

PEQUENO GUIA DE MONSTROS MEGAFAUNA III

Sérgio "O Alquimista" Gomes
Júnior "Marquês do Bestiário" Brízola
Linduarte "Zztop Boss" Brito

Salve Bravos!

Em dezembro do ano passado decidi reviver uma dos projetos que mais gostei de fazer, e que com certeza me deu mais dor de cabeça: *O Pequeno Guia de Monstros: Megafauna!*

Desta vez deixamos os dinossauriformes para trás e a pedido de um companheiro do grupo do facebook – que acabou se tornando um colaborador desta edição – avançamos no tempo rumo ao cenozóico e trazemos animais do período para complementar sua mesa!

Se você baixou os dos volumes anteriores, verá que o layout mais uma vez foi alterado: recebemos alguns e-mails que nos pediam algo mais próximo do clássico, e tentamos fazer o melhor, mas sem descartar totalmente nosso design anterior. Sei que vocês entenderão!

No mais, fica aqui meu agradecimento ao *Júnior* e ao *Linduarte* que assinam essa sandice comigo e especialmente fica aqui meu agradecimento a você, querido leitor!

Ah, só mais uma coisa: até o fechamento deste volume tenho mais seis criaturas do cenozóico para colocar em algum megafauna!

Abraços Fraternos,

Sérgio “O Alquimista” Gomes



Dúvidas, críticas e sugestões, encare nosso dodô guardião e entre em contato conosco: [casadoalquimista@gmail.com!](mailto:casadoalquimista@gmail.com)

Siga-nos nas redes sociais:

Instagram. @casadoalquimista

Facebook. Facebook.com/casadoalquimista

Visite nossas páginas:

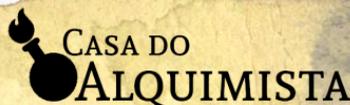
www.casadoalquimista.com.br

www.casadoalquimista.blogspot.com

Old Dragon, Thorzevilhas e Tormenta 20 são jogos cobertos pela licença 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.

Abril 2020.



Autores. Sérgio “O Alquimista” Gomes, Júnior “Marquês do Bestiário” Brizola, Linduarte “Zztop Boss” Brito

Diagramação. Sérgio “O Alquimista” Gomes;

As artes utilizadas nesta edição são de autoria de Charles R. Knight, Nobu Tamura, WSnyder, Peter Trusler (Melbourne Museum), Michael B. H. e Imagens de Stock Art. A imagem utilizada nas páginas 10 e 11 são propriedade da Ludia Games.

Este é o terceiro e-book de uma série voltada a animais pré-históricos, apresentando uma releitura de seus hábitos, origens e apresentando uma inserção de tais criaturas em mundos a que não pertencem. Para a elaboração deste material lançamos mão de liberdade literária e licença poética, então não fique chateado se seu animal favorito for descrito de forma diferente da apresentada por paleontólogos. Isso é só um jogo e nós também amamos esses animais!

Megafauna 3

Sérgio "O Alquimista" Gomes
Júnior "Marquês do Bestiário" Brizola
Linduarte "Zztop Boss" Brito



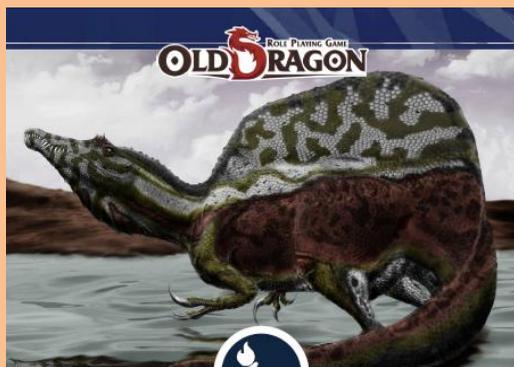
Índice

Aestir Carniceiro (<i>Argentavis magnificens</i>)	06
Ave do Caos (<i>Naphus cucullatus</i>)	08
Ayaõni (<i>Purussaurus brasiliensis</i>)	10
Bico de Machado (<i>Paraphysornis brasiliensis</i>)	12
Bwana'Kuua (<i>Smilodon populator</i>)	14
Dragão de Areia (<i>Varanus priscus</i>)	16
Gamo-Rei (<i>Megaloceros giganteus</i>)	18
O Senhor Galhado de Eire (Gamo Rei, Animal Totem)	20
Gora (<i>Mastodon giganteus</i>)	22
Monoceros Priscus (<i>Elasmotherium sibiricum</i>).....	24
Troll da Montanha e da Floresta (<i>Megatherium americanum</i>)	26



CASA DO ALQUIMISTA

CONHEÇA OS OUTROS VOLUMES DO NOSSO
PEQUENO GUIA DE MONSTROS!



PEQUENO GUIA DE MONSTROS MEGAFaUNA I

SÉRGIO "O ALQUIMISTA" GOMES
BRUNO "HOMELESS DRAGON" SAKAI
JÚNIOR "MARQUÊS DO BESTIÁRIO" BRIZOLA



PEQUENO GUIA DE MONSTROS MEGAFaUNA II

SÉRGIO "O ALQUIMISTA" GOMES
JÚNIOR "MARQUÊS DO BESTIÁRIO" BRIZOLA



ou
bit.ly/MFauna1



ou
bit.ly/MFauna2

Aestir Carniceiro (Argentavis magnificens)

Onze Cavaleiros de Behemoth, todos da Ordem dos Corneteiros permaneceram a nosso lado, três deles com ferimentos que derrubariam qualquer homem normal. Mesmo em menor número – estávamos numa desvantagem de treze para um – a simples presença daqueles homens e mulheres montados em seus andarilhos de guerra faziam com que a moral da tropa não se abalasse.

Atentando contra nós, quase quinhentos goblinóides sedentos de sangue. Por mais que parecessem apenas homenzinhos verdes e frágeis, um exército de goblins, hobgoblins e orcs pode ser tão destrutivo e organizado quanto qualquer falange de qualquer reino civilizado.

Nos cansamos de esperar e resolvemos investir, levantamos nossa parede de escudo enquanto arqueiros aninhavam-se nos cestos dos andarilhos. Olhamos para os céus e a má sorte nos alcançou, na forma de bestas carniceras aladas e escuras como carvão morto.

Ecologia

A asas escuras abertas, tai grandes quanto dois cavalos enfileirados, garras afiadas e bico curvo, feitos para rasgar vivos e mortos, a cabeça pedada coroada por plumas brancas sujas de sangue. Já vi alguns deles na natureza, tão grandes quanto esses e de tão mal presságio quanto estes, mas mais claros e menos violentos, fazendo ninhos em paredões e vigiando os céus em busca de incautos.

Voam em bandos, vivem em casais e colocam um ovo a cada dos anos. Aqueles que os vêem cuidando dos filhotes em seus ninhos imensos não imaginam como são terríveis em batalha.

Mas o que se sobressai em seu bater de asas é o cheiro de morte e podridão, o cheiro que apenas os carniceros mais vorazes e os demônios mais cruéis podem exalar. O cheiro do próprio senhor da morte.

Utilidade

Em suas costas, orcs magros e amarelados, do tipo de estuda magia das trevas e de invocar os mortos., fazem dessas criaturas seus familiares e montarias. Se treinados desde a infância são leais companheiros de batalha, mas o instinto maligno nunca passa, sempre predando, sempre matando.

Recuamos, todos nós. Se estas bestas das trevas estão ao lado do exército bárbaro significa que precisaremos muito mais do que coragem e bons homens.

Dos diários de batalha do Duque D'Obá.



Dados

Tamanho. médio
Altura. 1,70m
Comprimento. 7 metros (envergadura)
Peso. 60kg
Habitat natural. Planícies e Montanhas
Encontros. 1-3 (1d3)
Agressividade. 5
Adestramento. +4

Old Dragon e Thordezilhas

4 DVs (OD) – 4º Nível (Thordezilhas)

Atributos

FOR 17 (+3) | CONS 15 (+2) | DES 16 (+3)
SAB 16 (+3) | INT 03 (-4) | CAR 10 (0)

Combate

Defesa (CA). 14 | JP. 16
PVs. 21 - 30 (bônus de +4)
Deslocamento. 4 metros | V25 metros

Ataques corpo-a-corpo

1. Bicada +5 (1d6+3)

Características

Caçador de carniça. Estas aves possuem uma visão extremamente aguçada, ao ponto de perceber uma presa em potencial ou uma carcaça a uma distância de aproximadamente 1km. Além de ter uma incrível visão, os Aestir são famosos por seu incrível olfato que é capaz de localizar uma carcaça ou um animal recentemente abatido a uma incrível distância de 3 km.

Mau agouro. Os Aestir são frequentemente associados ao azar. Sempre que um personagem vir um destes pássaros voando em círculos, deve ter sucesso em um teste de resistência (ou JP) de Sabedoria contra uma CD de 17. Se o personagem falhar neste teste sofrerá um efeito de má sorte aleatório, ver tabela M1.

Tabela M1

1d4 Efeito

- [1] -1d4+1 em todos os testes de resistência por 24 horas;
- [2] -1d4+1 em todas as jogadas de ataque por 24 horas;
- [3] -1d4+1 em todas as jogadas de atributos por 24 horas;
- [4] -1d4+1 na defesa por 24 horas.

Tormenta20

Animal 6, ND4, Grande
Sentidos. Iniciativa +6, Percepção +8, Visão na penumbra.

Defesa. 16 | PVs. 36;
Resistências. Fort +7, Ref +8, Von +8;
Deslocamento. 4m, vôo 24m.

Ataque Corpo a Corpo. Bicada +6 (1d6+3)

Mau Agouro. Ao avistar um Aestir Carniceiro o alvo deve realizar um testes de Vontade (CD15). Em caso de falha, sofre uma das penalidades da Tabela M1. Caso seja bem sucedido, é imune este efeito por 24horas.

Atributos. For 17, Des 16, Con 15, Int 2, Sab 16, Car 10;

Perícias. Percepção +8, Intimidação +5;
Tesouro. Nenhum.

Ave do Caos (Raphus cucullatus)

A cena era no mínimo horrível: dezenas, centenas de aldeões corriam de um lado ao outro, fugindo de animais pouco maiores do que galinhas gordas, cinzentas e de bicos rombudos. Homens, mulheres, crianças e idosos. Guerreiros, magos e plebeus. Todos entregues ao completo caos e desespero.

Os animais, desengonçados e com ar de pouca inteligência ora perseguiram a turba, ora eram afugentados por ela. Pouco tempo depois uma casa estava em chamas.

Eu já havia visto algumas destas criaturas no caminho para cá em um enorme bando, sentados sobre seus ninhos. Pareciam tão pacíficos quanto parvos. Não tinham graça em suas penas curtas e largas. O bico era grande, como se os deuses quisessem lhe dar um ar caricato, e suas pernas eram grossas demais para algo daquele tamanho.

Nosso guia se benzeu, como se uma turba de diabretes saltasse do próprio inferno – “Aves do Caos!” – Exclamou – “Vamos sair daqui enquanto podemos!”. Em meia-volta, apeou seu cavalo e se foi estrada a fora.

Eu, idiota, permaneci, afinal, o que um pássaro poderia fazer de mal?

Só me lembro da turba ensandecida de passados vindos em minha direção, como uma onda de penas, garras e excremento, uma anedota profana escrita pelo próprio Satã. Lembro-me de acordar ferido, arranhado e sujo. A horda demoníaca passara como uma tempestade sobre o vilarejo. Perdas eram contadas, feridos recebiam os primeiros cuidados, agricultores choravam suas plantações. Um clérigo agradecia aos deuses pela passagem rápida da praga.

Senhoras e senhores, em verdade vos digo: Eu vi a gargalhada da morte. Eu vi o mal que o mundo esconde. Eu vi o lobo em pele de cordeiro. Eu vi a Ave do Caos. Eu vi o pássaro Dodô.

Ecologia

Chocado com a manifestação demoníaca procurei conhecer mais desta ameaça. Seguimos seu rastro de terror até uma clareira onde incontáveis feras se aninhavam, talvez tramando outro ataque. Pareciam calmos e pacíficos, emitindo sons desafinados, até que todos se calaram. Não pareciam agressivos e nem possuir uma liderança. Nenhum de nós pensaria que aquela turma descontrolada viria dali.

Mas como um ato guiado pelo próprio inferno um dos guias atirou uma pedra contra o bando e o caos recomeçou.

Ainda agora, três dias depois, contamos os estragos feitos pela onda de destruição e nos arrependemos de nossos atos sobre esta terra.

General Albert Sigmund, o Heróico.

Old Dragon e Thordezilhas

1 DV (OD) - 2º Nível (Thordezilhas)

Atributos

FOR 08 (-1) | CONS 08 (-1) | DES 08 (-1)
SAB 08 (-1) | INT ?? (-?) | CAR 08 (-1)

Combate

Defesa (CA). 9 | JP. 18

PVs. 4 - 7

Deslocamento. 4 metros | V1 metro

Ataques corpo-a-corpo

1. Bicada +5 (1d6+3).

Tormenta20

Animal 1, ND 1/8, Pequeno

Sentidos. Iniciativa +0, Percepção +0,
Visão na penumbra.

Defesa. 9 | PVs. 3;

Resistências. Fort +1, Ref +1, Von +0;

Deslocamento. 3m, vôo 1m.

Ataque Corpo a Corpo. Bicada -1 (1d4-1)

Atributos. For 8, Des 8, Con 8, Int ??, Sab 8, Car 8;

Perícias. Percepção +1, Intimidação +1;

Tesouro. Nenhum.

Características (OD, Thordezilhas e T20)

Horda. as aves do caos são imprevisíveis quando assustadas: um bando se assusta por QUALQUER coisa e sai em disparada de forma desengonçada e imparável, comendo, gritando e defecando em tudo e todos em seu caminho. A horda para quando...bem, quando ela quer...

Modo de preparo. Independente da destruição que causa, uma ave do caos pode ser feita frita, assada, cozida, recheada... Mas já vou avisando a carne costuma ser um pouco seca.



Dados

Tamanho. Pequeno

Altura. 1m | **Comprimento.** 80cm

Peso. 20kg

Hábitat natural. Qualquer (é sério estas coisas surgem do nada, pode ter um atrás de você se duvidar);

Encontros. Nunca parei para contar...

Agressividade. 1, 10... Vai saber...

Adestramento. Nem perca seu tempo...

Especial: Horda

Algumas criaturas agrupam-se para se defender ou atacar, aumentando seu ataque, dano e pontos de vida. Mas como lidar com esse tipo de informação? De maneira simples, podemos considerar os seguintes pontos para *criaturas pequenas*, como no caso da ave do caos:

A cada 10 indivíduos na turba adicione à ficha da criatura:

- . +5 Pontos de Vida;
- . +1 no ataque;
- . +1d6 ao dano;
- . -1 à Defesa ou Classe de Armadura.

A horda age como uma única criatura, e se desfaz quando alcança $\frac{1}{4}$ de seus pontos de vida.

Para hordas de criaturas menores, multiplique o número de indivíduos por 5 e adicione os bônus acima. Para criaturas maiores, divida o número máximo de indivíduos por 2.

Dizem as lendas de beira de rio que quando o sol ainda era moço uma bela donzela se apaixonou pelo senhor do rio e juntos tiveram dois filhos, Tu-Can e Ioroque, que cresciam espertos e feitos de corpo, mas sozinhos e lamentavam – “Ó solidão, ó solidão”.

O Sol, apiedado deles fez descer das estrelas as formosas Jurema e Nina, duas irmãs de pele escura e cabelos prateados, formosas e carinhosas com os irmãos. Com o tempo, Ioroque e Jurema tiveram vários filhos, que se apossaram da margem do rio e do mangue largo. Eles eram bravos, violentos e de poucas palavras, enquanto seus primos, filhos de Nina e Tu-Can cresciam em sabedoria, esperteza e prosperidade.

Ioroque com inveja dos filhos de Tu-Can certa vez lançou uma maldição contra os filhos do irmão, os deixando doentes e fracos, que gritavam – “Ó dor, ó dor”.

A Lua apiedada deles tornou-os pássaros sagrados que hoje enfeitam as florestas. O invejoso Ioroque, vendo que seus sobrinhos ganharam presentes obrigou seus filhos a clamar piedade da lua, e todos se puseram a dizer – “Ó tristeza, ó tristeza”!

A Lua, que não é boba, viu ali mentira e arrogância e transformou os filhos de Ioroque em répteis que vivem no mangue e no rio. O próprio Ioroque se tornou monstro, um enorme e violento réptil de rio, com boca larga e grossa, dentes afiados e fome insaciável.

Ecologia

Os filhos de Ioroque, agora chamados Ayaõni cresceram em tamanho e número, e como nunca se deram bem com seu pai, se espalharam pelos rios e só se encontram quando a natureza clama e eles querem jogar prole no rio. São monstros escuros, que podem numa mordida só partir um homem ao meio, engolir um cavalo e atacam até os bocas-de-trovão. Tudo que se move é seu alimento.

Sua escama é escura como o fundo do rio e os olhos são amarelos como doença ruim, vivem tanto quanto os anciões e não tem amor por nada. Cuidado quando encontrar seus ninhos, montes de terra e folhas do tamanho de um homem. A mãe sempre esta por perto e os filhotes tem fome, sempre tem fome. A noite dá pra ouvir gritando – “Ó fome, ó fome”!

O monstro fica de butuca na beira dos rios, esperando bobos e de pouca inteligência para engolir inteiros com a bocarra. Tem gente que confunde com tronco boiando e pega pra fazer barco. Vira comida e grita – “Ó azar, ó azar”!

Utilidade

O Ayaõni são feras poderosas, e os guerreiros mais poderosos juram que da sua pele podem ser feitas armaduras que deixam nossa pele dura como o do monstro e seu crânio pode ser visto adornando a entrada das vilas e dos castelos de pedras, para assustar os maus espíritose anhangás.

Inawé, guia do povo da chuva.

Old Dragon e Thordezilhas

9 DVs (OD) - 9º Nível (Thordezilhas)

Atributos

FOR 23 (+6) | CONS 18 (+4) | DES 15 (+2)
SAB 12 (+1) | INT 02 (-4) | CAR 06 (-2)

Combate

Defesa (CA). 18 (couro) | JP. 13

PVs. 67 - 97

Deslocamento. 4 metros | N18 metros

Ataques corpo-a-corpo

1. Mordida +10 (2d8+6, Crítico x3)

1. Cauda +10 (2d6+6)

Tormenta20

Animal 12, ND 9, Imenso

Sentidos. Iniciativa +8, Percepção +7, Visão na penumbra.

Defesa. 20 | PVs. 96;

Resistências. Fort +14, Ref +12, Von +7;

Deslocamento. 4m, Natação 18m.

Ataque Corpo a Corpo. Mordida +16 (2d8 +6, Crítico x3), Cauda +16 (2d6+6)

Atributos. For 23, Des 15, Con 18, Int 02, Sab 12, Car 06;

Perícias. Atletismo +16, Furtividade +12;

Tesouro. Nenhum.

Dados

Tamanho. Imenso;

Altura. 2m | Comprimento. 12 - 14m;

Peso. 8,4 toneladas;

Habitat natural. Pântanos, lagos, rios e alagadiços;

Encontros. 1;

Agressividade. 8 | Adestramento. -5.

Características (OD, Thordezilhas e T20)

Espreita. Enquanto submerso nas turvas águas de seus domínios, o Ayaõni fica praticamente invisível, conferindo desvantagem (faça dois testes e escolha o pior) em todos os testes de surpresa de suas presas ou adversários.

Desmembramento. Caso o Ayaõni cause um acerto crítico com seu ataque de mordida o alvo terá um membro arrancado de forma violenta (*veja tabela M2*). Para evitar isso, o personagem necessita ser bem sucedido em um teste de resistência de Destreza (ou Reflexos) contra uma CD 19 (ou uma JP de Destreza). Se a criatura tiver um membro arrancado ela precisará receber tratamentos urgentemente em no máximo 1d4x2 minutos, caso o contrário ela morrerá de perda massiva de sangue.

Giro da morte. Se o Ayaõni atacar e acertar uma criatura com sua potente mordida a partir de um ataque surpresa, enquanto submerso, o dano deste ataque será triplicado.

Tabela M2

1d4 Efeito

[1] Braço Esquerdo;

[2] Perna Esquerda;

[3] Braço Direito;

[4] Perna Direita.



A besta fera nos encurralou em carreira. Nosso bestiário nos alertava a todo instante sobre como estas aves-demônio podem ser traiçoeiras e vorazes. Eu enfrentara Portadores-do-Fim nas terras de árvores gigantescas e imaginei que um pouco de técnica e astúcia seriam suficientes para despistar as criaturas de enormes e maciços bicos – que lhes deu o nada original nome de “bico-de-machado”. Se vistos de longe seriam considera-das belas aves, grandes como cavalos, castanhas como porcos-do-mato, machos com tufos coloridos no peito e cabeça. Mas estas criaturas são leões de penas.

Ao virem nossos cavalos e sentirem o medo de nossos carregadores, entregaram-se ao frenesi de violência, iniciando perseguição que nunca antes vira. Eles não são tão rápidos quanto nossos cavalos, mas parecem não ceder ao cansaço, as patas traseiras, fortes e musculosas, dão impulsos impressionantes, e sua pequenas asas, nada mais do que cotocos colados ao corpo, não interferem em nada sua movimentação.

O pio demoníaco, rouco, áspero e alto fez gelar a espinha, como se o próprio senhor das profundezas riscasse meu nome em seu livro de ferro. A besta saltou sobre um de nossos guias, bico arreganhado, garras a mostra. Errou por pouco e se desequilibrou. A segunda fera teve mais sorte, acertando um ataque fatal a um dos cavalos que nem viu a morte chegando – por sorte. Pouco depois a dupla começou a despedaçá-lo, perdendo completamente o interesse em nós.

Ecologia

Apeei e fui próximo a eles. Fiquei a uma distância menor do que a prudência recomenda, maravilhado e em êxtase. Dois indivíduos adultos, seguidos por filhotes que apareciam do meio do mato “Eles dão uns dois ovos por temporada” – disse o guia – “ficam um pouco com a cria e quando estão grandinhas põe pra fora do ninho na base das bicadas”.

“_Nunca vi desses nas minhas bandas” – falei sem tirar os olhos dos animais – “só tem por aqui”?

“_Tem no mato também, mas pre-ferem campo aberto, os bichos tem medo deles mas como são rápidos arranjam comida com facilidade. Além do mais sempre tem algum aventu-reiro despreparado pra virar jantar”, disse o guia.

Utilidade

“_Por quinhentas peças lhe vendo um domado”, se dirigiu a mim sem o menor pudor. “Treinado e bonzinho”.

“Esses demônios podem ser domados?”.

“Não. Mas quando jovens, podem ser ensinados quem manda neste mundo” – respondeu – “As penas coloridas tem valor e os ovos galados valem um bom dinheiro, tem muito criador louco pra por as mãos em um deles”.

Meu coração sorriu. Minha bolsa tilintou e os olhos do guia se iluminaram.

Notas do safári de Sir Bilbiós, Marques da Tracia

Old Dragon e Thordezilhas

4 DVs (OD) - 4º Nível (Thordezilhas)

Atributos

FOR 17 (+3) | CONS 15 (+2) | DES 15 (+2)
SAB 12 (+3) | INT 04 (-4) | CAR 06 (0)

Combate

Defesa (CA). 13 | JP. 16
PVs. 21 - 30 (bônus de +4)
Deslocamento. 12 metros

Ataques corpo-a-corpo

1. Bicada +5 (1d8+3 | Crítico 19-20)
2. Garras +5 (1d4+3)

Características

Visão na penumbra 25m.

Dados

Tamanho. Médio;
Altura. 2.4m | Comprimento. 3m;
Peso. 180kg;
Habitat natural. Selvas e Planícies;
Encontros. 3 - 4 (1d2+2);
Agressividade. 7 | Adestramento. +2.

Tormenta20

Animal 7, ND 5, Médio
Sentidos. Iniciativa +7, Percepção +4,
Visão na penumbra.
Defesa. 13 | PVs. 36;
Resistências. Fort +7, Ref +7, Von +6;
Deslocamento. 12m.

Ataque Corpo a Corpo. Bicada +8 (1d8+3 | Crítico 19-20), Garras +8 (1d4+3)

Atributos. For 17, Des 15, Con 15, Int 02, Sab 12, Car 06;

Perícias. Atletismo +8, Iniciativa +7;
Tesouro. Nenhum.



Características (OD, Thordezilhas e T20)

Bico dilacerante. Caso o bico de machado obtenha um acerto crítico com seu ataque de bicada este causará um severo sangramento no alvo (uma criatura sobre esta condição perderá 1d4 pontos de vida por turno devido a profundidade dos cortes. Este efeito só termina quando a vítima passar em um Teste de Resistência de Constituição/Fortitude contra CD 17, ou ou JP de CONS com penalidade de -2). Um teste mal sucedido também reduz a Defesa (CA) do alvo em 1d2 pontos.

Deitado ali sob a sombra das árvores, o enorme animal nem de longe lembrava o matador lendário que costumava ser. Estas criaturas, que chamamos de Bwana'Kuua, os senhores da matança. São perigosos e costumavam ser mais abundantes por aqui. E também maiores.

O que eu observava era velho, estava cansado, com poucos instantes de vida.

O enorme canino, reluzindo ao sol, estava amarelado e frágil em alguns pontos. Seu pelo outrora castanho cobria-se de um branco antigo, como os cabelos de meu avô, e como o velho, era uma criatura de porte imponente: peitoral largo, pernas traseiras curtas, olhos espertos, amarelos feito ouro, com brilho de inteligência e, porque não, certa malícia.

Este era um macho, pesava uns trezentos quilos, eu acho. O ápice desse tipo de fera. Nunca vi maiores. Estava as portas da morte.

Ecologia

Por anos a besta me causara prejuízos, atacando bons cavalos e roubando os novilhos. Certa feita destruiu em uma noite o chiqueiro das terras da velha Tessa. A coitada não teve como reagir, ficou com medo e se escondeu perto do fogo. Temos sorte deste aqui ser um macho... se fosse uma fêmea estaríamos perdidos... As danadas andam em bando, sabe? Filhotes e outras fêmeas. São agressivas e territorialistas, mas só costumam chegar onde os machos ficam na época do acasalamento, e aqui é alto e bem frio... difícil para criar os filhotes.

Eu me sento perto do monstro. Se fosse há alguns anos eu simplesmente enfiaria a lança na cabeça dele, mas de um jeito ou de outro somos quase como amigos... Ele deu sentido a minha existência quando eu perdi quase tudo. Ele olha para o meu cantil. Despejo água em sua boca. Mastigo um pedaço de carne seca e coloco em sua boca. Ele engole. Bebe a água. Uma hora depois esta morto.

Utilidade

Não fiquei com nada – pele, carne, ossos... – mesmo sabendo que seria dinheiro fácil. A pele chega a valer facilmente uns bons quilos de prata. Sempre tem algum almofadinha covarde demais para encarar um bicho desses, mas que quer expor a cabeça em alguma parede, fazer de tapete ou usar em rituais mágicos... Os xamãs daqui também fazem isso, dizem que a pele tem força ritual, seja lá o que isso queira dizer. Alguns senhores da guerra Arcadianos gostam de fazer elmos com os crânios e capas com as peles. Não vejo problemas quando eles mesmos caçam, mas a maioria nem sabe montar um cavalo, quanto mais caçar um animal desses...

Abri uma cova, rezei para os deuses e devolvi o corpo a Gaia. Naquela noite sonhei com ele. Corríamos juntos por um campo aberto – o Sagrado Campo de Caça, como disse minha esposa. Vivemos como inimigos, mas naquela noite, sonhamos como irmãos.

Casa do Alquimista - 2020

Dados

Tamanho. Médio;
Altura. 1,2m | **Comprimento.** 2m;
Peso. 400kg;
Hábitat natural. Selvas, Planícies, Geleiras e Montanhas;
Encontros. 3 - 12 (3d4);
Agressividade. 6 | **Adestramento.** +3.

Características (OD, Thordezilhas e T20)

Emboscada. Os Bwana'kuua são predadores de emboscada e são capazes de se deslocar praticamente em silêncio total. Se não forem descobertos de seus esconderijos, o Bwana'kuua confere desvantagem (faça dois testes e escolha o pior) em todos os testes de surpresa ou percepção de suas presas ou adversários. Se este felino conseguir surpreender uma criatura, ele saltará sobre ele e poderá realizar um ataque de mordida com vantagem (faça dois testes e escolha o melhor).

Sangramento. Os ataques de garra de um Bwana'kuua tem 30% de chances de causar a condição Sangramento (uma criatura sobre esta condição perderá 1d4 pontos de vida por turno devido a profundidade dos cortes. Este efeito só termina quando a vítima passar em um teste de Resistência de Constituição ou Fortitude contra CD de 17, ou JP de CONS com penalidade de -2).

Líder do bando. Assim como os leões, os bandos de Bwana'kuua são sempre liderados pelo indivíduo mais forte, normalmente um macho ou fêmea denominado alfa. A mera presença do alfa faz com que todos os outros indivíduos do bando recebam um bônus de +2 em seus ataques e testes de resistência.

Old Dragon e Thordezilhas

5 DVs (OD) - 5º Nível (Thordezilhas)

Atributos

FOR 17 (+3) | CONS 14 (+2) | DES 16 (+3)
SAB 13 (+1) | INT 08 (-1) | CAR 08 (-1)

Combate

Defesa (CA). 16 (pelagem) | **JP.** 16 (OD)
PVs. 29 - 44 (bônus de +4)
Deslocamento. 12 metros/E 6 metros

Ataques corpo-a-corpo

1. Mordida +5 (1d8+3 | Crítico 19-20)
2. Garras +5 (2d4+3 | Sangramento)

Características

Visão na penumbra 20m.

Tormenta 20

Animal 7, ND 5, Médio

Sentidos. Iniciativa +6, Percepção +8, Visão na penumbra.

Defesa. 16 | **PVs.** 42;

Resistências. Fort +9, Ref +10, Von +4;

Deslocamento. 12m, Escalada 6m.

Ataque Corpo a Corpo. Mordida +10 (1d8+3 | Crítico 19-20), Garras +10 (2d4+3 | Sangramento)

Atributos. For 17, Des 16, Con 14, Int 02, Sab 13, Car 08;

Perícias. Atletismo +10, Furtividade +10;

Tesouro. Nenhum.



Dragão de Areia (Varanus Priscus)

Quando aportamos nas ilhas Collins, fomos rapidamente recepcionados por uma estranha criatura, um réptil imenso e agressivo, talvez um dos maiores predadores terrestres das Ilhas, conhecidos pelos habitantes como dragões das areias – o que acredito ser uma tradução errônea da linguagem local. Estas criaturas escamosas e poderosas lembram grandes lagartos, de couro escuro e firme, de fome insaciável e temperamento bastante ruim.

O Dragão de Areia é um monstro gigantesco, medindo cerca de seis metros, com garras e presas do tamanho de adagas. Eles são conhecidos por caçar animais bem maiores do que eles, mordendo-os várias vezes e seguindo a presa moribunda por vários dias até que morra pelo sangramento, embora não dispensem comer animais menores, aventureiros, carniça e membros menores de sua espécie.

O nome “dragão da areia” pode dar a falsa impressão que estes monstros vivam em áreas arenosas ou desertas, mas alguns deles já foram encontrados em montanhas, em grandes áreas de pasto, savanas, praias e até mesmo dentro de lagos e no mar. Estas criaturas são, sem margem de dúvidas, os maiores predadores das Ilhas Collins, sendo evitados até mesmo pelos nativos mais corajosos. Os dragões de areia sempre são vistos babando em abundância. Esta baba é na verdade uma mistura altamente tóxica de sua saliva com veneno produzido pela criatura.

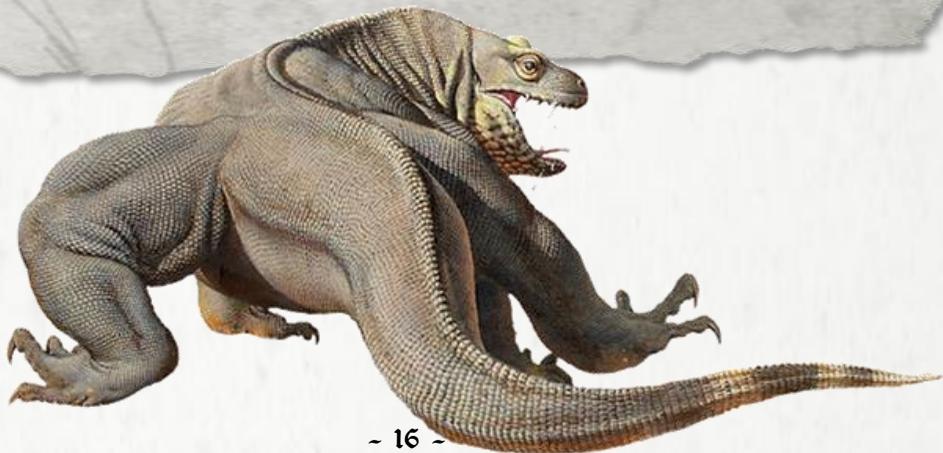
Nem os nativos, nem os colonizadores conhecem a natureza venenosa de sua mordida, mas todos sabem que uma mordida ou ferimento causado por uma arma embebida em sua saliva é dolorosa, causa febre e dificilmente fechará por meios normais, e muitos aprenderam da pior maneira possível que comer animais abatidos com este veneno pode ser muito perigoso.

Ecologia

Inicialmente imaginei que os Dragões da Areia fossem endêmicos apenas das Collins e do arquipélago do Finisterra, mas em viagens posteriores encontrei alguns desses espécimes em territórios próximos, ou ouvi lendas de enormes lagartos venenosos em tabernas de cidades a alguns dias continente a dentro, o que me faz pensar que seu território pode ser extremamente amplo. Estas criaturas são territorialistas e atacarão qualquer um que entrar em suas terras, mas se aproximam das cidades pela facilidade em conseguir alimentos.

Utilidades

Os nativos das Collins utilizam o veneno do dragão da areia para embeber armas e utilizam seu couro para criar armaduras extremamente fortes, embora bastante grosseiras.



Casa do Alquimista - 2020

Dragão da Areia Old Dragon e Thordezilhas

7 DVs (OD) – 7º Nível (Thordezilhas)

Atributos

FOR 19 (+4) | CONS 18 (+4) | DES 14 (+2)
SAB 14 (+2) | INT 02 (-4) | CAR 05 (-3)

Combate

Defesa (CA). 17 | JP. 14

PVs. 39 - 60

Deslocamento. 6 metros | N6 metros

Ataques corpo-a-corpo

1. Mordida +7 (2d8+4 + saliva venenosa)
2. Garras +7 (2d4+4)
1. Cauda +7 (1d8+4)

Tormenta20

Animal 9, ND 7, Grande

Sentidos. Iniciativa +6, Percepção +10,
Visão na penumbra.

Defesa. 20 | PVs. 72;

Resistências. Fort +12 (+2 contra venenos),
Ref +10, Von +6;

Deslocamento. 6m (solo) | 6m (natação)

Ataque Corpo a Corpo. Mordida +12 (2d8
+4 + saliva venenosa), Garras +12 (2d4+4),
Cauda +12 (1d8+4)

Atributos. For 19, Des 14, Con 18, Int 02,
Sab 14, Car 05;

Perícias. Atletismo +12, Intimidação +5;

Tesouro. Nenhum.

Dragonele-de-areia

Há uma variante dos dragões de areia, conhecidos popularmente como papa-ovos ou dragonetes-de-areia. Ao contrário de seus parentes, os papa-ovos são doces e de fácil domesticação, são mais rápidos e mais ágeis na água e excelentes escaladores.

Um dragonete-de-areia é um pouco menor e mais leve que os dragões-de-areia, com couro mais delicado e encontrado em tons de verde brilhante com listras marrons e brancas. Seu crânio é mais afilado e seus dentes menores, mas mais afiados, próprios para pesca. Adoram ovos e frutas cítricas, preferindo viver em florestas tropicais próximas a praias, mas se adaptam muito bem a climas quentes e áridos.

Em termos de jogo, considere que possuem Agressividade 3, Adestramento +3, Deslocamento 7,5m | N 9m | E6m e não possuem mordida venenosa.

Dados

Tamanho. Imenso;

Altura. 1,7m – 2,1m | Comprimento. 8m;

Peso. 600kg;

Habitat natural. Selvas, planícies e litorais;

Encontros. 1 – 2 (1d2);

Agressividade. 8 | Adestramento. -3

Características (OD, Thordezilhas e T20)

Saliva Venenosa. Uma criatura mordida por um dragão da areia precisa ser bem sucedido em um teste de Resistência de Constituição (ou Fortitude) contra CD 20, ou uma JP de Cons -5: Em caso de falha o alvo perderá 1d4+1 pontos de Cons além de ficar nauseado e envenenado por 1d8+2 horas.

Cauda chicote (Passivo). Caso seja flanqueando ou atacado pelas costas o dragão da areia irá fazer um ataque com sua cauda de forma automática. Uma criatura atingida por este ataque precisa ser bem sucedido em um teste de Resistência de Destreza (ou Reflexos) contra CD 10, ou uma JP de Des +2, caso o contrário ela será derrubada no chão e precisará gastar um turno inteiro só para se levantar.

Em ABRIL NAVEGAREMOS RUMO A NOVOS HORIZONTES...



Aventuras, suplementos e outras selvagerias!



 **DADOS
SELVAGENS**

Gamo Rei (Megaloceros giganteus)

Senhores das montanhas e planícies, os altivos Gamos-rei desafiam seus adversários do alto de seus mais de 2m de altura e corpos poderosos com pelos castanhos e barrigas brancas, que chegam facilmente aos 600kg. A majestosa gahlada dos machos pode alcançar 3,5m de uma ponta à outra.

Estas feras magníficas são consideradas a montaria perfeita dos senhores elfos, um verdadeiro presente dos deuses para este povo, que adorna seus chifres com pesadas e assustadoras pontas douradas ou prateadas.

Considerado um animal nobre, sua caça é proibida em diversos pontos do reinado, sendo esta honra permitida apenas para os nobres mais poderosos e influentes.

Ecologia

Gamos-Reis são animais migratórios, mantendo-se em grupos familiares compostos por um macho dominante, alguns poucos machos juvenis e um séquito de fêmeas e filhotes. Defendem o bando com ferocidade e podem se tornar especialmente agressivos quando surpreendidos.

Machos mais jovens pastam em bandos compostos por verdadeiros arruaceiros, que atacam e sequestram fêmeas mais fracas de grupos vizinhos e passam grande parte do dia em exibições de força. Estes indivíduos pode se tornar perigosos, em especial para agricultores, pois tem o péssimo hábito de invadir plantações para se alimentar.

Outros indivíduos, em especial machos mais velhos apresentam comportamento isolacionista, vagando solitários à espera da morte. Estes costumam ser presas fáceis para os Bwana'Kuua (ou Smilodon, segundo a nomenclatura atlante) e são mais agressivos do que os jovens, rara-mente fugindo de um desafio.

Uma lenda lemuriana reza que ao semearem o mundo, os gamos-reis teriam servido de montarias sagradas e por isso seriam os favoritos dos deuses. Verdade ou não, muitos gamos-reis, em especial na Lemúria e Hiperbórea, alcançam o que os nativos chamam de "deuses-vivos" ou "espíritos-totem", animais de grande poder e tamanho que vivem entre os planos divinos e terrenos.

Utilidade

Além de serem usados como montaria, gamos-reis são conhecidos por sua carne saborosa – mas um tanto magra – e seus chifres recebem vários usos, de armas a arados.

Gamos-rei podem ser treinados para servir como montaria, mas mesmo quando domesticados tendem a ser orgulhosos e bem teimosos quando querem, mas se mostram destemidos em combate.

Das Feras Reais – Tomo 1, Feras dos pastos e florestas.

O Senhor Galhado de Eire (Megaloceros giganteus, Animal Totem)

Dados

Tamanho. Imenso;
Altura. 5,2m | **Comprimento.** 7m;
Peso. 1,7 toneladas;
Hábitat natural. Planícies de Eire;
Encontros. Único;
Agressividade. - | **Adestramento.** -

O Senhor Galhado de Eire é um imenso gamo-rei originário das planícies de Eire, ao sul do continente. Classificado como um animal totem, o Senhor Galhado é tão antigo quanto as terras de Eire e assistiu a fundação e crescimento do reino.

Ao contrário do que ocorreu em outros contatos com os animais totem, os habitantes da então vila de Eire tocaram suas vidas sem entrar em atrito com o Senhor Galhado, mantendo distância de suas terras sagradas. A relativa paz manteve-se por tempo suficiente para que a pequena vila se tornasse uma grande cidade, próspera e rica.

Outras cidades, porém, não mantiveram a mesma harmonia com o gamo-rei, uma divindade terrena possuidora de enormes tesouros místicos, e que defendia seu bosque sagrado com fúria descomunal. Certa feita, porém, o ataque foi muito maior do que o imaginado, e a floresta sagrada quase foi destruída.

Os cavaleiros de Eire, apiedados da divindade partiram em seu auxílio, derrotando o exército inimigo ao custo de muitas baixas de homens e animais. Agradecido, o Senhor Galhado enviou gamos reis como montaria aos bravos soldados sobreviventes e hoje é o símbolo e o protetor da cidade.

Ecologia

O Senhor Galhado de Eire é um exemplar magnífico de Gamo-rei, quase três vezes maior do que um exemplar adulto da espécie. Seu pelo é dourado e seus cascos e chifres são feitos da mais pura prata lunar. Ele é sempre visto rodeado por gamos-reis, alces, cervos e veados, alguns com aspecto espectral e celestial.

O Senhor Galhado é particularmente tolerante com caçadores que buscam o que precisam, sem exigir demais da terra, mas acima de tudo ele é um senhor da guerra, um protetor feroz de seu território e das vidas que ali residem. A criatura é inteligente e fala pelo menos seis idiomas, mas sua compreensão de algumas coisas – como valores monetários – é completamente simplório.

Seu habitat são as florestas de Eire, mas com frequência pode ser visto próximo à cidade de Eire e, uma vez ao ano, entra pelos portões da cidade para derramar suas bênçãos sobre o povo. Bandeiras de seda com as cores e brasões da cidade podem ser vistas amarradas em seus córneos e a divindade faz questão de marchar frente a “seu povo” em tempos de guerra.

Utilidade

Os chifres e cascos do Senhor Galhado são feitos de prata lunar pura, seus pelos de finos fios dourados, utilizados como amuletos de proteção pelo povo da cidade, o que por si já atrai enorme cobiça, mas dizem que beber seu sangue ainda quente pode curar todas as feridas e conceder longevidade ou, porque não, vida eterna.

Gamo-Rei

Old Dragon e Thordezilhas

7 DVs (OD) – 7º Nível (Thordezilhas)

Atributos

FOR 16 (+3) | CONS 14 (+2) | DES 16 (+3)
SAB 12 (+1) | INT 03 (-4) | CAR 12 (+1)

Combate

Defesa (CA). 17 | JP. 15

PVs. 27 – 42

Deslocamento. 12 metros

Ataques corpo-a-corpo

1.Chifrada +5 (1d8+3)

1.Coice +5 (1d6+3)

Características

Faro. O Gamo-Rei consegue detectar o aroma de qualquer criatura que esteja dentro de uma área de aproximadamente 20 metros de raio.

Tormenta20

Animal 7, ND 5, Grande

Sentidos. Iniciativa +10, Percepção +12, Visão na penumbra.

Defesa. 17 | PVs. 42;

Resistências. Fort +9, Ref +10, Von +4;

Deslocamento. 12m.

Ataque Corpo a Corpo. Chifrada +6 (1d8+3), Coice +6 (1d6+3)

Atributos. For 16, Des 16, Con 14, Int 02, Sab 12, Car 12;

Perícias. Percepção +12, Iniciativa +10;

Tesouro. Nenhum.

Características

Faro. O Gamo-Rei não pode ser surpreendido.

Dados

Tamanho. Grande;

Altura. 1,7 – 2,1m | **Comprimento.** 8m;

Peso. 8,4 toneladas;

Hábitat natural. Selvas, Planícies e Litoral;

Encontros. 1 – 2 (1d2);

Agressividade. 8 | **Adestramento.** -3.

Senhor Galhado de Eire Old Dragon e Thordezilhas

18 DVs (OD) – 18º Nível (Thordezilhas)

Atributos

FOR 30 (+10) | CONS 18 (+4) | DES 22 (+6)
SAB 22 (+6) | INT 13 (+1) | CAR 18 (+4)

Combate

Defesa (CA). 22 | JP. 7

PVs. 126 – 184

Deslocamento. 24 metros

Ataques corpo-a-corpo

1.Chifrada +19 (2d8+10)

1.Coice +19 (3d4+10 | Crítico x3)

Características

Faro. O Senhor Galhado de Eire consegue detectar o aroma de qualquer criatura que esteja dentro de uma área de aproximadamente 50 metros de raio.

Resistência mística. Devido sua natureza quase divina, o Senhor Galhado de Eire possui uma imunidade natural a todos os venenos e doenças, todas as magias que tenham ele como alvo tem 35% de chances de não surtirem efeito contra tal magnífica besta. Como se não bastasse, todos os ataques não mágicos sofrem uma redução de dano equivalente a 15.

Imortalidade. A não ser que o local de poder do Senhor Galhado de Eire seja completamente destruído, salgado, queimado e submetido a um complicado ritual de banimento, está magnífica fera se levantará novamente em aproximadamente 1d6+2 horas.

Benção de Eire. Três vezes ao dia, o Senhor Galhado de Eire pode conceder a qualquer seguidor que esteja dentro de uma área de 90 de raio desta mística fera, um bônus de +2d4 na defesa e nas jogadas de ataque por um período equivalente a 2d4 turnos. Seus clérigos tem acesso ao domínio da guerra.

Senhor da floresta. Três vezes ao dia, o Senhor Galhado de Eire pode convocar 2d4+2 Gamo-Rei para o auxiliar durante o combate.

Tormenta 20

Espírito 23, ND 18, Imenso

Sentidos. Iniciativa +17, Percepção +23, Visão no escuro.

Defesa. 27 | **PVs.** 184 | **PMs.** 23

Resistências. Fort +21, Ref +23, Von +23;

Deslocamento. 24m.

Ataque Corpo a Corpo. Chifrada +21 (2d8+10), Coice +21 (3d4+10 | Crítico x3)

Atributos. For 16, Des 16, Con 14, Int 02, Sab 12, Car 12;

Perícias. Cura +23, Guerra +18, Misticismo +18, Percepção +23 ;

Tesouro. Padrão.

Características

Faro. O Gamo-Rei não pode ser surpreendido.

Resistência mística. Devido sua natureza quase divina, o Senhor Galhado de Eire possui imunidade natural a todos os venenos e doenças, Resistência a Magia +10 e RD15/Magia.

Imortalidade. A não ser que o local de poder do Senhor Galhado de Eire seja completamente destruído, salgado, queimado e submetido a um complicado ritual de banimento, está magnífica fera se levantará novamente em aproximadamente 1d6+2 horas.

Benção de Eire (Padrão, 3PM). O Senhor Galhado de Eire pode conceder a qualquer seguidor que esteja dentro de uma área de 90 de raio um bônus de +2d4 na defesa e nas jogadas de ataque por um período equivalente a 2d4 turnos. Seus clérigos tem acesso ao domínio da guerra.

Senhor da floresta (Padrão, 3PM). O Senhor Galhado de Eire pode convocar 2d4+2 Gamo-Rei para o auxiliar durante o combate.



Gora (Mastodon giganteus)

A primeira vez que vi o crânio de um gora pensei imediatamente esta diante dos restos de algum tipo de besta-fera da família dos gigantes ou dos ciclopes: um enorme e maciço crânio, pesado como uma mula e decorado com duas enormes presas protuberantes, como caninos desenhados pelos deuses do submundo, queixo pequeno e aparência digna dos trovadores mais bêbados.

Fui logo apresentado ao tal animal, um enorme parente do animal que os Devas chamam haathee, os núbios chamam tembo e os atlantes chamavam de elefante, com marfins maiores, mais retos e aspecto mais rugoso e agressivo. Puxavam grandes carruagens de guerra, levando dezenas de soldados. Questionei porque não armar torres e balestras sobre as feras e apenas me responderam “_São temperamentais”.

Os gora – nomeados segundo a tipologia atlante como “Mastodon giganteus” – não dispõem da graça de seus parentes elefantes, sendo truncudos e de cabeça pequena, impressão tida talvez pelos grandes marfins que carregam, comportamento arredio e agressivo, não respeitando seus próprios tratadores, mas se mostraram bastante calmos em campo de batalha, ignorando o frio intenso da região e mesmo ataques mágicos baseados nele. Teimosos como mulas, vez em quando tentavam ir lenta e pesadamente para florestas próximas e só mudavam seu rumo após centenas de gritos de ordem e muito incentivo alimentar...

Ecologia

Goras ainda são abundantes na natureza, em especial nas regiões fronteiriças a grandes glaciares. Não se aprofundam tanto nelas quanto seus parentes maiores, a quem os atlantes chamam mamutes, mas pastam em bando tão grandes quanto. São extremamente protetores com os filhotes e seus bandos são compostos estritamente por fêmeas e machos juvenis. Assim como seus outros parentes, a fêmea mais velha comanda o bando enquanto machos costumam ser vistos sozinhos ou em bandos menores.

Entram em período de cruza a cada três ou quatro anos, e se tornam extremamente violentos nestas épocas, mas num geral tendem a ignorar grandes cidades.

Utilidade

Gora são largamente utilizados como bestas de guerra: seu temperamento e tranquilidade em batalha os coloca em alta conta junto aos batalhões e unidades de soldados montados.



HT 2014

Old Dragon e Thordezilhas

10 DVs (OD) - 10º Nível (Thordezilhas)

Atributos

FOR 25 (+7) | CONS 20 (+5) | DES 12 (+1)

SAB 12 (+1) | INT 06 (-2) | CAR 12 (+1)

Combate

Defesa (CA). 16 (Couro) | JP. 13

PVs. 75 - 105

Deslocamento. 9 metros

Ataques corpo-a-corpo

1. Pancada +12 (2d10+7)

1. Presas +12 (2d8+7)

Tormenta20

Animal 12, ND 10, Imenso

Sentidos. Iniciativa +8, Percepção +8, Visão na penumbra.

Defesa. 18 | PVs. 108;

Resistências. Fort +15, Ref +12, Von +8;

Deslocamento. 9m.

Ataque Corpo a Corpo. Pancada +16 (2d10+7), Presas +16 (2d8+7)

Atributos. For 22, Des 15, Con 20, Int 02, Sab 14, Car 03;

Perícias. Atletismo +16, Luta +16;

Tesouro. Nenhum.

Dados

Tamanho. Imenso;

Altura. 3m | Comprimento. 5m;

Peso. 11 toneladas;

Habitat natural. Tundra, geleiras e florestas gélidas;

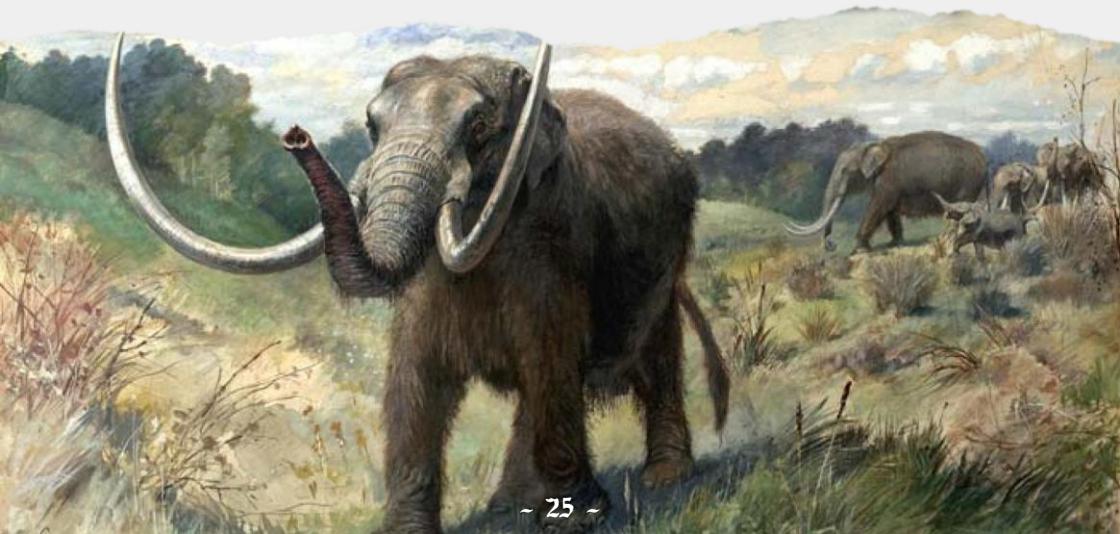
Encontros. 2 - 12 (2d6);

Agressividade. 4 | Adestramento. +2.

Características (OD, Thordezilhas e T20)

Atropelar. Um Gora pode realizar um ataque em carga para atropelar e arremessar seus inimigos. Para tal ele deve ser capaz de correr em linha reta até o alvo, com distancia igual ao dobro de seu deslocamento. Caso o ataque seja bem sucedido, o dano causado será triplicado e o alvo será arremessado a uma distância equivalente a 1d6+4 metros. Ao atingir o chão o alvo deve fazer um teste de Resistência de Constituição (ou Fortitude) CD 15, ou uma JP de Cons, ou ficará inconsciente por 1d4 minutos. O alvo tem direito a um teste de Resistência de Destreza (ou Reflexos) CD 17, ou uma JP de Des -2 para evitar o ataque;

Resistência a baixas temperaturas. Devido sua grossa pelagem, o Gora possui uma resistência natural a baixas temperaturas, e é capaz de absorver os 5 primeiros pontos de dano de ataques baseados em frio e gelo.



Monoceros Priscus (Elasmotherium sibiricum)

Descritos por poucos caçadores e exploradores, os Monoceros Priscus são considerados lendas mesmo entre os mais crédulos: coberto de pelos castanhos, enorme e detentor de formação córnea que em alguns casos ultrapassa 1 metro, o monoceros priscus é tido como uma anedota feita por magos, que afirma que esta criatura seria o pai de todos os unicórnios.

Algumas lendas contam que os monoceros priscus e os unicórnios ferozes teriam a mesma origem comum, mas enquanto os unicórnios ferozes teriam sido abençoados pelos senhores das montanhas, os monóceros priscus teriam sido abençoados pelos senhores das geadas e da neve.

Ecologia

Monoceros Priscus são agressivos e territorialistas, atacando ao primeiro sinal de perigo, em especial quando o grupo possui filhotes. Alguns aventureiros trazem relatos horripilantes de cavalos protegidos por bardas obra-prima que foram empalados por estes animais ou de cavaleiros que nada puderam fazer quando uma massa de pelos, fúria e gordura os derrubavam da montaria e

os pisoteavam como uvas podres.

Estes animais vivem em grande manadas matriarcais, comandados pelas fêmeas mais fortes. Os machos, embora maiores e mais ferozes, fazem a defesa dos bandos, especialmente contra leões das cavernas e smilodons, talvez as únicas feras selvagens capazes de nocautear um destes animais.

Os bandos familiares podem chegar a mais de vinte indivíduos, e todos, filhotes e adultos, podem ser mais agressivos do que qualquer carnívoro de grande porte. Monoceros Priscus são animais de bando, e encontrar um deles sozinho não é um bom sinal: recentemente, alguns monóceros priscus tem agido de forma estranha e descontrolada, atacando tudo e qualquer coisa que cruze seu caminho. Estes animais são chamados de Unicórnios Zumbis, animais esqueléticos, de pele caída, olhar vidrado e com comportamento apático. Tais feras não são mortos-vivos, como o nome sugere, mas criaturas portadoras de uma doença grave, que pode infectar outros mamíferos e humanóides.

Utilidade

Chifres destas criaturas são considerados afrodisíacos e sua pele é utilizada para confecção de armaduras, mas a maior riqueza que pode ser obtida deste animal é um espécime vivo, que pode chegar a 5.000PO em círculos acadêmicos.



Casa do Alquimista - 2020

Old Dragon e Thordezilhas

6 DVs (OD) – 6º Nível (Thordezilhas)

Atributos

FOR 22 (+6) | CONS 20 (+5) | DES 15 (+2)

SAB 14 (+2) | INT 02 (-4) | CAR 03 (-4)

Combate

Defesa (CA). 18 (pelo e couro) | JP. 15

PVs. 45 – 65

Deslocamento. 9 metros

Ataques corpo-a-corpo

1. Chifre +9 (2d8+6 | Crítico x3)

2. Pisão +9 (2d4+6)

Características

Visão na penumbra 25m.

Dados

Tamanho. Grande;

Altura. 2m | Comprimento. 6m;

Peso. 4 toneladas;

Hábitat natural. Planícies e regiões frias;

Encontros. 1 – 3 (1d3) | Bando 5 – 20
(3d6+2)

Agressividade. 9 | Adestramento. -1.

Tormenta20

Animal 8, ND 6, Grande

Sentidos. Iniciativa +6, Percepção +10
(faro)/+2 (Visão), Visão na penumbra.

Defesa. 18 | PVs. 72;

Resistências. Fort +13, Ref +10, Von +6;

Deslocamento. 9m.

Ataque Corpo a Corpo. Chifre +10 (2d8+6
| Crítico x3);

Atributos. For 22, Des 15, Con 20, Int 02,
Sab 14, Car 03;

Perícias. Atletismo +14, Percepção +10
(Faro);

Tesouro. Nenhum.

Características (OD, Thordezilhas e T20)

Faro. Um Monoceros priscus consegue
detectar o aroma de qualquer criatura
uma distância de 20 metros de raio.

Investida violenta. O Monoceros priscus
pode realizar um ataque em carga para
atropelar e perfurar seus inimigos com
seu imenso chifre. Para tal ele deve ser
capaz de correr em linha reta até o alvo e
deve ter uma área livre de investida
igual ao dobro de seu deslocamento.
Caso o ataque seja bem sucedido, o dano
é triplicado além de provocar
sangramento ao alvo.

Doença do Unicórnio Zumbi

5% da população de Monoceros priscus (1 em 1d20 por encontro) está infectada pela doença do "Unicórnio zumbi". Uma criatura não infectada de sangue quente que entre em contato com o sangue, saliva, carne ou outras secreções de um Monoceros infectado, tem 80% de chances de se infectar por esta patologia.

Após três dias da infecção a vítima terá sua visão reduzida em 60% e começará a apresentar um comportamento errático,

além de perder 1d6 pontos de Constituição e se tornará facilmente irritável.

Após duas semanas da infecção a criatura atingida entrará em uma espécie de surto de agressividade e atacará tudo que se move, neste estado a doença poderá ser espalhada pelo infectado. A cada surto, o alvo tem 60% de chance de morrer por parada cardíaca.

Troll da Montanha e da Floresta (*Megatherium americanum*)

Habitando as montanhas e florestas temperadas e tropicais, os Trolls das Montanhas e das Florestas são criaturas estúpidas, mas bastante atentas ao mundo a sua volta.

Trolls das Montanhas vivem nas áreas mais altas de regiões tropicais e temperadas, embora vez ou outra se aventurem pelas regiões mais baixas, o que pode coloca-lo em choque com algumas comunidade menores. Eles possuem pelo amarelo acinzentado, que ajuda a se camuflar com as rochas.

Eles são caracterizados por uma mancha branca em seu rosto, que lembra uma caveira de cavalo, o que já lhe rendeu o apelido de "cavalo da morte". Estas criaturas são vistas sozinhas ou em pequenos grupos de no máximo 4 indivíduos.

Trolls das Florestas são maiores do que seus irmãos das montanhas, possuem pelo escuro e hábitos solitários. Seu pelo negro-amarronzado é muitas vezes lar de colônias de algas e fungos, que fazem com que se camuflam bem nas florestas. Ao contrário dos Trolls das Montanhas, os Trolls das Florestas evitam entrar em contato com as vilas e comunidades próximas ao seu habitat.

Ambas as espécies são bastante territorialistas, atacando com ferocidade os corajosos ou imbecis demais para invadir seu território. Pouco se sabe sobre seu modo de vida, mas alguns estudiosos afirmam que estas espécies são sociáveis e malignamente inteligentes, provavelmente vítimas de alguma maldição, enquanto outros afirmam que são apenas animais comuns, mas um tanto crescidos.

Trolls possuem garras afiadas e um fedor característico, medem cerca de 4m e são herbívoros, embora já tenham sido vistos comendo pequenos animais como anfíbios e aves.

Ecologia

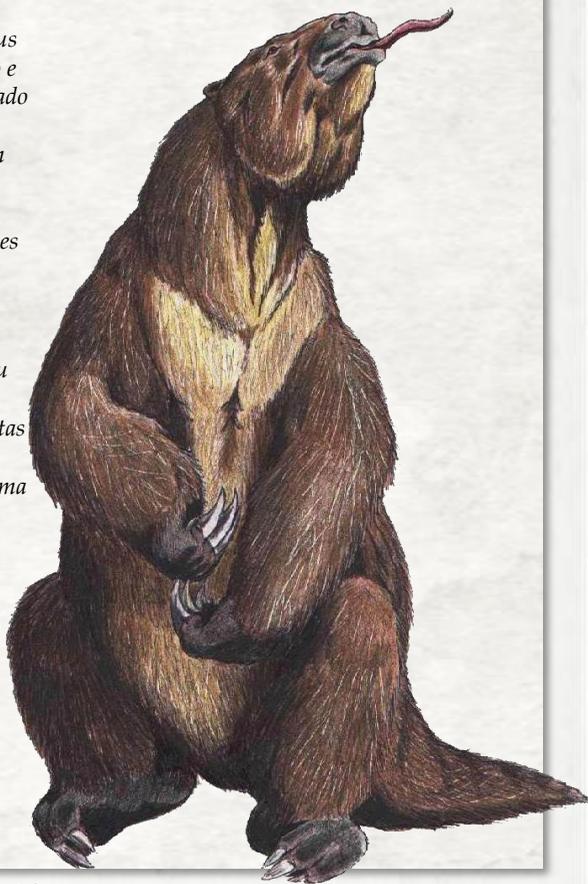
Trolls preferem viver em áreas longe de interferências urbanas. É muito comum

encontra-los em montanhas e florestas longínquas. Nestes lugares os trolls são indiferentes à presença humana, mas em áreas depredadas costumam se sentir bastante acuados e agem de forma bastante agressiva.

Utilidades

Orcs e outras criaturas imunes ou resistentes ao fedor dos Trolls apreciam enormemente seu couro, utilizado para confeccionar armaduras de couro que emite o mau cheiro por meses. As glândulas responsáveis pela emissão deste odor também é apreciada por alquimistas que, com elas, potencializam o poder de bombas de cheiro.

Herboristas apreciam as algas que nascem das costas dos trolls das florestas, pois elas possuiriam propriedades curativas.



Old Dragon e Thordezilhas

6 DVs (OD) – 6º Nível (Thordezilhas)

Atributos

FOR 20 (+5) | CONS 19 (+4) | DES 11 (+0)
SAB 08 (-1) | INT 02 (-4) | CAR 05 (-3)

Combate

Defesa (CA). 16 (Pelagem) | JP. 15

PVs. 49 – 67

Deslocamento. 6 metros

Ataques corpo-a-corpo

2.Garras +8 (2d6+5)

Tormenta20

Animal 8, ND 6, Grande

Sentidos. Iniciativa +4, Percepção +7, Visão na penumbra.

Defesa. 16 | PVs. 64;

Resistências. Fort +12, Ref +8, Von +3;

Deslocamento. 6m.

Ataque Corpo a Corpo. Garras +9 (2d6+4);

Atributos. For 20, Des 16, Con 14, Int 02, Sab 12, Car 12;

Perícias. Atletismo +13, Percepção +7;

Tesouro. Nenhum.

Dados

Tamanho. Grande;

Altura. 1,4m | Comprimento. 4m;

Peso. 4 toneladas;

Hábitat natural. Florestas e Planícies;

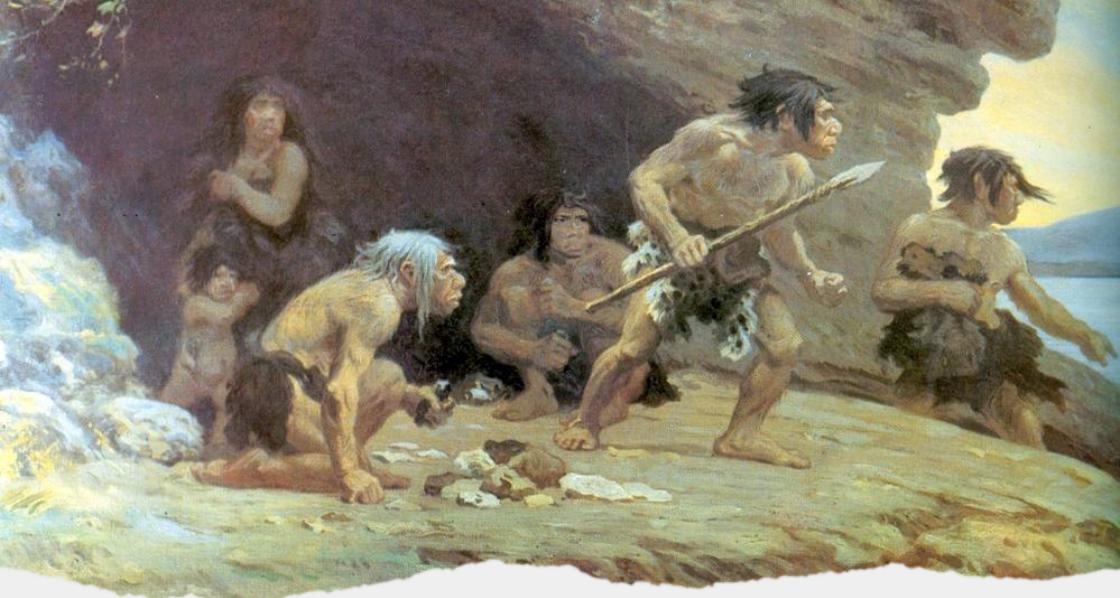
Encontros. 1 – 2 (1d2);

Agressividade. 5 | Adestramento. -2.

Características

Odor. Os trolls emitem um pútrido e terrível odor, que pode ser sentido de longe. Uma criatura que se aproxime deste mamífero deverá ter sucesso em um teste de Resistência de Constituição (ou Fortitude) contra CD 15, ou em uma JP normal de Constituição, ou ficará extremamente enjoada por 1d4+3 minutos.

Destroçar armaduras. Se o troll das atingir a mesma criatura com suas duas garras causará um dano extra de +2d6, além de danificar de forma severa a armadura do alvo, diminuindo sua defesa em -1d4. Caso tenha um acerto crítico com uma das garras, além do dano causado a vítima receberá a condição de *sangramento* (uma criatura sobre esta condição perderá 1d4 pontos de vida por turno devido a profundidade dos cortes até ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição (ou Fortitude) contra CD 17, ou uma JP de Constituição com penalidade de -2).



Homem de Neandertal

Conhecidos pejorativamente como “homens das cavernas”, os Neandertais são uma cepa da espécie humana que habita regiões isoladas do mundo conhecido, mantendo um modo de vida tribal, mais bárbaro que as comunidades bárbaras que conhecemos.

Seus corpos são atarracados estranhamente largos para sua altura, sendo mais bem constituídos que os humanos, braços mais longos, mais pelos distribuídos pela tez, sobrancelhas proeminentes e rosto grosseiro.

Vivem, em sua maioria, em regiões mais frias onde praticam a caça, a pesca e a coleta, migrando, vez ou outra, para regiões mais aprazíveis quando as condições de vida são precárias.

Primos distantes, mas próximos

As duas cepas humanas convivem em relativa harmonia e, da melhor ou pior maneira possível, descobriram que é possível gerar híbridos. É muito comum que os humanos “civilizados” leiam os neandertais como brutos ignóbeis, uma vez que há uma enorme dificuldade dos membros da raça em se adequar aos padrões normais da sociedade ou

mesmo de aprender a linguagem comum, mas a verdade é que os neandertais possuem uma intrincada relação social, noções de arte, religião e sua própria linguagem.

Da barbárie à civilidade

Os Neandertais vivem de forma isolada, evitando grande centros urbanos ou áreas de plantio como fazendas e vilas, mas é comum que algumas tribos façam das áreas selvagens dos feudos seu território de vivência, e a esmagadora maioria dos senhores de feudos simplesmente ignora sua existência, afinal eles não se interessam por dinheiro, o que torna difícil exigir tributos e sua presença geralmente afasta outras tribos bárbaras.

Mas mesmo entre os neandertais há aqueles que seguem para uma ponta ou outra da linha, abraçando a total barbárie – chegando a absurdos como o canibalismo – ou abraçam a civilidade, vivendo a margem da sociedade em grandes centros urbanos. Aqueles que optam por viver na barbárie total são conhecidos como pictos ou orcadeas, enquanto os mais “civilizados” são comumente conhecidos como muvianos.

Orcades são consideradas verdadeiras pragas: vivendo como verdadeiras feras de guerra, atacam cidades e vila em busca de comida, animais e escravos. Esta subespécie de neandertal tem pele e olhos mais claros, cabelos escuros e ensebados, e dentes afiados artificialmente. Vivem em enormes galerias de cavernas em sociedades matriarcais dedicadas à **Mãe do Fedor**, uma divindade menor que prega que os mais fracos devem ser devorados.

Orcades podem ser identificados por suas escarificações rituais e pelas cores que tingem seus corpos em dias de batalha. Lutam pelo direito de devorar o guerreiro mais bravo entre os derrotados. São uma ameaça real nas terras do norte, e já levaram o caos e a destruição até nas comunidades vikings do grande norte.

Já os **Muvianos** abraçaram a civilidade, vivendo em grandes cidades – especialmente aqueles que possuem grandes portos – onde carisma e inteligência podem facilmente ser compensados por força e vigor. Limitam-se ao trabalho braçal e vivem em guetos ou “vilas” nos subterrâneos.

Os Muvianos tem tez e olhos mais escuros, cabelos avermelhados e gostam de se vestir de forma prática e soturna. Eles abraçaram a vida no mar e consideram todas as comunidades neandertal portuárias como seu lar.

Old Dragon e Thordezilhas

Alinhamento. Por viverem afastados da civilização, os neandertais tendem ao caos em seus alinhamentos, embora isso não seja uma regra para todos os indivíduos desta espécie;

Altura. Costumam medir entre os 1,5m e os 1,75m de altura e costumam pesar 70kg e 120kg.

Idade. Os neandertais atingem a maturidade por volta dos 15 anos e sua expectativa de vida é de aproximadamente 80, porém e raro indivíduos alcançarem esta idade;

Idioma. Costumam aprender o próprio

idioma e com certa dificuldade conseguem falar o idioma comum. Muito dificilmente um Neandertal consegue aprender a ler e a escrever, mantendo sua cultura em nível oral;

Atributos. Os homens de Neandertal recebem +2 em FOR e +2 em CON devido à sua massa muscular bem desenvolvido e seu forte organismo. Entretanto, por serem um povo simplista e de terem pouco contato com as raças Civilizadas, os Neandertal recebem -2 em INT e -2 em CAR, respectivamente;

Organismo Resistente. Todo Neander recebe um bônus equivalente ao seu Mod. Con +2 em todos Testes de Resistência ou JP de Constituição relacionados com venenos de origem não mágica;

Sobrevivência. um Neandertal pode encontrar fontes de água e alimento em ambientes selvagens com um resultado de 1 e 2 em 1d6. Entretanto isso não significa que o que for encontrado será próprio para o consumo de outros humanoides;

Treinamento em armas. Os homens de Neandertal recebem um bônus de +2 no ataque e no dano quando estão utilizando clavas, azagaia ou adagas.

Tormenta 20

Constituição +4, Força +2, Inteligência -2

Sobrevivente. Você recebe +2 em testes de Sobrevivência e Fortitude (aumenta para +4 em testes de Fortitude contra venenos não-mágicos).

Vitalidade. Neandertais recebem o talento Vitalidade.

Armas do Caçador. Os homens de Neandertal recebem um bônus de +2 no ataque e no dano quando estão utilizando clavas, azagaia ou adagas

**Aventuras, suplementos
de mapas e fichas?
Pode encontrar no...**



Conclave da

AVENTURA

conclavedaaventura.blogspot.com/

meurpg.com



Miniaturas, Grids e mais!

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, 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.

