

PEQUENO GUIA DE MONSTROS MEGAFAUNA I

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



PEQUENO GUIA DE MONSTROS MEGAFAUNA I

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

Edição e diagramação
Sérgio "O Alquimista" Gomes

Texto e Estatísticas
Sérgio "O Alquimista" Gomes
Bruno "Homeless Dragon" Sakai
Júnior "Marquês do Bestiário" Brizola

Imagens

Alberto Camara (página 11), **game-icons.com** (Páginas 9, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36, 38, 40, 42, 44, 46, 48, 50 e 52), **Fred Wierum** (páginas 16, 40, 42 e 46), **Nobu Tamura** (páginas 14, 20, 22, 26, 28 e 34), **Joschua Knüppe** (página 18), **Lukas Panzarin** (página 52), **Christophe Hendrickx** (página 41), **Lady of Hats** (páginas 24, 38, 44, 50 e 54), **DiBgd** (página 30), **Tom Parker** (página 32), **Stock Art** (página 36), **Domínio público** (páginas 1 e 12).

Esta é uma obra feita de fãs para fãs e não deve ou pode ser comercializada.

Contato: casadoalquimista@gmail.com

Salve Bravos!

Quando lançamos o primeiro Megafauna, a coisa de um ano, não esperávamos muita coisa: O Homeless Dragon estava em hiato e eu pensava seriamente em fechar o Casa do Alquimista. A recepção foi interessante, mas nunca parei para pensar se alguém realmente se importava ou teria ligado minimamente pra ele, até que o Linduarte começou a questionar ao Brizola sobre o Megafauna II.

Não era a primeira vez que alguém falava dele, eu e o Brizola tentamos fazer um volume 2 a uns meses atrás mas ficou só no papel... Até o início de dezembro! Lançado o Mega 2, começaram os pedidos sobre o Mega 1, que esta indisponível, já que o HD não esta mais on-line. Decidi então refazer o bicho!

O que você tem em mãos agora é o mesmo material lançado em 2017, com algumas poucas alterações e alguns extras. Inseri um novo dinossauro e repeti a regra de Agressividade e Adestramento do Mega 2. Todas as criaturas agora apresentam esta estatística, além de uns extras humildes perdidos aqui e ali.

Este mega não substitui o de 2017, ele sempre terá um lugar no meu coração, este layout não substitui aquele feito pelo Sakai. Pense nele apenas como um reflexo de tudo que veio depois, não um substituto.

Boa leitura a todos.

Sérgio “O Alquimista” Gomes.

Índice

Agradecimentos e Curiosidades	5
Incluindo dinossauros em sua campanha	6
Agressividade e Adestramento	9
Agressividade	9
Adestramento	9
Ensinando Comandos	9
Executando Comandos	10
Comandos	10
Domesticando animais	11
Aguiyi Eze	12
Andarilho	14
Ordem dos Andarilhos	15
Aríete Brutal	16
Totens-vivos	17
Bico de Lança	18
Rito de Ligação	19
Cão-de-espinhos	20
Cão do Vale	22
Casco de Rocha	24
Cervo-demônio	26
O Senhor das Pradarias	27
Chifres-pequenos	28
Cobradilo	30
Corneteiro	32
Cospe-morte	34
Doença do Charco	35
Crocodilo-Javali	36
Engole-barcos	38
Tebeck, o Devorador	39
Irikuri	40
Pó da Loucura	41
Perseguidor	42
Rabo-de-maça	44
Raptor Maxilacerus	46
Maxiláceros como personagens jogadores..	47
Tsíidii	48
Unicórnio-feroz	50
Extra: Dedo de Adaga	52
LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0	54

Agradecimentos e Curiosidades

Esse trabalho foi uma grande coincidência e acabou por juntar três jogadores de Old Dragon, que nunca dividiram uma mesa, mas que faziam criações e adaptações parecidas. Graças ao grupo do Old Dragon no Facebook esse compilado de monstros foi possível.

O início desse trabalho aconteceu em um post do Júnior Brizola mostrando mais uma de suas trocentas adaptações de criaturas para do universo de Magic The Gathering para o Old Dragon e nos comentários eu e o Sérgio Gomes começamos a maquirar esse compilado. Ambos já tinham uma quantidade X de monstros para colocar nesse material, no entanto, tivemos que retirar alguns pois no meio do caminho decidimos focar o material apenas em dinossauros e lagartos simpáticos.

Esse material foi feito e refeito pelo menos umas três vezes, na primeira colocamos tudo o que tínhamos em mãos e com os nomes “fantasia” dos dinossauros. Depois pensando um pouco melhor, mudamos para os nomes conhecidos dos dinossauros, então vocês não teram mais o Rabo de Maça e sim o Anquilossauro.

Pensamos já estar quase no fim, mas surgiu uma pergunta muito legal. “Será que os cenários de fantasia dariam o nome de Anquilossauro para um um Anquilossauro?”

Refletimos e chegamos a conclusão que seria mais legal deixar os nomes “fantasia” dos dinossauros de novo.

Depois dessa pensamos de novo: “o material está quase pronto”... como diria um famigerado sábio brasileiro - “Sabem de nada, inocentes”. Tínhamos alguns mamíferos neste material, mas eram minoria e não combinavam com o restante do material, daí percebemos que para esse material ficar mais interessante ele poderia ser um material temático!!

Lá vamos nós de novo, retiramos os mamíferos do material. Fizemos a contagem e chegamos a 19 monstros. Confesso que ficamos um pouco chateados porque queríamos um número redondo para esse material, começamos a pesquisar dinossauros e répteis para fazer o 20º monstros do material enquanto eu estava procurando o que fazer o Sérgio me manda uma mensagem dizendo que o Júnior Brizola, sim aquele que criou o post e deu início a essa saga, havia lhe mandado um dinossauro adaptado de Magic The Gathering, demos uma olhada e achamos perfeito para fechar o material. Finalmente tínhamos os 20 monstros!!

Além de mais um pequeno bestiário disponível para os jogadores de Old Dragon esse material simboliza a união e o esforço dos jogadores em criar, adaptar e disponibilizar suas criações para outros jogadores e esperamos que esse tipo de ação inspire outros jogadores a fazerem o mesmo.

Incluindo dinossauros em sua campanha

Pensava estes dias no filme Jurassic World e uma dúvida me veio: Como utilizar dinossauros em campanhas? Pode parecer simples (taca eles lá e pronto!), mas é bem mais complexo do que parece. Mundos de fantasia medievais foram projetados para comportar o extraordinário, mas na grande maioria das vezes, desafios “naturais” como animais selvagens costumam ser meio negligenciados pelos forjadores de mundos e pelos exploradores, sendo relegados à combates exóticos (uma arena ou um animal atroz) ou como resultado de uma tabela aleatória. Mesmo os dinossauros, presentes em vários (ou em todos) os bestiários que já li são criaturas pouco utilizadas pelos grupos. Em conversas com alguns forjadores de mundos, ouvi a reclamação (ou, em algumas vezes, a desculpa) de que encaixar ou lidar com os lagartões é muito difícil. Por isso, separei um tempinho para falar destas adoráveis bestas, então, que tal 1d6 idéias para incluir dinossauros em sua campanha?

1 – Animais desconhecidos em lugares exóticos

Vou começar pela abordagem que eu menos gosto: Os dinossauros vivem em uma ilha isolada ou em

lugares ermos. Embora possa parecer simplista e jogada, esta opção pode dar um toque bastante mítico ao tema se o forjador de mundos souber dar o clima. Pense no primeiro Jurassic Park: Nenhum dos personagens – ou dos espectadores – sabia o que esperar! Sabíamos que ali haveria dinossauros, mas como eles seriam ou se comportariam? Utilize lendas incompletas, relatos fantásticos ou mês tomos acadêmicos sobre uma ilha ou vale “assombrado por dragões de todas as espécies” ou sobre “criaturas que desafiam nosso conhecimento”. Galrásia, em Arton é um incrível exemplo de como utilizar esta dica de forma coesa;

2 – Habitantes recessivos

Outra abordagem bastante simples e que não é de meu agrado é a de considerar os dinossauros como parte “comum” da natureza. Nesta abordagem os lagartões seriam bestas de conhecimento público que vivem em áreas específicas do cenário, servindo desafio esporádico para aventureiros ou problemas ainda mais esporádicos para algumas comunidades e vilas. Nesta abordagem os dinossauros podem tomar parte importante na cultura

de algumas tribos bárbaras, mas não são realmente importantes;

3 – Lendas de um tempo perdido

Aqui a coisa começa a ficar complicada. Escolha a abordagem 1 ou 2 e aplique a seu cenário, mas a visão do povos do que são as criaturas é alterada: ao invés de criaturas de terras distantes ou de filhos da mãe natureza, os dinossauros são criaturas míticas, sobreviventes de um tempo anterior aos povos civilizados e a qualquer outra criatura do cenário (com algumas exceções como titãs e dragões), que assombra não só as lendas como as vidas dos mortais. Esta é uma abordagem que aconselho para cenários dark fantasy ou de baixa magia, pois, embora sejam animais fantásticos, não fogem ao natural.

Aqui os lagartões podem assumir um tom mais místico e de maior importância na vida das populações: é possível que lendas que o canto dos parassaurolofos tragam o verão ou que o teste de iniciação de um bárbaro seja lutar contra um velociraptor. Imagine uma masmorra que na verdade serve de ninho para um grande tiranossauro...

Obs.: Embora possa parecer estranho à primeira vista, aconselho

a utilizar as atuais teorias de que os terópodes seriam cobertos por penas. Pense no desespero de um grupo ao ser caçado por criaturas de dentes e garras afiadas, sedentas de sangue, cobertas por penas negras e lustrosas, que simplesmente desaparecem nas sombras ou no meio da vegetação...

4 – Invasores

Os dinossauros não são nativos daquele mundo ou reino: talvez tenham sido jogados ali por magia ou emigrado de regiões mais ao norte ou ao sul. Esta seria uma ameaça real e agressiva, onde dinossauros carnívoros atacariam rebanhos e pastos (um curral cheio de vacas seria um verdadeiro fast-food para um terópode) enquanto os herbívoros podem se tornar uma ameaça para as plantações. Neste tipo de abordagem algumas diferenças raciais ou de reinos poderiam ser esquecidas frente ao ataque de uma força invasora caótica, perigosa e completamente isenta de motivações racionais...

5 – Eles sempre estiveram aqui

Nesta abordagem os dinossauros não são simplesmente parte da fauna: Eles SÃO a fauna. Aqui a grande extinção nunca ocorreu ou os dinossauros invasores do item 4 tenham ganho a batalha. Aqui a vida se adaptou aos lagartões e eles são

parte importante e presente da vida dos reinos: Cearadactilos acompanham os grandes navio do porto, enquanto caravanas de comercio cruzam os desertos nas constas de seus maiassauros. Nos reinos, fazendas de microceratops e psittacossauros alimentariam as populações, enquanto os grandes herbívoros como seimossauros e anquilossauros seriam utilizados para levar tropas e desequilibrar campos de batalha, enquanto cavaleiros montados em raptore atacariam com apoio aéreo de arqueiros, lanceiros e magos em seus quetzalcoatlus. Os mares seriam lar de ictiosauros, mosassauros e elasmossauros. Eles estariam presentes em brasões de ordens e famílias, nas lendas e a presença de animais enormes e potencialmente perigosos motivaria a existência de grandes muralhas e castelos ao redor do mundo.

Nesta abordagem, animais naturais seriam raros ou inexistentes, e talvez algumas raças como orcs e gnolls nunca tenham existido, possivelmente sendo substituídas por homens lagartos como ameaças bárbaras. Alguns povos-dinossauros (como os de Arton) poderiam ser usados sem problema aqui, provavelmente muito mais próximos da civilização e outros povos, hoje tidos como civilizados poderiam regredir a um

estado de barbárie, utilizando seus novos amigos lagartões como animais de caça e estimação (como os halflings de Eberron).

Veja que em qualquer destas abordagens (mas em especial nas 4 e 5, viajar muito longe das cidades e de rotas conhecidas seria extremamente perigoso, afinal, nunca se sabe quando um enorme tiranossauro irá sair da floresta em busca da carne dos cavalos (e de seus donos) ou quando uma tribo bárbara irá trinar um bando de lagartões como forças anti-civilizatórias.

E ainda corremos o risco de algum mago maluco utilizar sua magia para unir duas espécies e criar algum rei indomável...

Bom, estas são apenas algumas idéias para utilizar estas incríveis criaturas em seu cenário de campanha utilizando estas criaturas incríveis!

Agressividade e Adestramento

Durante a leitura dos quadros de criaturas você vai se deparar com dois símbolos, o de Agressividade e o de Adestramento.



Agressividade



Adestramento

Temos a certeza que ao se deparar com eles o explorador ou o forjador de mundos irá pensar: O que diabos é isso?

Bem, basicamente são duas novas medidas adicionadas a tabela dos monstros que nos dizem o quanto um animal é agressivo ou fácil/difícil de treinar.

Agressividade

Old Dragon não possui tendências compostas como outros jogos que seguem a mecânica d20, tendo apenas três eixos de alinhamento (caótico, neutro e ordeiro), e em vias de regras todos os animais seguem a tendência *neutra*. Mas se olharmos a natureza que nos rodeia veremos que

mesmo que não haja uma discussão moral entre animais, seu comportamento pode ser mais ou menos agressivo, mas independente disso, ele será sempre neutro, você não encontrará leões ordeiros ou baleias caótica por aí – pelo menos não o tempo todo.

A Agressividade é um modificador que vai de 1 a 10, na verdade uma a dez chances de reação em 1d10. Assim, um animal com agressividade 1 tem 1 chance (1 em 1d10) de ser violento e atacar uma criatura sem prévia provocação, e uma criatura com agressividade 8 tem 8 chances (1 à 8 em 1d10) de ser agressivo.

Adestramento

Assim como ferocidade, o Treino é um atributo que varia de -5 a +5 e mostra o quanto o animal pode aprender truques e ser domesticado. Qualquer animal, mesmo o mais selvagem pode ser domesticado, mas sempre que o companheiro quiser ensinar ou dar um comando ao animal ele deve realizar um teste de adestramento.

Ensinando Comandos

Um animal pode aprender um número de comandos iniciais igual a seu valor de Inteligência. A cada

cinco níveis do companheiro ele pode tentar ensinar um novo truque ao animal.

Treinar um companheiro demora um número de dias igual a 10 vezes os DVs do animal, com os seguintes modificadores:

- -1 dia para cada ponto de Adestramento acima de 0;
- -1 dia caso o animal seja jovem;
- -2 dias caso o animal seja domesticado;
- +4 dias caso o animal seja selvagem;
- +2 dias caso o animal seja adulto;
- +1 dia para cada ponto de Adestramento abaixo de 0.

Estes valores são cumulativos, assim um animal com 5 dados de vida, selvagem, adulto e com valor de Adestramento 4 demora 52 dias ($50 + 4 + 2 - 4$) para aprender um truque.

Executando Comandos

Mesmo que um animal aprenda um truque ainda é necessário um teste de comando: sempre que você pedir a um companheiro animal que execute um truque o personagem deve rolar um teste de Carisma acrescido ou subtraído do valor de Treino. O valor final deve ser maior do que a JP do companheiro animal.

Comandos

Uma criatura pode aprender comandos básicos para auxiliar seu companheiro.

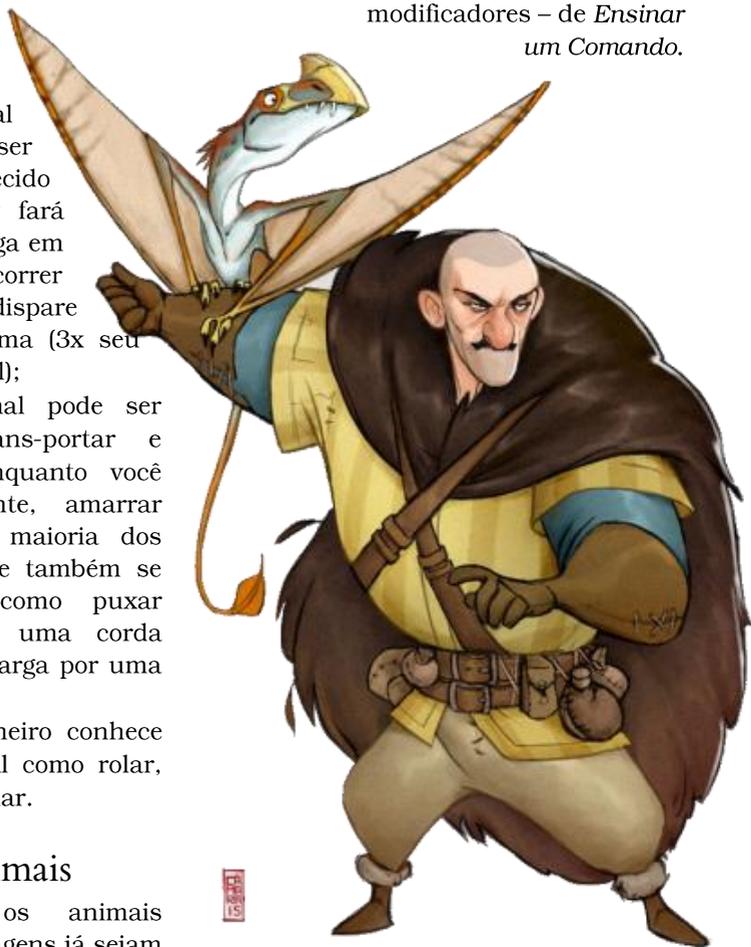
- **Atacar.** Este comando faz com que a criatura ataque o alvo designado ou o alvo mais próximo;
- **Buscar.** Com este comando o animal irá até o objeto designado por seu companheiro e o trará de volta;
- **Caçar.** Animais predatórios podem ser ensinados a caçar sozinhos e trazer a presa de volta para você, em vez de comê-la por conta própria;
- **Encontrar.** O animal pode usar seus sentidos únicos para procurar coisas e rastrear/caçar. O animal possui 5% de chance de encontrar o objeto/alvo por ponto de Sabedoria;
- **Entregar.** Você ensinou ao animal como ir até locais conhecidos e retornar para você, além de como transportar e entregar mensagens e pacotes pequenos;
- **Junto e Senta.** Este comando é muito mais complexo do que pode parecer, pois faz com que o animal ignore alguns instintos básicos (como fugir de um perigo) para se aproximar e permanecer sentado ou deitado a seu lado;
- **Socorrer.** Seu animal foi treinado para lembrar direções e locais de coisas importantes – como pessoas. Se você estiver ferido ou perdido, você pode enviar seu

Pequeno Guia de Monstros

animal para procurar ajuda – ele sempre retornará para você. Os animais treinados neste truque também encontrarão o caminho para você se você estiver separado;

- **Trotar/Correr.** Com este comando, um animal que você possa montar segue para um local designado, sem a necessidade de sua guia. O local designado deve ser previamente conhecido pelo animal. Trotar fará com que o animal siga em velocidade normal, correr fará com que ele dispare em velocidade máxima (3x seu deslocamento normal);
- **Trabalhar.** O animal pode ser treinado para transportar e rebocar cargas. Enquanto você poderia, teoricamente, amarrar sacos ao lado da maioria dos animais, este truque também se aplica a coisas como puxar carrinhos, arrastar uma corda para levantar uma carga por uma polia ou arar terra;
- **Truque.** O companheiro conhece algum truque teatral como rolar, fingir de morto ou falar.

previamente domesticados – comprados de um mercador ou criador – mas animais selvagens podem ser capturados e treinados pelos personagens. Para não complicar a vida dos jogadores, considere que para domesticar um animal o personagem demora o mesmo tempo – e utiliza os mesmos modificadores – de *Ensinar um Comando*.



Domesticando animais

Consideramos que os animais possuídos pelos personagens já sejam



Aguiyi Eze (Spinosaurus aegyptiacus)

Altura. 5 - 6m | Comprimento. 15 - 18m | Peso. 7,000 - 20,000kg

Imenso | Rios, Lagos, Mangues

Encontros: 1 ou Par

XP: 7,500

Moral 10

Prêmios: -

Mov.12m | N18m

FOR.	30	CON.	20	DES.	14
INT.	2	SAB.	13	CAR.	12

Combate

CA.18 **JP.**7 **DV.**25+125 (250/325)

1. Mordida +24 (2d8+10)

2. Garras +20 (2d6+10)

Habilidades Especiais

Frenesi. quando um Aguiyi Eze está com apenas 10 PV's, 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.

Não importa o lugar, seja ele reino civilizado ou não. Não importa o interlocutor, fale ele a verdade ou não, pois mentir sobre esta história é considerado mau agouro.

Rezam as lendas que a muitos séculos, um rei ganancioso cujo nome se perdeu pediu a um poderoso deus dos rios, fazendo com que ele lhe concedesse não só poder sobre as águas como o poder para defender o seu povo contra ataques de bárbaros vindos do norte. A divindade, impressionada pela nobreza e altivez do rei concedeu-lhe o poder perdido. Anos mais tarde, esta mesma divindade confrontou o rei, buscando desforra pelo mau uso de seus poderes: neste período, o rei

rechaçara seus inimigos, mas tomado pela ganância deu parte dele a seus filhos, filhas e aliados e iniciaram uma agressiva expansão ao norte, matando quem quer que estivesse em seu caminho. Indignado, o rei atacou a divindade, quem com um gesto simples o transformou o rei e seus seguidores em feras “destinadas à solidão, à ignorância, a ser temida e combatida”. Nasceram os Aguiyi Eze, ou crocodilo-rei, na antiga linguagem de seu povo.

Estes monstros possuem uma enorme crista em suas costas, cujo padrão de cores nunca é igual em dois indivíduos. Eles são feras quadrúpedes, mas podem utilizar as poderosas garras dianteiras para atacar de forma rápida e eficiente. Quando estão em lagos e rios, é comum ver apenas o topo de suas cabeças e seus olhos agressivos e famintos vigiando as margens de seus domínios e se aproximando silenciosamente de suas vítimas... eles são grandes, massivos e bastante desajeitados em terra, mas rápidos o suficiente para alcançar grupos mais lentos ou carregados.

Ecologia

Aguiyi Eze são animais extremamente territorialistas, defendendo seus nichos com ferocidade absurda. Eles preferem regiões alagadiças, mas aventuram-se em florestas e regiões mais secas

quando a necessidade fala mais alto. Algumas destas criaturas adotam o litoral como lar e não raras vezes fazem seus ninhos próximos a vilarejos de pescadores, como uma espécie de reserva de comida para os filhotes.

Aguiyi Eze são solitários, reunindo-se uma vez a ano, no fim da primavera para procriar. Estas ocasiões são marcadas por lutas violentas, canibalismo e frenesim de fúria que podem se espalhar para comunidades próximas, resultando em muitas perdas.

Utilidades

Os dentes do Aguiyi Eze são apreciados por magos e clérigos que veneram ou controlam as águas. Seus crânios são largamente utilizados como carrancas em pequenos barcos de pesca, com o intuito de espantar estas feras e algumas comunidades ribeirinhas aprenderam que seu couro e ossos podem ser usados na confecção de botes resistentes.

Liber Draconis, Tomo 1 – Os Senhores Dragões



Andarilho (Maiasaura peeblesorum)
 Altura. 3m | Comprimento. 9m | Peso. 4,000kg

Imenso | Planícies, Deserto, Florestas
 Encontros: 10d6 Prêmios: -
 XP: 500 Mov. 12m
 Moral 6

FOR.	24	CON.	20	DES.	14
INT.	2	SAB.	8	CAR.	6

Combate

CA.16 **JP.**15 **DV.**8+40 (80/88)

1.Pancada +7 (2d6+7)

Habilidades Especiais

Pancada. Embora não seja um animal agressivo, um andarilho ainda pode causar grande dano pisoteando seus agressores ou dando pancadas com o corpo durante uma fuga. Caso o ataque de um Andarilho seja bem sucedido, ele causa 2d6+7 de dano.

Encontrados em grandes manadas praticamente por todo o continente, os andarilhos são animais resistentes, pacíficos e extremamente assustadiços.

Embora sejam grandes e maciços, os Andarilhos não possuem muitas defesas além de seu tamanho e peso, sendo presas fáceis para caçadores e carnívoros. É muito raro encontrá-los sozinhos e seus bandos podem atingir dezenas de indivíduos. Andarilhos receberam este nome por dois motivos simples: o primeiro é que é possível ver manadas de centenas deles em marcha incansável de um lado a outro do continente, o outro é que estas criaturas possuem resistência extrema à cansaço, fome e

Ordem dos Andarilhos

Outrora uma nobre e grande ordem de cavaleiros a serviço de seu rei, a Ordem dos Andarilhos foi considerada uma verdadeira força destruidora de barreiras. Hoje a ordem não existe mais como uma unidade, mas centenas destes cavaleiros viajam pelo mundo em busca de fama, honra e fortuna.

5º Nível; Enquanto estiver montado, cavaleiro e montaria recebem +1 em sua CA e +1 no ataque;

8º Nível; A ligação com a montaria se torna forte: O Cavaleiro Andarilho sabe onde sua montaria está e ele não pode precisar a distância ou as condições, mas sabe a direção do alvo;

16º Nível; Ao ser vítima da habilidade "Pancada", o alvo deve realizar um teste de JP de Destreza: Uma falha concede ao Cavaleiro do Andarilho um ataque extra contra o alvo.

sede, podendo marchar por dias a fio sem comida e água.

Embora sejam grandes, Andarilhos são bastante ágeis e em ao menor sinal de perigo iniciam uma louca disparada – mais de uma vila foi arrasada por um bando descontrolado de andarilhos – e, ao contrário do que se possa pensar devido a seu tamanho, eles são exímios nadadores, preferindo lançar-se em corpos de água para fugir de seus caçadores.

Ecologia

Andarilhos são animais de rebanho, sendo praticamente impossível encontrar um deles vagando sozinho – estes indivíduos costumam sem velhos, doentes ou particularmente agressivos. Andarilhos evitam áreas urbanas, mas vez ou outra algum animal perdido pode entrar em uma comunidade e causar grande confusão.

Utilidades

Andarilhos são muito apreciados por mercadores e viajantes, em especial aqueles que necessitam passar por desertos e regiões montanhosas. Seu enorme corpo e sua resistência colossal fazem dos Andarilhos uma grande ferramenta de transporte.

Andarilhos também são uma boa fonte de alimentação: embora sua carne seja um tanto dura e fibrosa, apenas um andarilho é suficiente para alimentar uma pequena comunidade por algumas semanas, além disso, ovos de andarilhos são bastante apreciados pelo peso e pelo tamanho (um andarilho não fecundado pode colocar cerca de 1d8 ovos a cada 2d6 semanas. O couro deste animal também é bastante apreciado para confecção de roupas.

Liber Draconis, Tomo 4 – Dragões-Andarilhos



Ariete Brutal (Pachycephalosaurus wyomingensis)

Altura. 3,5m | Comprimento. 8m | Peso. 4, 000kg

Imenso | Planícies, Desertos, Florestas
 Encontros: 1, 2 ou 2d8 Prêmios: -
 XP: 610 Mov. 9m
 Moral 10

FOR.	20	CON.	18	DES.	14
INT.	2	SAB.	14	CAR.	10

Combate

CA. 21 **JP.** 16 **DV.** 6+24 (54/60)

1.Marrada +12 (1d8+5)

Habilidades Especiais

Carga. caso um ataque de carga de um ariete-brutal seja bem sucedido, ele causa 2d6 pontos adicionais de dano.

Carga montada. Um personagem montado em um ariete-brutal adiciona o modificador de força da montaria a seu ataque 3x ao dia.

Viajantes das montanhas relatam ser surpreendidos por animais selvagens e nervosos que utilizam – vejam só – suas poderosas cabeças como arma, lançando-se em investida contra alvos muito maiores ou menores de forma indiscriminada, bastando apenas que a vítima cruze a linha de seu território.

Estas bestas, chamadas de Arietes-Brutais pastam em bandos nas regiões montanhosas e são exímios escaladores. Eles são compridos – cerca de oito a nove metros – e são duas ou três vezes mais altos que um homem adulto. Muitos apresentam coloração acinzentada ou amarelada, como as pedras das montanhas onde vivem. Seu principal chamariz é um

capacete ósseo extremamente duro e sólido, usado para acertar outros de sua espécie, inimigos ou qualquer um burro o bastante para se aproximar de um bando selvagem. Os “capacetes” são da mesma cor da pele, mas nos machos eles costumam apresentar cores vivas.

Ecologia

Arietes-brutais organizam-se me bandos com um macho alfa, machos de menor importância, fêmeas e filhotes. Eles demarcam seus territórios e permanecem anos a fio naqueles locais. Sua organização é baseada na força, onde o mais forte e ameaçados indivíduo toma a liderança em um combate de marradas. Machos de menor importância costumam patrulhar os territórios e, vez ou outra, são capturados e treinados por tribos bárbaras ou aproveitam algum momento de distração do líder e surrupiam alguma fêmea mais serelepe e iniciam seus próprios bandos em outro local.

Um ariete-brutal que adote um

personagem como “bando” o defenderá com extrema violência.

Utilidades

Embora sejam selvagens, os arietes-brutais podem ser domesticados e utilizados como montarias ou como armas de guerra (seja limpando a área de combate com suas marradas ou derrubando portas e paredes num ataque solitário ou em grupo). Algumas tribos bárbaras utilizam-nos em combate conjunto (os animais atacam com marradas e coices enquanto seus cavaleiros disparam flechas ou atingem seus inimigos com lanças.

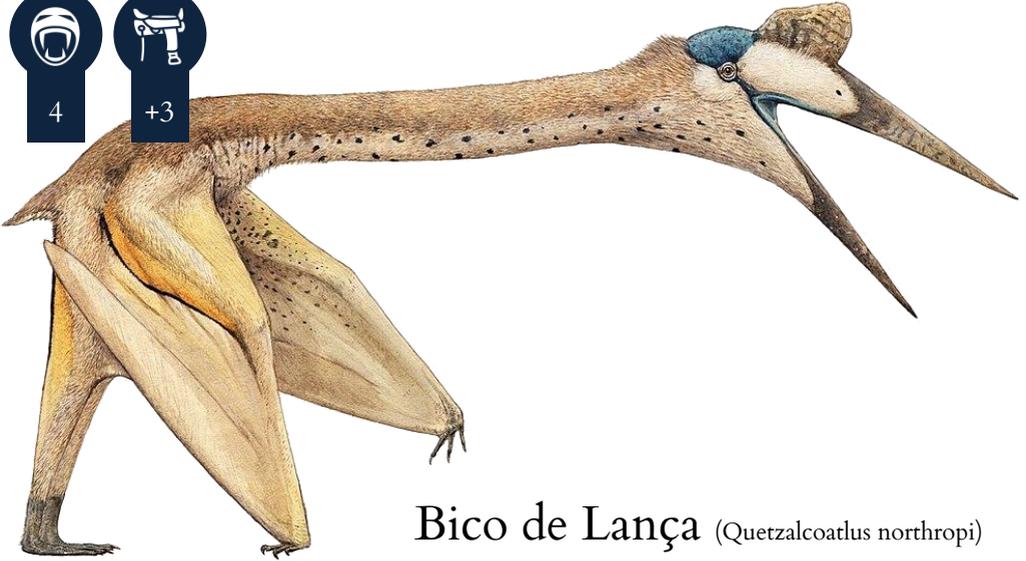
Seu crânio é largamente utilizado por alquimistas, já que são bastante resistentes a corrosão e como partes exóticas de elmos ou ombreiras de armaduras. Seu couro grosso é apreciado e seus ossos resistentes para confecção de armaduras, em especial pelas tribos bárbaras das montanhas.

Liber Draconis, Tomo 4 – Dragões-Andarilhos

Totens-vivos

Algumas civilizações tem como dogma religioso considerar algumas criaturas como antepassados ou entidades de poder: os totens. Em alguns lugares, porém, lendas sobre entidades vivas, protetoras de seus habitats são comuns. Tais entidades são chamadas de Totens-vivos e acumulam seguidores entre feras e homens.

Um Totem vivo é uma criatura mortal de enorme poder, como o Deus Cervo da floresta de Cedar, em Mononoke Hime. O mestre pode simular facilmente uma destas criaturas aplicando a ela os modelos Gigante, Imortal e Celestial/Abissal, descritos no bestiário, e permitir que ele conceda acesso a um dos domínios divinos do livro básico.



Bico de Lança (Quetzalcoatlus northropi)

Altura. 7m | Comprimento. 13m (Envergadura) | Peso. 100kg

Enorme | Planícies e Litorais

Encontros: 1d4

XP: 670

Moral 10

Prêmios: -

Mov. V25m

FOR.	16	CON.	11	DES.	16
INT.	3	SAB	14	CAR.	6

Combate

CA. 15 **JP.** 12 **DV.** 7 (35/56)

1. Bicada +6 (1d6+6)

2. Garras +3 (1d4+3)

Habilidades Especiais

Visão na penumbra. 40m.

Singrando os imensos céus, os bicos-de-lança permanecem acima da maioria dos perigos que o mundo da terra oferece, fazendo seus ninhos nas grandes montanhas e apenas tocando o solo ou as águas quando a fome é maior que seu desejo de voar.

Bicos-de-lança são considerados animais de bom ou mau agouro, dependendo da ocasião, pois sua aparência primitiva, seu enorme tamanho e sua predileção por carne em decomposição fazem com que sejam considerados uma força renovadora em algumas localidades ou um mensageiro da carnificina, em regiões com alta incidência de carnívoros.

Rito de Ligação

Divina 4 | Alcance: toque | Duração: especial (ver texto)

Esta magia permite ao clérigo formar uma ligação natural entre duas criaturas. Este elo é perpétuo e não pode ser defeito. Os alvos sempre saberão com exatidão, distância e as condições um do outro, além de 1x ao dia poderem ver através dos olhos uns dos outros. Caso uma das criaturas morra, a outra perderá 1 ponto de Carisma permanentemente.

Estes enormes seres são grandes em altura e em envergadura, possuindo uma respeitável autonomia de vôo e, ao contrário do que se pensa, estes carneiros ocasionais são, na verdade, caçadores ativos e engolem tudo o que seus enormes bicos possam agarrar (o que, ocasionalmente, envolve humanos e humanóides incautos...).

Ecologia

Bicos de Lança dificilmente vem à terra firme. Embora sejam graciosos no ar, eles são completamente desajeitados em terra pois suas enormes asas tornam-se hastes com grandes dobras de pele penduradas, pouco úteis para vôo e de compleição bastante frágil.

Eles são voadores elegantes, mas que não podem se dar ao luxo de

manobras extravagantes, utilizando todos os recursos naturais - como correntes de ar quente - para estabilizar seus corpos incrivelmente funcionais e leves no ar, aumentando sua disposição de vôo.

Bicos de Lança constituem pares monogâmicos por toda a vida, tornando-se furiosos demais ou tristonhos demais quando da perda de um parceiro. Suas ninhadas consistem de dois ou três ovos e os filhotes são criados até os dois anos, quando partem rumo a suas vidas.

Utilidade

Bicos de Lança são utilizados por algumas comunidades como montaria, criando vínculos vitalícios com seu cavaleiro. Alguns druidas, xamãs e clérigos apreciam seus enormes crânios, pele e penugem como acessórios cerimoniais, por vezes confeccionando vestimentas que representam a criatura ou deidades do ar.

A pele destes animais, em especial a das asas, é apreciada para confecção de roupas finas ou peças de vestuário como luvas e cintos. Alguns arcanos utilizam o couro das asas e os ossos dos dedos para a confecção de botas e cintos de levitação.

Liber Draconis, Tomo 6 – Senhores do céu



Cão-de-espinhos (Kentrosaurus aethiopicus)

Altura. 2m | Comprimento. 4,5m | Peso. 2,000kg

Grande | Floresta
Encontros: 1d2
XP: 1150
Moral 6

Prêmios: -
Mov. 9m

FOR.	16	CON.	11	DES.	16
INT.	3	SAB	14	CAR.	6

Combate

CA. 16 **JP.** 15 **DV.** 9+36 (81/106)

1.Cauda +10 (2d6+7)

1.Mordida +5 (1d4+3)

Habilidades Especiais

Crítico Aprimorado. O golpe de cauda do cão-de-espinhos possui margem de crítico de 18 – 20.

Resistência: cães de espinhos possuem resistência à calor e frio 6.

Quando pensamos em animais herbívoros em batalha imediatamente nos veem à mente cavalos e elefantes, criaturas corpulentas que conseguem se garantir em batalha seja por seu tamanho ou força. Mas há um herbívoro que é considerado um verdadeiro trauma nos campos de batalha: o Cão-de-Espinhos.

Maciço e bastante agitado, esta criatura é bastante dócil e afável com seus tratadores e mestres – o que lhes rendeu o apelido de “cão” – mas pode se tornar bastante agressivo em campos de batalha. O problema é que um Cão-de-Espinhos não distingue amigos de inimigos, atacando tudo que se mova perto dele, seja por vontade própria com golpes de cauda

ou acidentalmente devido aos enormes esporões existentes em seus ombros.

Além de seus espinhos e placas ósseas, estas criaturas possuem um pequeno bico na extremidade de suas bocas, que não é particularmente perigoso, mas possui uma mordida bastante dolorida.

Ecologia

Na natureza cães-de-espinhos podem ser encontrados em pequenos bandos familiares ou vagando sozinhos pelas florestas. Apreciam gramíneas, folhas suculentas, flores e principalmente frutas cítricas e muitas vezes bandos inteiros destes animais invadem plantações de laranjas e limões em busca de um petisco. As frutas cítricas possuem um estranho efeito sobre estes animais, deixando-os letárgicos e agindo de forma bastante incomum e cômica, como o álcool faz com alguns humanos.

Utilidades

Cães-de-Espinhos são utilizados como animais de guerra por muitos exércitos: mesmo que percam o controle em combate atacando tudo e todos, quando bem utilizados podem causar um estrago tremendo contra forças inimigas. Para fins mais pacíficos cães-de-espinhos são utilizados como animais de carga

(montar em um deles pode ser um tanto... doloroso... e usá-los como animais de tração pode resultar em pancadas de cauda não intencionais).

A carne dos cães-de-espinhos é comercializada em alguns locais, mas por sua docilidade e pelo fato de muitos deles serem criados como bichos de estimação quando são pequenos, comer um destes animais é considerado um tanto exótico por algumas comunidades e um tabu por outras.

Suas placas dorsais, duras e afiadas são utilizadas como peças de armadura ou como machados para trabalhos leves. Seus espinhos são largamente utilizados como lanças e punhais.



Cão do Vale (Cynognathus crateronotus)

Altura. 50 – 75cm | Comprimento. 1 – 2m | Peso. 100-120kg

Médio | Vales, Savanas e Montanhas
 Encontros: 2d6 Prêmios: -
 XP: 205 Mov. 9m
 Moral 8

FOR.	15	CON.	16	DES.	11
INT.	3	SAB	14	CAR.	10

Combate

CA. 13 **JP.** 16 **DV.** 3+9 (24/33)

1.Mordida +5 (1d6+2)

2.Garras +5 (1d2+3)

Habilidades Especiais

Faro: o faro de um cão do vale é muito apurado e eles possuem 75% de chances de localizar criaturas invisíveis a até 9m.

Visão no escuro: 60 metros.

Caçadores obstinados, os cães-do-vale lembram uma estranha cruz de lobo com crocodilo: possuem corpo longo, pernas grossas e fortes, pelos curtos por todo o corpo e uma cauda grossa. Estas criaturas vivem em bandos e caçam com ferocidade utilizando seus números a seu favor.

Cães-do-vale são criaturas nascidas para a caça: eles possuem um faro espetacular – supõe-se até que consigam farejar inimigos invisíveis – e uma mandíbula extremamente poderosa, capaz de arrancar grandes nacos de carne ou mesmo membros em uma só bocada. Cerca de um terço deste animal é composto por sua cabeça e a abertura de sua mandíbula pode ser assustadora.

Embora se pareça um jacaré ou outro tipo de réptil, os cães-do-vale são bastante sociáveis e facilmente treináveis quando criado desde filhote (como um grande e abrutalhado cachorrinho de mais de cem quilos...) sendo utilizados para a patrulha de cidades, caça esportiva e – como não poderia deixar de ser – ferramentas em combate. Alguns mestres mais habilidosos conseguem, inclusive, doma-los para uso no pastoreio, mas por mais de uma vez isto acarretou com vários animais devorados...

Ecologia

Cães-do-vale são encontrados em bandos na natureza. Estas criaturas embora um tanto desengonçados ao correr (eles são capazes apenas de movimentos laterais, correndo como um crocodilo) são bastante rápidas e astutas, criando estratégias simples, mas eficazes, de caça em grupo. Os bandos são dominados pelas fêmeas – maiores e mais agressivas – que criam verdadeiros haréns com machos de todas as idades a seu dispor.

Utilidades

Quando criados de seus dias iniciais, cães-do-vale são companheiros fiéis e bastante dedicados a seu dono e sua família – que adotam como bando – o que cria algumas confusões pois estes animais tendem a ser bastante

ciumentos, mas os converte em cães-de-guarda muito eficientes, e algumas tropas costumam criar bandos destes animais como auxiliares de patrulha e ataque. Curiosamente este costume é compartilhado tanto por povos civilizados quanto por povos bárbaros.

Alguns criadores menos escrupulosos lançam bandos inteiros destas criaturas em arenas contra desafiantes de tamanho maior ou em lutas um contra um, nas chamadas “rinhas”, eu não só expõe o animal a riscos desnecessários como costumam terminar com a morte de um ou ambos os animais.

Cães-do-vale são pequenos para montaria, mas goblinóides e outros humanoides selvagens os apreciam como protetores e batedores.

Manual de Criação de Lobos e Cães, Tomo 1 – Selvagens



Casco de Rocha (Minmi paravertebra)

Altura. 1m | Comprimento. 2m | Peso. 1,000kg

Pequeno | Savanas e Descampados
 Encontros: 1d2 Prêmios: -
 XP: 405 Mov. 9m
 Moral 10

FOR.	15	CON.	20	DES.	8
INT.	2	SAB	9	CAR.	4

Combate

CA. 22 **JP.** 15 **DV.** 5+25 (50/65)

1. Golpe de Cauda +5 (1d8+2)

Habilidades Especiais

Visão no escuro: 60 metros.

Resiliência: Qualquer golpe realizado contra o casco de rocha tem 1 chance em 8 (1 em 1d8) de causar dano mínimo a criatura, assim, um homem de armas com Força 16 que utilize uma espada contra a criatura causaria 4 pontos de dano (1 da espada e +3 do modificador de Força).

Vagarosos e tranquilos, os cascos-de-rocha são encontrados em regiões de capim baixo, savanas e descampados (embora comunidades anãs tenham-nos inserido com facilidade em seus reinos subterrâneos). Dóceis por natureza é muito comum que crianças humanas tentem adota-los como animais de estimação, o que acaba se revelando algo frustrante, uma vez que os cascos-de-rocha fazem o que querem e na hora que querem.

Teimosos como uma pedra, com carne de pouco sabor e pequenos demais para atividades humanas, os cascos-de-rocha acabaram por cair no gosto de raças menores, como anões e halflings que os utilizam – ou pelo

menos tentam – como montaria ou animais de tração para a agricultura.

Cascos-de-rocha medem cerca de dois metros de uma ponta a outra do corpo e cerca de 1m no ponto mais alto do corpo, cor amarelo-acinzentada e placas ósseas espalhadas pelo dorso duro, cabeça pequena e coberta por placas e dorso desprotegido, mas abrigado por ossos pesados, couro grosso e uma grossa placa de gordura amarga.

Ecologia

Cascos-de-rocha são animais solitários, raramente sendo encontrados em pares. Eles não são animais especialmente sociáveis e mesmo aqueles que vivem nas cidades junto a outras criaturas simplesmente não se importam com o que acontece à volta. Embora sejam pesados e dóceis, cascos-de-rocha conseguem alcançar velocidades consideráveis em fuga e suas caudas musculosas costumam ser usadas como defesa.

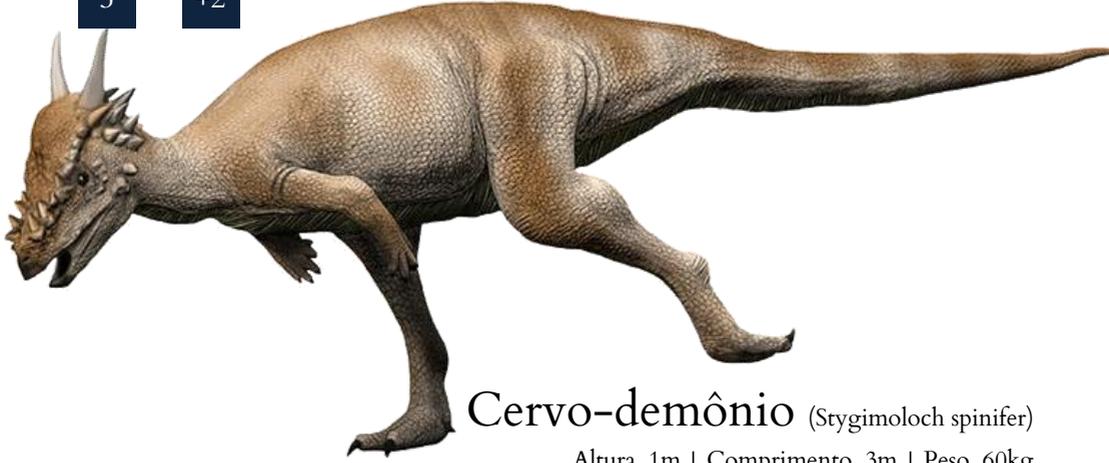
Utilidades

Cascos-de-rocha são utilizados por comunidades halflings e anãs como animais de tração e de carga e, embora um tanto desobedientes e preguiçosos, são incansáveis quando recebem o estímulo alimentar certo. Algumas comunidades goblins aprenderam a utilizar os cascos-de-

rocha como armas de guerra, colocando sobre eles grandes bestas de pé e conduzindo-os à locais específicos do terreno onde se confundem com o terreno ou a vegetação.

O couro grosso e o casco ósseo do animal são utilizados para criar armaduras de placas mais pesadas que o normal, mas que conferem maior proteção aos fortes o suficiente para vesti-las. Muitos fabricantes de armaduras – em especial os anões – utilizam apenas pequenas porções de suas placas ósseas para confecção de armaduras, que aliados ao couro da barriga formam proteções respeitáveis.

Liber Draconis, Tomo 7 – Dragões-fortaleza



Cervo-demônio (Stygimoloch spinifer)

Altura. 1m | Comprimento. 3m | Peso. 60kg

Grande | Savanas e Descampados
 Encontros: 1d2 - 1d12 Prêmios: -
 XP: 555 Mov. 12m
 Moral 10

FOR.	18	CON.	14	DES.	15
INT.	2	SAB	14	CAR.	6

Combate

CA. 14 **JP.** 14 **DV.** 6+12 (42/60)

1.Marrada +7 (1d8+4)

2.Garras +7 (1d4+4)

Habilidades Especiais

Visão na penumbra. 40m.

Marrada violenta. Um cervo demônio que possa se deslocar 18m em direção a seu alvo pode adicionar +1d4 a seu ataque.

Correndo em grandes bandos pelas planícies, o cervo-demônio é uma criatura de hábitos diurnos e cara de poucos amigos. Quase do tamanho de um cavalo, esta criatura pode assustar por sua aparência medonha e agressiva, com chifres ameaçadores rodeando uma placa óssea maciça e pesada no topo de seu crânio. As pernas poderosas, cauda poderosa e olhar agressivo fizeram com que muitos relatos de aventureiros os taxassem como bestas canibais ou devoradoras de homens. A verdade é que embora sejam bastante territorialistas e um pouco agressivos com outras criaturas, aqueles que os observaram a uma distancia segura viram pais carinhosos e bandos

coesos, liderados pela fêmea mais forte.

Estas criaturas são cobertas por uma espessa penugem castanha e seus chifres são negros e lisos. Patas dianteiras e traseiras possuem grossas garras negras e seu focinho termina em um bico curto e grosso.

Ecologia

Como muitos herbívoros, os cervos demônio são animais de bandos familiares dominados pelo macho mais forte. Ao contrário de seus primos aríetes-brutais, os cervos demônios preferem as grandes planícies ao invés das altas montanhas usufruindo de seus pastos rasteiros e capim alto. Esta espécie desenvolveu uma estranha predileção por trigo e milho, o que os coloca em conflito com os povos civilizados.

Utilidades

Além de uma reserva selvagem de carne, cervos-demônio podem ser usados como montaria, animais de carga ou de tração. Seu crânio é utilizado como foco por druidas e clérigos para impedir a entrada de espíritos demoníacos e abissais em locais sagrados. Uma simpatia que não se sabe a origem e a de esfregar o bico de uma destas criaturas para evitar ou combater frieiras, mas a eficácia deste método nunca foi provada ou refutada.

Liber Draconis, Tomo 4 – Dragões-Andarilhos

O Senhor das Pradarias

Nas pradarias do coração do continente vive um Cervo-demônio colossal, uma criatura tão antiga quanto os prados que vive. Sempre cercado de dezenas de outros cervos-demônios, andarilhos e pescoços-longos. Os habitantes do local dizem se tratar do próprio espírito das pradarias, uma entidade que preservaria os campos e defenderia a vida daqueles que desejam tirá-la por propósitos mesquinhos.

O Senhor das Pradarias é idêntico a outros espécimes da raça, mas com 6m de altura, 18m de comprimento e chifres prateados, formados por uma liga de mitral, aço estelar e outros metais mágicos. Embora não se comunique através da fala, conversa com seus seguidores através de sonhos proféticos.

Domínio Concedido. Animal.



Chifres-pequenos (*Microceratus gobiensis*)

Altura. 40cm | Comprimento. 80cm | Peso. 2kg

Pequeno | Montanhas

Encontros: 1 à 10d4

XP: 75

Moral 4

Prêmios: -

Mov. 6m

FOR.	6	CON.	11	DES.	12
INT.	2	SAB	15	CAR.	8

Combate

CA. 14 **JP.** 18 **DV.** 1+1 (6/9)

1.Cabeçada +0 (1d4-2)

2.Mordida +0 (1 ponto)

Habilidades Especiais

Movimento Errático: Um chifre-pequeno acuado age de forma inesperada, tentando escapar de todas as formas e é comum que se metam entre as pernas de seus agressores. Criaturas médias devem fazer um teste de JP de Destreza para não serem jogadas ao chão, e criaturas menores para não receberem uma cabeçada extra.

Pequenos e ágeis, os chifre-pequeno quase se tornaram uma praga em tempos recentes: ninguém sabe de onde estas criaturas com uma pequena e elegante coroa óssea sobre suas cabeças vieram ou porque vieram, mas a cerca de trinta anos eles invadiram vilas e cidades às centenas, atacando pastos e plantações.

Políticas de caça e captura destas criaturas foram aplicadas em reinos e vila de todos os tamanhos e grupos de caça abatiam centenas destes animais por semana. A simples invasão destes herbívoros não era de todo ruim, pois sua carne e seus ovos eram consumidos por todas as parcelas da população, mas a

quantidade de indivíduos abatidos era muito maior do que os consumidos e os montes de corpos descartados começaram a trazer ameaças maiores...

A solução encontrada foi o confinamento destes animais – embora boa parte deles tenha fugido para as montanhas assim que começaram a notar que ficar perto dos povos civilizados não era seguro... – e hoje fazendas de chifres-pequenos são encontradas em quase todos os reinos do continente.

Chifres pequenos são pequenos animais bípedes, com cores que vão do branco ao azul e uma pequena crista óssea sobre a cabeça. Os machos da espécie possuem uma espécie de penacho na cauda que vai do vermelho vivo ao azul metálico.

Ecologia

Estas criaturas ainda podem ser encontradas com facilidade na natureza em enormes bandos que podem, no período de acasalamento, chegar facilmente a dois mil indivíduos. Chifres pequenos colocam ovos em ninhos comunitários, com centenas de membros chocando seus ovos ao mesmo tempo. Os pais, que compõe casais monogâmicos e perenes, dividem a o cuidado com a choca e a defesa dos campos de nascimento, podendo se tornar agressivos nestes períodos.

Utilidades

A maior utilidade dos chifres-pequenos é sem sombra de dúvidas sua espantosa, incrível e descomunal capacidade de serem deliciosos. Ao contrário de outros repteis sua carne é tenra e saborosa, sem aquele gosto metálico que normalmente acompanha a carne de animais de sangue frio. Ele também é uma fonte bastante vantajosa de ovos e seu couro pode ser curtido para confecção de roupas.

Embora chifres-pequenos sejam diminutos demais para que outras raças os usem como animais de carga, halflings e outros humanoides menores o fazem sem problemas. Os ossos do chifre-pequeno – mais precisamente os ossos da crista – são apreciados por alguns alquimistas que conseguem fazer com eles um pó de diminui efeitos de ácidos.

Liber Draconis, Tomo 5 – Tricornídeos e dragões-de-bico



Cobradilo (Elasmosaurus platyurus)

Altura. 2m | Comprimento. 4,5m | Peso. 100kg

Grande | Litorais, Rios e Lagos Profundos
 Encontros: 1d2 – 1d8 Prêmios: -
 XP: 945 Mov. 4m | N25m
 Moral 12

FOR.	18	CON.	16	DES.	15
INT.	2	SAB	12	CAR.	5

Combate

CA. 13 **JP.** 13 **DV.** 8+24 (64/88)

1.Mordida +6 (3d6+4)

Habilidades Especiais

Visão no escuro. 40m.

Prender a respiração. O cobradilo pode prender a respiração por até 2 horas.

Agarrar e Afogar. O atingir um alvo com uma mordida, o cobradilo pode puxá-la para a água. A vítima tem direito a um teste de JP de Destreza ou será tragada pelas águas, sofrendo os efeitos normais de afogamento.

O cobradilo é um poderoso réptil encontrado tanto em mares como em lagos profundos. Com cerca de 3,5m de comprimento e pesando em torno de 450 kg.

Possuem cabeça pequena e estreita, pescoço delgado e corpo amplo. Os dois pares de longas nadadeiras são os responsáveis por movê-lo através da água, sendo a cauda curta demais para ter muita utilidade. O pescoço longo, usado como leme, também permitia ao cobradilo aproximar-se de cardumes discretamente, enquanto os dentes afiados funcionavam como uma armadilha para peixes e mamíferos aquáticos.

Pequeno Guia de Monstros

Ecologia

Os indivíduos jovens vivem reclusos antes de mudarem-se para o mar aberto. Seus membros transformados em remos dificilmente conseguiriam locomovê-lo por distâncias longas em terra firme. Quando necessário de mover em terra o cobradilo rasteja por águas rasas, onde seu corpo, ainda que não submerso o suficiente para flutuar, contaria com a ajuda da água para suportar parte de seu peso. Além disso, o pescoço é pouco flexível e não pode se sustentar sozinho fora d'água.

Um cobradilo adulto é um animal predatório e agressivo que ataca qualquer criatura que encontrar. Na água seu pescoço se torna muito flexível permitindo que ele dobre-o em qualquer direção para desferir poderosas mordidas.

Cobradilos possuem cabeças pequenas e frágeis, mas seus dentes afiados podem causar um enorme estrago mesmo em homens de armas com armaduras completas, arrasando soldados para o fundo do mar em ataques a barcos.

Utilidades

Ovos de cobradilo são cobiçadíssimos devido a raridade e sabor. É considerado uma iguaria em quase todas as civilizações que tem contato com esse animal.

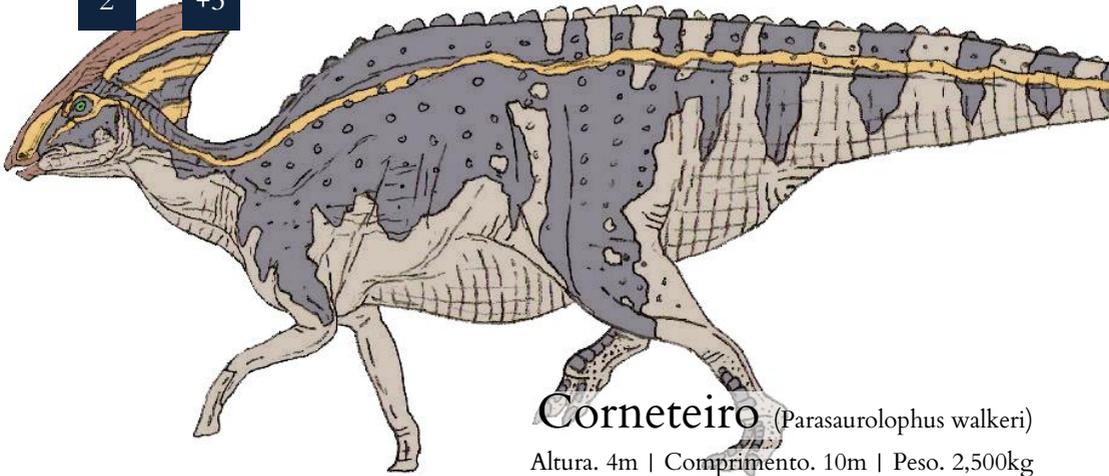
Liber Draconis, Tomo 3 – Dragões marinhos

Nossos Amigos e Aliados



A Guilda dos Mestres é um site despretenhioso que tem como missão apresentar conteúdo útil para a comunidade nacional de RPG, principalmente para aqueles colegas de vida sofrida, cujos caminhos são obscuros e todos chamam apenas de mestres ou narradores.

Com um toque de bom humor e uma dose de boa vontade, todos os Mestres da Guilda se esforçam para produzir material digno das suas sessões de RPG.



Corneteiro (Parasaurolophus walkeri)

Altura. 4m | Comprimento. 10m | Peso. 2,500kg

Grande | Campos e Planícies

Encontros: 1, 1d6 ou 10d6

XP: 4675

Moral 10

Prêmios: -

Mov. 9m

FOR.	24	CON.	28	DES.	11
INT.	3	SAB	14	CAR.	12

Combate

CA. 17 **JP.** 9 **DV.** 15+105
(180/225)

1. Pancada +19 (2d6+7)

Zurra: um corneteiro pode emitir um sinal de alerta em caso de perigo. Este sinal pode ser ouvido a Constituição x 10m (x5 caso o animal seja uma fêmea). Qualquer alvo que não seja outro corneteiro deve realizar uma JP de Sab. ou ficará atordoado por 1d3 rodadas. Alvos bem sucedidos no teste ficam imunes ao efeito por 1d6 horas.

Corneteiros são criaturas dos alagadiços que ganharam o gosto dos comerciantes e viajantes por três características particulares: São resistentes ao clima, seja ele quente ou frio, possuem um enorme instinto de manada, que os matem juntos mesmo em situações de risco e por avisarem quando o perigo está por perto de forma ruidosa e efetiva, que pode alertar outros a centenas de metros.

Corneteiros não possuem armas naturais que os defendam de carnívoros, mas possuem outras habilidades, como o fato de serem melhores nadadores e corredores do que seu tamanho e peso podem sugerir, além disso, seu espírito de rebanho faz com que o estouro de

Pequeno Guia de Monstros

uma manada seja uma verdadeira onda de destruição direcionada.

Estas criaturas são bastante inteligentes, aprendendo vários truques e comando, conseguem ser tão resistentes quanto um Andarilho o que faz deles excelentes animais de carga. Eles se caracterizam por uma enorme e elegante crista no topo de seus crânios (colorida e maior nos machos), utilizadas para emitir um som profundo e gutural. Esta crista é menor nas fêmeas e, embora o som seja mais baixo e agudo, seu efeito de alerta é o mesmo. Corneteiros são estritamente herbívoros e adoram flores e frutas doces.

Utilidades

Corneteiros por mais pacíficos que sejam convertem-se em exímias betas de guerra. O som grave e gutural que produzem pode ser aterrador e seu tamanho, aliado a seu peso, força e grosso couro permitem que até quatro soldados em suas costas, ou em cestos preparados para acomodar besteiros. Seu temperamento assustadizo é suprimido quando bem treinados e seu estouro de manada ordenado e incansável pode produzir pesadas baixas em campo. Na contramão da guerra, alguns fazendeiros mantêm um ou dois destes animais para carga ou para vender seus ovos, grandes e nutritivos.

Liber Draconis, Tomo 4 – Dragões-Andarilhos

Nossos Amigos e Aliados



“Nós somos fãs, jogadores, mestres e consumidores de RPG e jogos de tabuleiro. Nosso objetivo é contribuir com essa comunidade que cresce a cada dia!”



Zuka Verso RPG

Blog que visa reviews de materiais de OD e sisteminhas que nosso querido amigo anão acha bacana. Contos pra dar idéias de aventuras para outros mestres, dicas em geral sobre RPG como (por exemplo como mestrar, sites pra usar na mesa e esse tipo de coisa” verdade eu acho as vezes que ele é uma grande bagunça (palavras do anão! :D)



Cospe-morte (*Dilophosaurus wetherilli*)

Altura. 3m | Comprimento. 6m (Envergadura) | Peso. 600kg

Enorme | Charcos, Pântanos e Rios
 Encontros: 1d4 Prêmios: -
 XP: 670 Mov. V25m
 Moral 10

FOR.	16	CON.	11	DES.	16
INT.	3	SAB	14	CAR.	6

Combate

CA. 15 **JP.** 12 **DV.** 7 (35/56)

1. Bicada +6 (1d6+6)

2. Garras +3 (1d4+3)

Habilidades Especiais

Gosma Venenosa. O cospe morte pode lançar uma gosma ácida, mal-cheirosa e venenosa de uma glândula especial em sua garganta. Ela pode ser lançada à até 3m e causa dois efeitos:

1 - *Corrosão leve:* a gosma causa 1d2 pontos de dano em objetos metálicos e 1d4 em objetos orgânicos, incluindo seres vivos;

2 - *Envenenamento:* se o alvo estiver machucado, ferido ou permanecer com a gosma venenosa por mais de duas rodadas em contato com a pele, recebe 1d4 pontos a mais de dano e perde 1d3 pontos de Constituição (JP nega). Os efeitos passam após dois dias ou com o tratamento correto.

Uma praga das regiões alagadiças, o cospe-morte é um animal agressivo e voraz que em seu estado natural alimenta-se de peixes e mamíferos aquáticos, mas que quando próximo à comunidades humanas acaba por incluir em sua dieta pequenos animais domésticos e, ocasionalmente, alguma suculenta e desafortunada criança. Cospe-morte receberam esta alcunha pois conseguem

cuspir – alguns diriam escarrar – uma gosma escura e fétida, carregada com toxinas que podem, em grande quantidade, levar um homem adulto à inconsciência, e, aliada à arranhões e mordidas de seus dentes afiados, ao atingir a corrente sanguínea podem levar uma criatura à óbito por choque séptico caso não receba o tratamento adequado.

Ecologia

Cospe-morte podem alcançar facilmente os 6m de comprimento e 2m de ombro, possuem uma vistosa crista em forma de “V” em suas cabeças e apresentam plumagem espessa e fosca, que variam do castanho ao negro, sendo dos machos mais escuros que as fêmeas. No período de acasalamento as cristas dos machos tornam-se vivamente vermelhas ou alaranjadas e suas penas adquirem tons metálicos.

Cospe-morte não são dados à vida social, e, embora muitos indivíduos possam dividir o mesmo campo de caça, costumam se reunir apenas

para comer, caçar grandes presas ou acasalar. Em todas estas ocasiões é comum que cospe-mortes fracos demais, jovens demais ou velhos demais sejam mortos e canibalizados. Indivíduos adultos permanecem juntos durante o acasalamento e até a choca dos ovos, quando se separam (filhotes recém-nascidos devem ficar espertos: assim que nascem do ovo passam a ser vistos como alimento por indivíduos mais velhos, que incluem seus orgulhosos e famintos pais...).

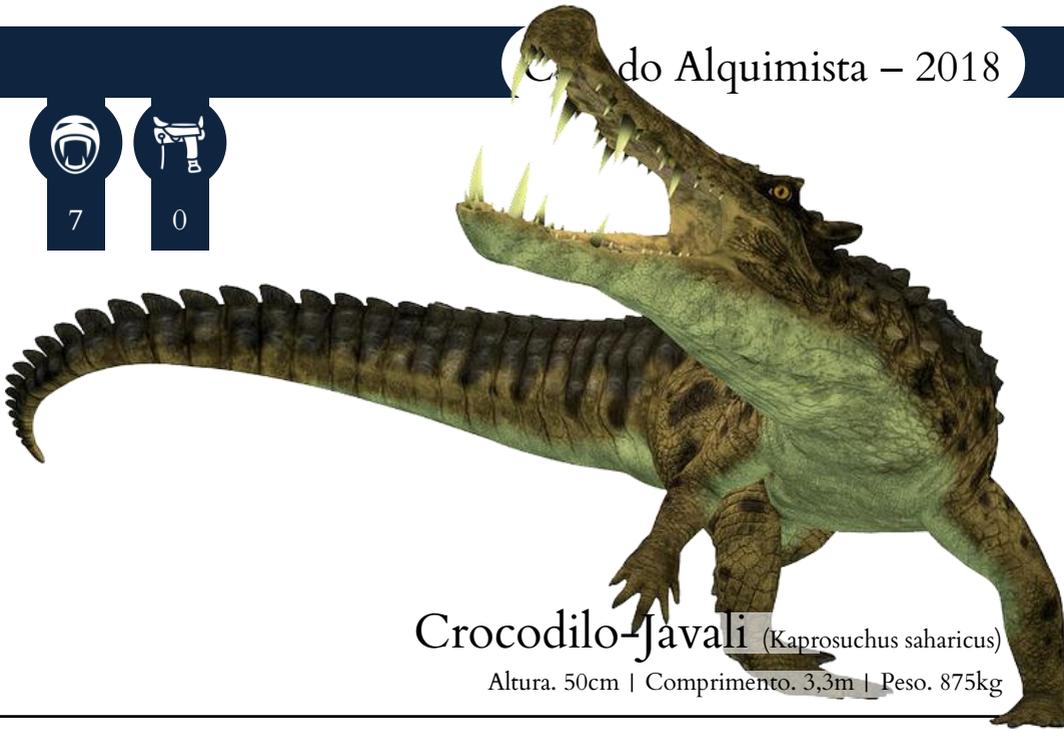
Utilidade

Alguns cospe-morte costumam ser treinados desde a infância como rabugentas e estranhas montarias, bastante apreciada por sociedades bárbaras. A gosma tóxica que produzem é apreciada como veneno para armas, afrodisíaco e na confecção de uma droga poderosa, malcheirosa e extremamente venenosa, chamada Morte Cinzenta, fumada em longos cachimbos de bambu.

Liber Draconis, Tomo 1 – Os Senhores Dragões

Doença do Charco

Quando um grupo muito grande de cospe-morte toma uma região alagadiça, seus excrementos e toxinas podem contaminar a água local. Beber desta água impõe um teste de JP de Constituição. Uma falha faz com que o alvo sinta-se enjoado. Após 1d4 horas, os personagens que beberam a água (mesmo aqueles que passam no teste) devem realizar a jogada de proteção. Uma falha resulta em diarreia e -1 na Constituição por 1d4 horas.



Crocodylo-Javali (Kaposuchus saharicus)

Altura. 50cm | Comprimento. 3,3m | Peso. 875kg

Grande | Planícies e Desertos

Encontros: 1d8

XP: 800

Moral 10

Prêmios: -

Mov. 12m

FOR.	24	CON.	18	DES.	12
INT.	2	SAB	14	CAR.	2

Combate

CA. 14 **JP.** 13 **DV.** 7+28 (63/84)

1.Mordida +9 (2d6+6)

2.Garras +9 (1d4+6)

Habilidades Especiais

Presa Agressora. Um crocodilo-javali pode, com um ataque corpo-a-corpo, prender uma vítima em seus dentes. A vítima tem direito a um teste de JP de DES para se soltar. Em caso de sucesso, a vítima sofre 1d3 pontos de dano, mas em caso de falha além do dano de 1d3, o alvo sofre um ataque extra naquela rodada. Giro da Morte: Um crocodilo-javali pode, com um ataque corpo-a-corpo, prender

uma vítima com sua mordida. A vítima tem direito a um teste de JP de DES para se soltar. Em caso de sucesso, sofre o dano normal da mordida, mas em caso de falha além do dano da mordida, o alvo sofre dano adicional de +1d8.

Grandes, rápidos e agressivos. Quando tratamos com crocodilos e jacarés, nos preparamos para o bote rápido, o giro da morte e a arrancada curta, mas efetiva, mas ao lidar com crocodilos-javali, os caçadores se depararam com outra ameaça: Estas bestas de mais de 3m e 150kg são rápidos, ágeis e bastante resistentes, mantendo a perseguição à suas presas por muito tempo. Crocodilos-javali receberam este nome por possuir enormes dentes que se

projetam para fora da boca, que podem chegar facilmente a 20cm e que cortam como navalhas.

Ecologia

Crocódilos-javali são caçadores diurnos ativos, e são perigosos tanto individualmente quanto em bando. Vivem em planícies próximos a pequenos corpos d'água e desertos, próximos a fontes de água ou oásis. Ao contrário de seus outros primos, não gostam muito de água, utilizando-a apenas para hidratação.

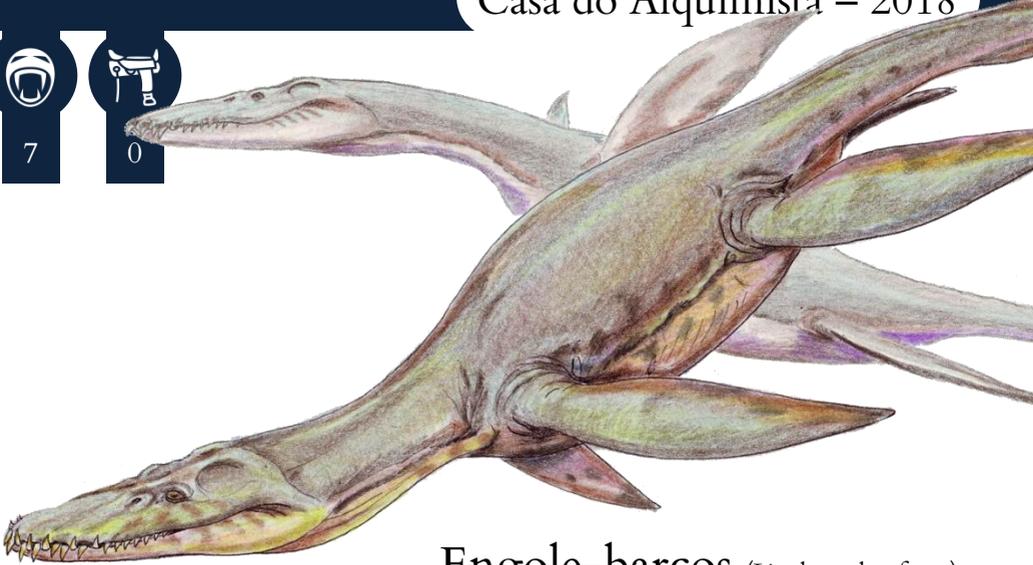
Outro diferencial é que estas criaturas preferem a vastidão de desertos e planícies áridas como seu campo de caça, mantendo pequenos lagos perenes ou encostas de rios como domínios particulares, atraindo herbívoros e pequenos carnívoros que vez ou outra se arriscam por lá.

Um fato curioso é que o ritual de acasamento destas criaturas jamais foi documentado, levando os especialistas das grandes universidades a teorizar que tais criaturas não sejam de fato naturais, mas nascidos da maldição de outras criaturas como goblins, kobolds ou halflings particularmente caóticos ou malignos, outros mais ortodoxos alegam que tais bestas-feras não nascem, mas são trazidas ao plano material por portais do plano da terra.

Utilidade

O couro e a carne do crocodilo-javali são apreciados pelo sabor, e algumas comunidades goblins e kobolds trinam estas bestas como montarias efetivamente agressivas.

Liber Draconis, Tomo 1 – Os Senhores Dragões



Engole-barcos (Liopleurodon ferox)

Altura. 7m | Comprimento. 13m (Envergadura) | Peso. 100kg

Imenso | Mares e Oceanos

Encontros: 1d4

XP: 5380

Moral 10

Prêmios: -

Mov. N30m

FOR.	33	CON.	26	DES.	18
INT.	2	SAB	18	CAR.	8

Combate

CA. 33 **JP.** 9 **DV.** 20+160
(260/320)

1.Mordida +24 (5d8+11)

2.Pancada +24 (6d8+11)

Habilidades Especiais

Engolir: um engole barcos pode tentar engolir um oponente de tamanho Grande ou inferior. Uma vez dentro do monstro, a vítima sofre 2d6+6 pontos de dano por esmagamento, mais 1d8+4 pontos de dano por ácido a cada rodada, devido ao suco digestivo do animal. Uma criatura nessa situação pode abrir caminho para se libertar (usando armas leves cortantes

ou perfurantes), causando 25 pontos de dano ao sistema digestivo do monstro (CA 20). Depois que a vítima sair, reações musculares fecharão a abertura; qualquer outro oponente terá de abrir seu próprio caminho. O estômago do engole barcos é capaz de comportar uma criatura Grande, quatro Médias, dezesseis Pequenas ou sessenta e quatro Miúdas ou menores.

Considerado o terror dos mares aberto, os monstros conhecidos como Engole-Barcos são criaturas selvagens e muitas vezes solitárias, que dominam grandes regiões oceânicas com apetite voraz, nunca desperdiçando uma chance de encher sua barriga, seja com baleias, peixes ou barcos. Ou pelo menos é o que acreditam aqueles que vivem do mar.

Ecologia

Engole-barcos são famosos nas regiões costeiras a ponto de grupos de pescadores fazerem oferendas a eles quando entram em locais que conhecidamente são lares destas criaturas, oferenda esta que normalmente consiste em lançar ao mar um animal vivo (ou, em alguns casos um criminoso condenado ou passageiro clandestino) para que o engole-barcos possa se saciar e deixar em paz a embarcação. Se esta oferenda é funcional ou não é um mistério, pois nenhum capitão é louco o suficiente para esperar alegremente que algo que pode engolir um barco venha agradecer a refeição...

Utilidades

Engole-barcos são ferozes demais para ser domesticados pelos povos da superfície ou abaixo dela, mas os povos do mar normalmente fazem acordos com estas criaturas em busca de proteção. Os engole-barcos são respeitados pelos povos do mar como um aspecto do grande pai-oceano e o consideram como uma espécie de guardião dos mares e é considerado um rito de passagem entre muitos desses povos um contato pacífico com esta criatura. Povos da superfície apreciam sua carne e seus ossos são utilizados na construção de casas.

Liber Draconis, Tomo 3 – Dragões marinhos

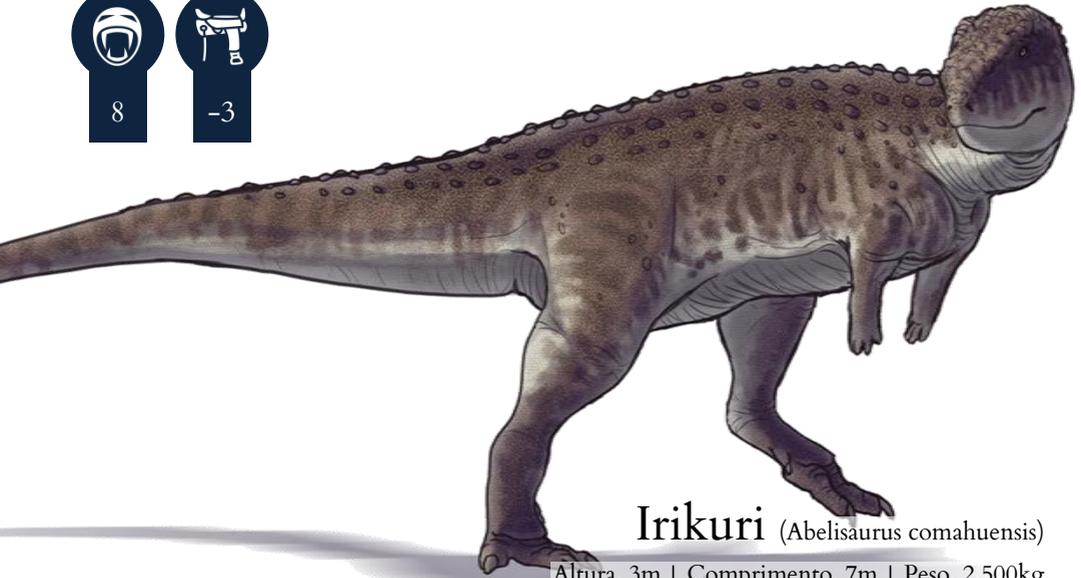
Tebeck, o Devorador

Nos mares frios onde a morte é certeza, dizem viver a divindade que a tudo e todos devora, a face horrenda do pai-oceano, o senhor da escuridão, aquele destinado a devorar a lua, um engole-barcos tão grande que poderia facilmente devorar uma caravela.

Barcos que singram tais mares executam um horrendo ritual, sacrificando dezenas de animais, derramando seu sangue em barris e nas águas, acorrentando prisioneiros a botes, animais vivos em desespero, desafetos e oferendas, lançados ao mar em noite de lua cheia. É quando ele vem buscar seu butim de matança, concedendo aos cães e lobos do mar passagem segura.

Tebeck nunca foi visto por inteiro, mas quando o ritual é feito, quando as estrelas se alinham e o devorador esta faminto, ergue sua cabeça das águas em direção a lua cheia, tragando as oferendas e o que mais estiver em seu alcance, negro como a lua, dentes do tamanho de mastros, numa cabeça que facilmente atinge 40 metros.

Ele não aceita adoradores, ele não concede poderes, apenas misericórdia, seja por permitir que os barcos cheguem a seu destino, seja por devorá-los de forma rápida e sem sofrimento.



Irikuri (Abelisaurus comahuensis)

Altura. 3m | Comprimento. 7m | Peso. 2,500kg

Enorme | Desertos

Encontros: 1d2 ou 1d4
XP: 1480

Moral 11

Prêmios: -
Mov. 12m

FOR.	20	CON.	18	DES.	17
INT.	2	SAB	15	CAR.	10

Combate

CA. 20 **JP.** 12 **DV.** 10+40 (90/120)

1. Mordida +13 (2d6+7)

2. Garras +13 (1d6+7)

Habilidades Especiais

Visão na Penumbra. 60 metros.

Fúria. Um Irikuri consegue seguir lutando sem penalidades até cair morto, aos -10 PV.

Insanidade. Independente de sua progressão de Dados de Vida, a JP de Sabedoria de um Irikuri **sempre** será 17.

Considerado por muitos aventureiros o maior perigo dos desertos, os irikuri cintilam com seu couro lustroso e grosso, de uma amarelo térreo entrecortado por faixas escuras. Esta criatura é aparentada aos aves-feroz e aos grandes Tiranos, mas ao contrário deles não possui penas, mas apresenta o mesmo apetite voraz.

Irikuris são encontrados em pares ou em pequenos bandos dominados pelo macho mais agressivo. Estas feras possuem comportamento completamente imprevisível e caótico, sendo considerados loucos (daí a origem de seu nome, que quer dizer louco no idioma de alguns povos do deserto) pelos viajantes do deserto e,

mais de uma vez, foram vistos irikuris atacando seres muito maiores ou em maior número, lutando até a morte por uma simples invasão de território...

Ecologia

Irikuris são territorialistas e descontrolados. Sempre famintos, escolhem as regiões próximas a grandes corpos de água onde podem emboscar suas vítimas e destrinchá-las com seus dentes afiados. Um fato curioso é que estas bestas são pais muito dedicados, cuidando de suas crias até o momento de sua partida.

Os machos da espécie são ativos e agressivos, e as fêmeas menores, mais tímidas e arredias, mas não menos perigosas. Irikuris gostam dos grandes desertos e praias, sentindo-se pouco à vontade em ambientes fechados.

Utilidades

Dizem que os irikuri são agressivos demais para serem usados como montaria: mesmo aqueles criados desde o nascimento, mesmo o mais dócil e dedicado, mesmo o mais fiel e controlado pode atacar seu dono durante uma de suas crises. Isto faz deles animais pouco quistos, mas muito temidos entre os aventureiros.

Muitos irikuri são mantidos como besta de rinhas em grandes coliseus,

usados em combates contra homens e feras.

Pó da Loucura



Através do processo de moenda e pulverização do crânio de um Irikuri é possível criar o chamado Pó da Loucura, uma substância leve e fina como talco que ao ser ingerida causa um estado de frenesi em sua vítima. O alvo deve realizar uma JP de Constituição ao entrar em contato com a substância ou perderá a noção de razão e atacará todos a sua volta. Os efeitos duram 1d3 minutos, e mesmo seus aplicadores devem tomar cuidado ao ministrá-lo.

Este preparado é utilizado tanto por bárbaros antes da batalha como contra alvos indefesos ou a quem se deseja prejudicar.

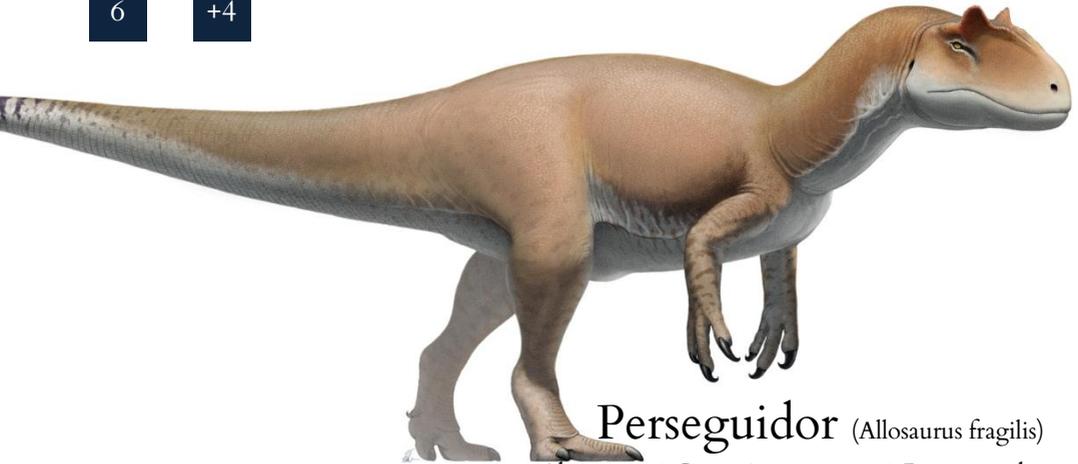
O crânio de um irikuri adulto rende 1d6 doses da substância.

Terreno. Qualquer

Clima. Temperado,

Raridade. Rara,

Estação. Primavera



Perseguidor (Allosaurus fragilis)

Altura. 5m | Comprimento. 12m | Peso. 3,000kg

Grande | Planícies e Desertos

Encontros: 1d3

XP: 555

Moral 12

Prêmios: -

Mov. 125m

FOR.	19	CON.	17	DES.	13
INT.	2	SAB	12	CAR.	5

Combate

CA. 15 **JP.** 12 **DV.** 7 (35/56)

1. Mordida +13 (2d6+7)

2. Garras +13 (1d6+7)

Habilidades Especiais

Bote. Se o perseguidor se mover, pelo menos, 9 metros em linha reta em direção de uma criatura e atingi-la, no mesmo turno, o alvo deve ser bem sucedido numa JP-DES para não cair no chão. Se o alvo cair no chão, o perseguidor pode realizar um ataque extra de mordida contra ele.

O perseguidor é um grande e ágil predador que habita planícies e desertos. Chega a cerca de 12m de comprimento, 5m de altura e pesa 3 toneladas.

Seu crânio enorme é equipado com dezenas de grandes e afiados dentes. À frente dos olhos há um par de chifres, que varia entre os indivíduos em forma e tamanho. O perseguidor é um bípede com braços muito pequenos em relação às poderosas pernas e tem o corpo, equilibrado por uma longa e musculosa cauda.

Estas enormes bestas espreitam as muralhas de cidades e fazendas, esperando um viajante incauto ou a

Pequeno Guia de Monstros

oportunidade de trazer matança onde quer que estejam.

Ecologia

Na maioria dos ambientes que habita o perseguidor está no topo da cadeia alimentar, caçador de emboscada que ataca grandes criaturas herbívoras e, se necessário, outros predadores. O perseguidor é um predador de grande porte, força e velocidade. Ele pode perseguir praticamente qualquer presa em terreno aberto, saltando.

Perseguidores sempre são vistos em pares ou trios, mesmo sendo potentes matadores, entendem que seu número está na força, especialmente por não serem tão vigorosos quanto outros carnívoros. As tríades são efetivas e tem sucesso em quase 80% de seus ataques, podendo derrubar até mesmo os grandes dragões de pescoço longo.

Utilidades

Perseguidores são conhecidos por sua violência, mas também pela facilidade de treino. Um perseguidor tratado desde o nascimento torna-se uma montaria completamente fiel, e há relatos de montarias que separadas de seus mestres, cruzaram reinos inteiros até encontrá-los. O ovo de um perseguidor pode alcançar 10,000po facilmente.

Liber Draconis, Tomo 1 – Os Senhores Dragões

Nossos Amigos e Aliados
Somos uma liga em prol do RPG!

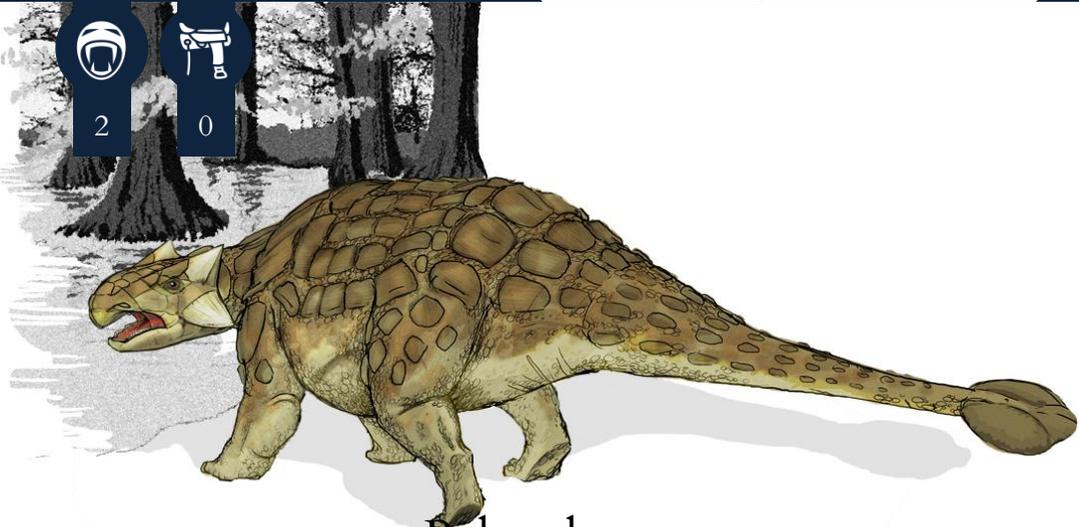


Moostache é o primeiro blog 100% especializado nos jogos e produtos da Redbox Editora.

Lá você verá notícias sobre os lançamentos, adaptações, muito material exclusivo e totalmente adaptado a todos os jogos da melhor caixa de ideias do RPG brasileiro!



A REDERPG é um portal focado em RPG, boardgame, cardgame e cultura nerd em geral há 16 anos no ar levando notícias destes seguimento ao público brasileiro.



Rabo-de-maça (Ankylosaurus magniventris)

Altura. 3m | Comprimento. 10m | Peso. 6,000 à 7,000kg

Enorme | Planícies, Florestas e Desertos
 Encontros: 1d6 Prêmios: -
 XP: 1875 Mov. 9m
 Moral 10

FOR.	25	CON.	11	DES.	16
INT.	3	SAB	14	CAR.	6

Combate

CA. 20 **JP.** 11 **DV.** 12+48
 (108/144)

1.Cauda +16 (2d10+8)

Habilidades Especiais

Redução de Dano. 10.

Resiliência: Qualquer golpe realizado contra o rabo de maçã tem 1 chance em 8 (1 em 1d8) de causar dano mínimo a criatura, assim, um homem de armas com Força 16 que utilize uma espada contra a criatura causaria 4 pontos de dano (1 da espada e +3 do modificador de Força).

Lentos, pesados e perigosos, os rabos de maçã estão entre as criaturas mais temidas e estúpidas que habitam nosso mundo: compostos por uma cabeça emplacada, um corpo maciço que lembra uma grande rocha com armadura coberta por espinhos grossos e uma cauda com uma pesada protuberância óssea que lembra um grande martelo de guerra, os rabos-de-maçã podem representar ameaças tão grandes quanto os grandes tiranos ou os AguiyiEze pelo simples motivo que são burros o suficiente para não conseguir distinguir amigos e inimigos quando ameaçados.

Em situações normais, rabos-de-maça lembram grandes ruminantes, pastando vagarosa e preguiçosa-mente, como se nada temessem. Este comportamento levou com que muitos os tratassem como criaturas passivas e pacíficas, o que, na verdade, o são. Até que sejam tomados pelo pavor. Quando isto acontece, rabos-de-maça deitam seus pesados corpos no chão, protegendo sua única parte frágil, a barriga, levantam suas caudas, balançando-as de um lado para outros, atingindo qualquer coisa que passe a sua volta.

Como se isso não fosse suficiente, caso a “ameaça” não se distancie, todo o bando lança-se em um arranque em direção ao “agressor”. Isto poderia não ser tão grave, se os bandos não comportassem cerca de dez a trinta indivíduos que podem alcançar dez metros de comprimento e sete toneladas. Alguns registros, exagerados ou não, relatam que uma manada descontrolada destes animais já foi a ruína de algumas vilas, muitas caravanas e de um número sem precedente de aventureiros.

Ecologia

A despeito de sua brutalidade não intencional, rabos-de-maça são criaturas pacíficas e que não costumam entrar em conflito com outras criaturas se não forem provocadas. Eles constituem grandes rebanhos familiares comandados pelo

macho alfa, maior e de coloração mais chamativa. Os outros machos costumam ter coloração verde-claro e as fêmeas costumam ser marrons ou beges.

Filhotes correm livres por entre os adultos e em caso de perigo costumam ser colocadas dentro de um círculo formado pelos machos, onde podem ser protegidos de predadores. Eles são estritamente herbívoros, mas muitos engolem grandes pedras arredondadas, o que leva muitos estudiosos a crer que também se alimente de pedras.

Utilidades

Rabos-de-maça não estão entre as criaturas mais procuradas, mas algumas criadas desde a tenra idade podem se tornar montarias exóticas, poderosas bestas de carga e até mesmo bestas de guerra.

Tem-se notícias de pelo menos um rabo-de-maça tornado uma verdadeira fortaleza ambulante, com duas torres de arqueiros em suas costas. Algumas tribos bárbaras costumam caçá-los como rito de passagem e seu couro grosso e as placas ósseas de suas costas são utilizadas para a confecção de utensílios que vão de roupas à escudos, armas e até moradias.

Liber Draconis, Tomo 7 – Dragões-fortaleza



Raptor Maxilacero (Deinonychus antirrhopus)

Altura. 1,5 – 1,8m | Comprimento. 3m | Peso. 75kg

Enorme | Florestas
Encontros: 1d6
XP: 580
Moral 6

Prêmios: -
Mov. 18m

FOR.	18	CON.	16	DES.	18
INT.	10	SAB	14	CAR.	8

Combate

CA. 15 **JP.** 12 **DV.** 7 (35/56)

1. Bicada +6 (1d6+6)

2. Garras +3 (1d4+3)

Habilidades Especiais

Visão na Penumbra. 60 metros;

Bando. O raptore maxilácero recebe um bônus de +2 em suas rolagens de ataque e no dano se estiver em maior número de que seus inimigos;

Líder do Bando. O raptor maxilacero mais forte é considerado o alfa do bando. Sua mera presença ele confere a seus

aliados um bônus de +2 na iniciativa e +2 em suas rolagens de ataque e dano;

Sangramento. Os ataques de garras do raptor maxilacero tem 30% de chance de causar sangramento (1d4 pontos de dano por 1d6 turnos).

Os raptore maxilácero estão entre os animais mais inteligentes, possuindo uma personalidade muito curiosa e perigosa ao mesmo tempo, podendo seguir uma presa por dias, aprendendo sua rotina, só esperando o momento certo de atacar. Estes dinossauros tem se mostrado um grande problema para exploradores e conquistadores, pois suas técnicas refinadas de caçada se adéquam às defesas impostas pelas caravanas de viagens.

Algumas destas criaturas chegaram ao ponto de focar magos e clérigos como alvos prioritários em suas caçadas, levando a conclusão de que podem possuir poderes mágicos ou são mais inteligentes do que se pensava.

Dizem os mais desesperados que tais criaturas possuem uma linguagem secreta, discutindo planos e estratégias. Verdade ou não, rezam as lendas que em cidade do oeste um grupo destas criaturas passou a viver entre os civilizados como qualquer outra raça comum...

Ecologia

Apesar de sua agressividade, maxiláceros são predadores sociais, caçando juntos para abater presas muito maiores do que eles. Vivem em grupos familiares compostos prioritariamente de fêmeas, filhotes e juvenis. Machos adultos formam bandos agressivos, violentos e extremamente letais,

Utilidade

O sangue dos maxiláceros utilizada no preparo de poções de invisibilidade e de velocidade, suas penas tem um grande valor em cidades grandes, especialmente no preparo de flechas encantadas, além de atingirem altos valores junto a colecionadores.

Liber Draconis, Tomo 2 – Proto-aves e Aves superiores

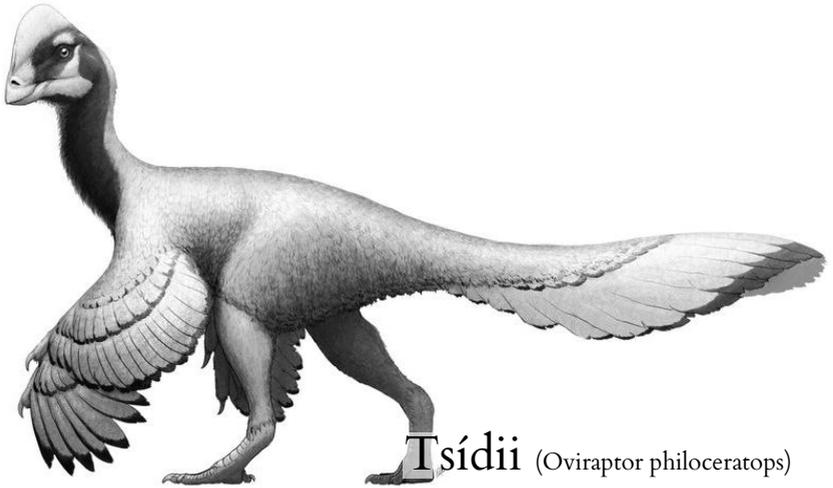
Maxiláceros como personagens jogadores

Maxiláceros são seres extremamente inteligentes, mesmo ainda sendo considerados animais. Em uma campanha mais fantasiosa, eles poderiam facilmente ser inseridos como uma opção exótica de personagens jogadores. Esta cepa racial prefere cidades portuárias onde podem oferecer seus serviços como batedores, mercenários e assassinos.

Idiomas. Maxiláceros falam o próprio idioma – uma mistura de trinados e pios mas podem aprender o comum, mas falado sem traquejo algum.

Maxiláceros em jogo

- Maxiláceros sempre são neutros;
- Medem entre 1,8 e 2m;
- Atingem a maturidade aos 10 e vivem cerca de 40 anos;
- Recebem +2 em Destreza e -2 em Carisma;
- Visão na penumbra 60m;
- **Garras** – 1d6+Mod. de Força;
- Invisível. Mesmo quando não optam pela classe Ladino, um maxiláceros recebe +15% em Furtividade;
- Maxiláceros não podem utilizar armas e podem utilizar apenas armaduras de couro.
- Maxiláceros não podem adotar a classe mago.



Tsídii (Oviraptor philoceratops)

Altura. 2,5m | Comprimento. 3,3m | Peso. 225kg

Grande | Montanhas e Florestas
 Encontros: 1d6
 XP: 280
 Moral 8

Prêmios: -
 Mov. 9m

FOR.	12	CON.	13	DES.	12
INT.	3	SAB	14	CAR.	12

Combate

CA. 13 **JP.** 16 **DV.** 4+4 (24/36)

1. Bicada +4 (1d4+2)

2. Garras +4 (1d4+2)

Habilidades Especiais

Visão na penumbra. Tsídii podem escoicear seus adversários, causando 1d8+4 pontos de dano por esmagamento.

Os tsídii são belas e emplumadas criaturas que corriam pelos grandes pastos entre manadas de andarilhos, corneteiros e cabeças-de-acha. Os primeiros colonos que os viram não desconfiaram daquelas belas e imensas aves brincalhonas que corriam displicentemente em meio aos gigantes e gorgolejavam um grave e melódico canto. Ao contrário das ave-ferozes e dos mensageiros-do-fim, os tsídii se aproximaram de forma pacífica e amistosa. Não demorou muito para que os homens os acolhessem tratando-os como animais de estimação (ainda que muito grandes e portadores de garras perigosas) e bestas de montaria leve, tornando-os animais comuns entre os menos afortunados, jinetes e

mensageiros, pois além de conseguir cobrir grandes distâncias, eles o fazem com velocidade aceitável e com pouco consumo de alimento.

Ecologia

Tsídiis são animais curiosos e de temperamento peralta, roubando coisas de seus donos e escondendo-as em locais de difícil acesso ou engolindo-as com uma só bocada. Eles vivem em pequenos grupos familiares de cinco a quinze indivíduos comandados pela fêmea mais velha, mais coloridas que os machos. Em sua sociedade é a fêmea que faz a coorte, criando pequenos haréns de machos que cuidam dos filhotes.

Hoje podemos classificar os tsídiis em três grandes grupos: os domésticos, os florestais e os litorâneos. Os primeiros são descendentes dos primeiros de sua espécie, domesticados pelos colonos. Eles não são muito diferentes de um pato ou ganso, em seu comportamento e temperamento (inclusive no que tange a defesa descontrolada de seu lar). Aqui entram também os tsídiis de montaria, selecionados entre os mais fortes e destemidos de suas ninhadas. Os domésticos adquiriram com o tempo o gosto por batatas, especialmente as cozidas.

Os florestais são um pouco maiores e mais tímidos que seus irmãos

domésticos, vivendo em casais e, ocasionalmente, com pequenos filhotes. Eles são considerados animais mágicos por povos bárbaros e acredita-se que guardem passagens para outros mundos. Costumam ter penas mais escuras, com tons de verde ou marrom, que os ajudam a se camuflar. Já os litorâneos estão entre umas das poucas espécies venenosas de dragões: eles se alimentam de um tipo específico de molusco, absorvem suas toxinas e as expelem pelas penas, causando coceiras e vômito em qualquer um que seja tolo o bastante para tentar come-los. Em alguns casos a toxina pode levar à cegueira ou a morte.

Algumas características, porém, não diferem das espécies: Penas longas na cauda, uma crista arredondada no topo da cabeça (mais colorida nos machos) e uma verdadeira adoração gastronômica por ovos.

Utilidades

Tsídiis são apreciados como montarias e animais de fazenda. As penas dos litorâneos são utilizadas para confecção de venenos e entorpecentes.

Liber Draconis, Tomo 2 – Proto-aves e Aves superiores



Unicórnio-feroz (*Styracosaurus albertensis*)

Altura. 2m | Comprimento. 6m | Peso. 3,000kg

Enorme | Planícies e Litorais

Encontros: 1d4 à 1d20 Prêmios: -
 XP: 1480 Mov. 9m
 Moral 10

FOR.	25	CON.	24	DES.	10
INT.	2	SAB	14	CAR.	8

Combate

CA. 18 **JP.** 12 **DV.** 10+70
 (120/150)

1.Chifrada +12 (3d8+5)

Habilidades Especiais

Carga. Caso um ataque de carga de um unicórnio feroz seja bem sucedido, ele causa 2d6 pontos adicionais de dano;

Retribuição. Uma vez por rodada, o unicórnio feroz pode atacar uma criatura que esteja engajada em ataque corpo-a-corpo com ele.

Existem muitas bestas de chifres pelo mundo, pequenas e grandes, dóceis ou ferozes, dos tricórnios das grandes planícies aos chifres-pequenos das grandes fazendas, mas nenhum recebeu tanto status mítico quanto o unicórnio-feroz ou, como é conhecido em algumas regiões o unicórnio-coroadado. A raridade desta besta é contestável: embora seja raríssima em determinadas regiões do globo, são extremamente abundantes em outras, mas o que lhe conferiu fama não foi sua raridade, mas a lenda de Gar de Gan, uma amazona da Ordem das Donzelas de Prata que, junto ao Senhor dos Unicórnios-Ferozes daquela terra teria rechaçado uma invasão planar de proporções inacreditáveis. O

Senhor dos Unicórnios ferozes daquela terra teria tombado próximo a batalha final, mas teria pedido aos druidas e armeiros locais que utilizassem seu chifre para confeccionar uma espada, seu couro para criar uma armadura e os ossos de sua crista para forjar uma coroa para Gar de Gan. A lenda termina com a vitória da amazona e possui algumas variações, como a confecção de um trono com os ossos do senhor dos unicórnios-ferozes, uma era de harmonia a muito perdida entre homens e feras ou mesmo uma relação amorosa entre ambos.

A vida dos unicórnios-ferozes porem e bem mundana, assim como outras bestas de chifre, preferindo a vida em bandos familiares de ate uma centena de indivíduos, sendo membros solitários desta espécie incomuns, mas bastante agressivos.

Ecologia

Unicórnios ferozes são herbívoros, mas não indefesos: encimando em seu focinho ha um enorme chifre que em alguns casos pode ultrapassar um metro de comprimento, uma coroa grande e espigada variando do cinzento-terroso nas fêmeas e filhotes aos padrões de vermelho ao azulado, passando pelo verde e púrpura nos machos. O macho dominante mantém pequenos haréns enquanto outros machos do bando são relegados ao trato dos filhotes e a defesa do bando. Desafios ao líder

estão abertos a todo o momento – em especial na época do acasalamento – mas e incomum que o macho alfa perca seu posto ate sua morte.

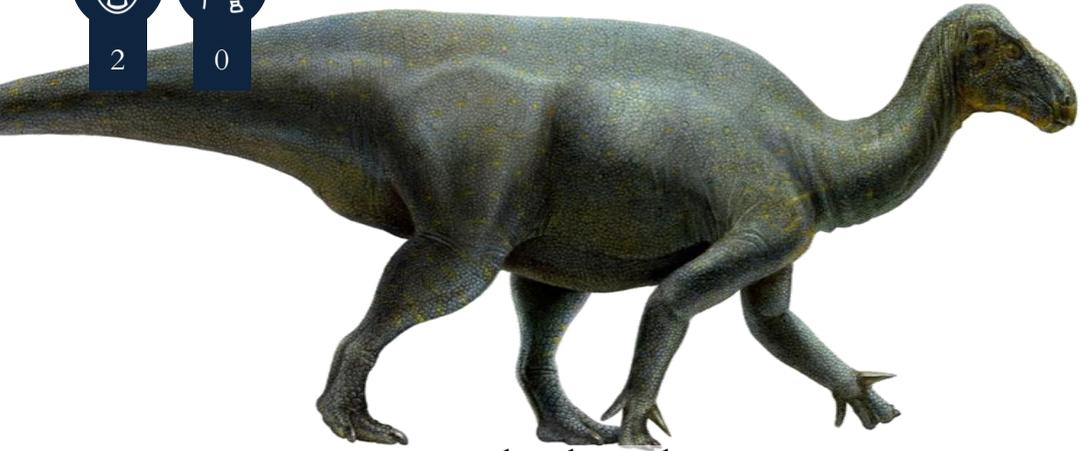
Unicórnios-ferozes gostam de ambientes montanhosos e grandes descampados ou savanas, sentindo-se pouco confortáveis em florestas (contudo relatos de encontros com estas criaturas em florestas são bem documentados).

Utilidades

Povos bárbaros possuem alguma tradição na doma destas criaturas, e um filhote ou ovo de um unicórnio-feroz pode chegar a altos preços em qualquer mercado. Seu couro e largamente utilizado para confecção de armaduras ou cabanas reforçadas contra frio e calor e os chifres de sua coroa quando cozidos ate a dissolução e acrescentados de um pouco de sua bile produzem uma geleia amarga considerada afrodisíaca.

O maior premio desta criatura, porém e o grande córneo que brota de seu nariz: muitos aventureiros buscam por ele na esperança de criar uma espada tão poderosa quanto a de Gar de Gan, mas mesmo aqueles que não o conseguem tem em suas mãos uma arma bastante leve, rígida e eficaz.

Liber Draconis, Tomo 5 – Tricornideos e dragões-de-bico



Extra: Dedo de Adaga (Iguanodon bernissartensis)

Altura. 2,7m | Comprimento. 10m | Peso. 4,000kg

Imenso | Floresta, Deserto e Planícies
 Encontros: 3d6 Prêmios: -
 XP: 735 Mov. 10m
 Moral 11

FOR.	20	CON.	20	DES.	14
INT.	2	SAB.	10	CAR.	6

Combate

CA.16 **JP.**15 **DV.**7+35 (70/91)

1.Pancada +6 (2d6+5)

1.Garras +7 (1d8+5)

Habilidades Especiais

Perfuração. Um ataque bem sucedida das garras de um dedo de Adaga tem um chance em 6 de causar uma penalidade na CA de -2.

Dedos de Adaga são de longe os animais mais teimosos desta terra: enormes e corpulentas estas verdadeiras mulas titânicas deitam-se sobre as quatro patas ou sentam-se sobre as patas traseiras e permanecem ali por horas caso não estejam com ânimo para cooperar, independente dos comandos de seu mestre ou dos incentivos dados. Estas enormes criaturas são domesticadas por algumas comunidades a séculos, sendo raras as incidências de tais criaturas em estado selvagem próximo aos grandes reinos – há enormes bandos familiares no centro do continente, principalmente quando há abundância de folhas carnudas e suculentas.

A principal característica destas feras são os esporões ósseos perfurantes e afiados em seus “dedões” que tornam essas criaturas se não ameaçadoras, pelo menos com uma maior vantagem sobre seus predadores.

Mesmo em seu estado natural os dedos-de-adaga são teimosos como rochas e os combates pela liderança dos bandos consiste em dois machos se encarando por algumas horas antes de se engalinharem em combates bastante agressivos.

Ecologia

Dedos-de-adaga vivem em grandes bandos migratórios, muitas vezes acompanhando bandos de andarilhos e corneteiros em suas grandes migrações. Eles tem preferência por florestas densas onde a comida é abundante e existe a chance de se esconder de predadores maiores. Sua ninhada é numerosa e os filhotes permanecem com os pais por cerca de 5 anos, retirando-se após para formar seus próprios bandos, mas indivíduos que permanecem no bando de origem não são incomuns.

Dedos de Adaga alimentam-se de folhas que pegam com suas línguas longas e mucosas.

Utilidade

Dedos-de-adaga passaram a ser considerados animais de carga por muitos povos que não só viram sua capacidade como sua passividade diante de perigos que fariam o mais bem treinado andarilho correr como um louco. Esta passividade, associada a sua força física fez com que algumas tradições monásticas e de guerra os considerassem exemplos de força e perseverança, utilizando suas garras e crânio como peças de armaduras. Seus ossos costumam ser usados para a fabricação de componentes para a magia sono e seus esporões usados na confecção de poções de resistência a medo.

Liber Draconis, Tomo 4 – Drtações-andarilhos

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.

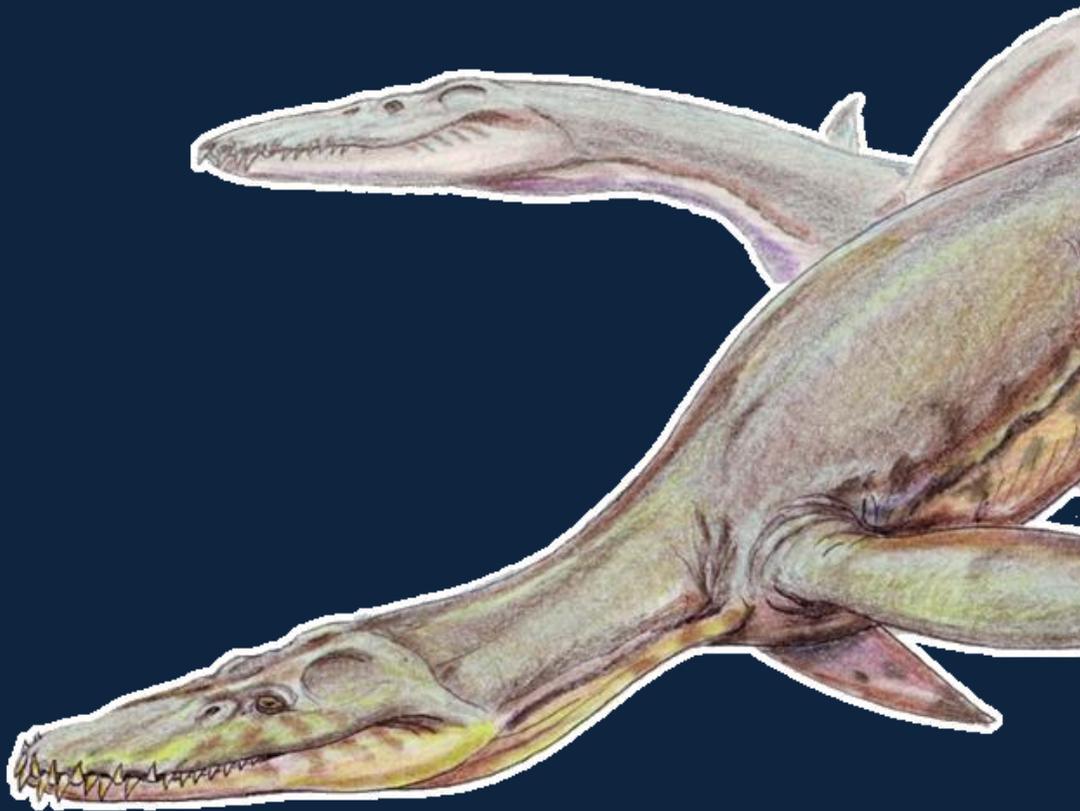
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

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.

Ilustrações aqui presentes não foram utilizadas com a intenção de ferir nenhum direito de licença ou registro. Algumas imagens tiveram o fundo branco e o sombreamento retirado, e outras foram redimensionadas. Nenhum dos autores endossa ou autoriza tais modificações.



NOS ACOMPANHE EM
CASADOALQUIMISTA.BLOGSPOT.COM
WWW.FACEBOOK.COM/CASADOALQUIMISTA