas)
18	5 Stirge	20 Flechas de guerra e 1 Cota de malha
19	2 Gnolls e 2 Orcs	1 Ônix, 1 Turquesa e 1 Tornozeleira de prata
20	Rolar 2x na Tabela TA-3.	Rolar 1x na Tabela TA-6

**TA-3: Encontros e tesouros aleatórios para personagens de 3º a 6º nível**

1D20	ENCONTROS	TESOUROS
1	Rolar 2x na Tabela TA-2	Rolar 1x na Tabela TA-2
2	2 Bugbears e 4 Orcs	3 Poções de Curar ferimentos leves 1d8+3
3	2 Diabretes e 4 Lêmures	2x tabela T3
4-5	3 Gricks	1x tabela T9-1 do Livro Básico
6-7	2 Derros e 1 Troll	1x tabela T9-2 do Livro Básico
8-9	4 Wargs e 4 Orcs	1x tabela T9-6 do Livro Básico
10-11	1 Cubo gelatinoso	1x tabela T9-7 do Livro Básico
12-13	2 Minotauros, 1 Mantícora e 1 Oni Mago	1x tabela T4
14-15	1 Lesma Mangual	1x arma mágica +2 da tabela T9-3 do Livro Básico
16-17	1 Kyton e 2 Cães infernais	1x arma mágica +2 da tabela T9-4 do Livro Básico
18	2 Montarias infernais e 10 Esqueletos	1x armad. mágica +2 da tabela T9-5 do Livro Básico
19	2 Criaturas abissais e 3 Shoggoths 5 Dv	1x tabela T9-10 Caótico do Livro Básico
20	Rolar 2x na Tabela TA-4.	Rolar 1x na Tabela TA-6

**TA-4: Encontros e tesouros aleatórios para personagens de 7º a 10º nível**

1D20	ENCONTROS	TESOUROS
1	Rolar 2x na Tabela TA-3	Rolar 1x na Tabela TA-3
2	2 Wyvern, 1 Efreeti	2x tabela T9-2 do Livro Básico
3	1 Hezrou e 2 Vrocks	2x tabela T9-6 do Livro Básico
4-5	1 Quimera e 2 Mantícoras	2x tabela T9-7 do Livro Básico
6-7	1 Rakshasa, 2 Ogres e 1 Troll	1x arma mágica +2 da tabela T9-3 do Livro Básico
8-9	1 Vampiro, 1 Aparição e 3 Inumanos	1x arma mágica +2 da tabela T9-4 do Livro Básico
10-11	1 Gênio e 2 Efreeti	1x armad. mágica +2 da tabela T9-5 do Livro Básico
12-13	2 Cíclopes, 1 Ettin e 1 Saitokan	1x a tabela T9-11 do Livro Básico
14-15	2 Elfos negros e 3 Drideres	1x a tabela T9-12 do Livro Básico
16-17	1 Bulette	1x a tabela T9-13 do Livro Básico
18	1 Hidra de 7 DV	1x a tabela TA-3
19	2 Elfos negros, 1 Drider e 3 Ettercaps	1x tabela T9-10 Ordeiro do Livro Básico
20	Rolar 2x na Tabela TA-5	Rolar 1x na Tabela TA-6



TA-5: Encontros e tesouros aleatórios para personagens de 11º a 20º nível

1D20	ENCONTROS	TESOUROS
1	Rolar 2x na Tabela TA-4	3x tabela Tg-1 do Livro Básico
2	2 Bodaks, 1 Devorador e 1 Rakshasa	3x tabela Tg-2 do Livro Básico
3	3 Elfos negros e 1 Cavaleiro da morte	3x tabela Tg-6 do Livro Básico
4-5	1 Osyluth e 1 Cérbero	3x tabela Tg-7 do Livro Básico
6-7	3 Efreeti e 1 Hezrou	1x arma mágica +3 da tabela Tg-3 do Livro Básico
8-9	2 Górgons e 3 Golens de aço	1x arma mágica +3 da tabela Tg-4 do Livro Básico
10-11	2 Vampiros, 1 Quimera e 1 Vrock	1x armad. mágica +3 da tabela Tg-5 do Livro Básico
12-13	1 Marilith 2 Lâmias	1x a tabela Tg-11 do Livro Básico
14-15	1 Shoggoth com 8 DV e 1 Tirano Ocular	1x a tabela Tg-12 do Livro Básico
16-17	4 Ettins e 2 Cíclopes	1x a tabela Tg-13 do Livro Básico
18	3 Caçadores invisíveis e 4 Bezekiras	1x tabela Tg-10 Ordeiro do Livro Básico
19	2 Devoradores e 3 Espectros	1x tabela Tg-10 Caótico do Livro Básico
20	Rolar 2x nesta Tabela	Rolar 1x na Tabela TA-6



TA-6: Tesouros aleatórios e especiais

1D20	TESOUROS
1	Braceletes de armadura +2
2	Bola de cristal (70% ordeiro/ 30% caótico):
3	Botas da velocidade
4-5	Botas élficas
6-7	Botas sem pegadas
8-9	Coroa do dragão
10-11	Cinto da força do ogro
12-13	Espelho do teleporte
14-15	Manto da aranha
16-17	Manto da confusão
18	Medalhão de adaptação
19	Medalhão de PES
20	Buraco portátil



APÊNDICE 8

AFASTAR MORTOS-VIVOS

Em substituição à tabela T3-2 do Manual Básico, a tabela TA-7 deve ser utilizada para fins de afastar mortos-vivos.

Mortos-vivos com mais de 18 DV são imunes ao poder da fé que faz com que os mortos-vivos mais fracos se encolham e fujam.



TA-7: Afastar mortos-vivos

Nível	DADOS DE VIDA DO MORTO-VIVO A SER AFASTADO																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		
1	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
2	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
3	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
4	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
5	5	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
6	3	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
7	A	5	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
8	A	3	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
9	A	2	5	9	13	17	19	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
10	D	A	3	7	11	15	18	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
11	D	A	2	5	9	13	17	19	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
12	D	A	A	3	7	11	15	18	19	20	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
13	D	D	A	2	5	9	13	17	18	19	20	N	N	N	N	N	N	N	N	
14	D	D	A	A	3	7	11	15	17	18	19	20	N	N	N	N	N	N	N	
15	D	D	D	A	2	5	9	13	15	17	18	19	20	N	N	N	N	N	N	
16	D	D	D	A	A	3	7	11	13	15	17	18	19	20	N	N	N	N	N	
17	D	D	D	D	A	2	5	9	11	13	15	17	18	19	20	N	N	N	N	
18	D	D	D	D	A	A	3	7	9	11	13	15	17	18	19	20	N	N	N	
19	D	D	D	D	D	A	2	5	7	9	11	13	15	17	18	19	20	N	N	
20	D	D	D	D	D	A	A	3	5	7	9	11	13	15	17	18	19	20	N	

A: automaticamente afasta os mortos-vivos; N: nenhum efeito; D: destrói os mortos-vivos.



a sua caixa
de ideias
diferentes.

Junte seus amigos: aqui
você vai encontrar
acessórios para embarcar
em grandes aventuras.



**Livro de
Regras
Básicas**
Tudo que
você precisa
para se
divertir
com jogos
clássicos
de fantasia
medieval



Bestiário
Um livro
repleto de
monstros
para
ameaçar os
aventureiros



Forte das Terras Marginais

Aventura clássica,
ideal para iniciantes



Grid de Combate

Resistente, portátil e customizável,
com escala padrão de 2,5cm



Fichas de Personagens

Bloco com 100 fichas
destacáveis



Cripta do Terror

A aventura mais
desafiadora da história



LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Redbox Editora.: Autores: Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

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