

Tradução e Diagramação: O Górgona

Agradecimentos Especiais:
Paulo César (Obrigado pela mentoria)

Para mais material, visite

<https://masmorrasedragoes.qzz.io/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...
contato@masmorrasedragoes.qzz.io

Sintam-se à vontade pra distribuir esse arquivo. Coloque no seu blog, site para
armazenamento, grupo de whatsapp, telegram... **Distribua!**

A única coisa que peço é que não retire a página de dedicatória e que não cobre pelo
material.

Obrigado a todos que mantêm o RPG vivo. Trabalho feito de fã para fã, sem fins lucrativos.

NÃO VENDA!

Apoie o RPG nacional. Compre livros, incentive o mercado.

Dedico este trabalho a meu filho,
que me fez voltar a imaginar outros mundos.



BIRTHRIGHT™









reação de encontros

Personagens são:

Jogada Modificada	Amigável	Indiferente	Ameaçadora	Hostil
2 ou menos	Amigável	Amigável	Amigável	Evasiva
3	Amigável	Amigável	Amigável	Evasiva
4	Amigável	Amigável	Cautelosa	Evasiva
5	Amigável	Amigável	Cautelosa	Evasiva
6	Amigável	Amigável	Cautelosa	Cautelosa
7	Amigável	Indiferente	Cautelosa	Cautelosa
8	Indiferente	Indiferente	Cautelosa	Cautelosa
9	Indiferente	Indiferente	Cautelosa	Ameaçadora
10	Indiferente	Indiferente	Ameaçadora	Ameaçadora
11	Indiferente	Indiferente	Ameaçadora	Ameaçadora
12	Cautelosa	Cautelosa	Ameaçadora	Ameaçadora
13	Cautelosa	Cautelosa	Ameaçadora	Hostil
14	Cautelosa	Cautelosa	Ameaçadora	Hostil
15	Cautelosa	Ameaçadora	Ameaçadora	Hostil
16	Ameaçadora	Ameaçadora	Hostil	Hostil
17	Ameaçadora	Ameaçadora	Hostil	Hostil
18	Ameaçadora	Ameaçadora	Hostil	Hostil
19	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil
20	Hostil	Hostil	Hostil	Hostil

modificadores de surpresa

Outro Grupo está:	Mod. do Grupo
Silenciado	-2
Invisível	-2
Cheiro Distinto	+2
A cada 10 membros	+1
Camuflado	-1 a -3
Grupo de Personagens está:	
Fugindo	-2
Em pouca luz	-1
No escuro	-4
Em pânico	-2
Antecipando ataque	+2
Suspeitando	+2
Condições são:	
Chovendo	-1
Névoa densa	-2
Totalmente calmo	+2

Um resultado de 3 ou menos em 1d10 significa que o personagem ou grupo que está lançando o dado está surpreso.

poder da fé

Tipo do Morto-Vivo

Nível do Sacerdote†:

ou Dados de Vida	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Esqueleto ou 1 DV	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zumbi	13	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*	D*
Carniçal ou 2 DV	16	13	10	7	4	A	A	D	D	D*	D*	D*
Sombra ou 3-4 DV	19	16	13	10	7	4	A	T	D	D	D*	D*
Vulto ou 5 DV	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D	D*
Carneçal	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D	D
Aparição ou 6 DV	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T	D
Múmia ou 7V	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T	T
Espectro ou 8 DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	T
Vampiro ou 9 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Fantasma ou 10 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Lich ou 11 + DV	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Especial**	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13

* Um número adicional de 2d4 criaturas deste mesmo tipo são afugentadas.

** Criaturas especiais incluem mortos-vivos únicos, mortos-vivos dotados de vontade própria do plano Material. Negativo, certos poderes Superiores ou Inferiores e mortos-vivos que habitam outros Planos de Existência.

† Paladinos usam o poder da fé como sacerdotes dois níveis abaixo.

distância de encontros

Situação/Terreno	Distância em m
Ambos grupos surpresos	1d6
Um grupo surpreso	1d8
Sem Surpresa	
Fumaça ou névoa densa	1d12
Selva ou floresta densa	3d10
Floresta Esparsa	4d10
Mata rala, moita, matagal	8d10
Pasto ou gramado baixo	8d20
Noite/masmorra	Limite da visão

modificadores de combate

Ajuste	Condição
+4	Defensor atordoado ou prostrado
+2	Defensor sem equilíbrio
+2	Ataque pelas costas
+1	Atacante em terreno elevado
+1	Defensor surpreso
*	Defensor dormindo ou contido
-2	Disparo de média distância
-4	Defensor invisível
-5	Disparo de longa distância

* Em combate corpo a corpo, o ataque acerta automaticamente, causando dano normal. Fora do combate corpo a corpo, o defensor pode ser morto automaticamente.

reação de encontros

Jogadas de Ataque	Boxe	Dano	% Nocaute	Luta livre
20+	Direto violento	2	10	Abraço de urso*
19	Golpe lateral	0	1	Torção de braço
18	Golpe na nuca	1	3	Chute
17	Soco no rim	1	5	Rasteira
16	Soco de raspão	1	2	Cotovelada
15	Jab	2	6	Chave de braço*
14	Uppercut	1	8	Torção de perna
13	Gancho	2	9	Chave de perna
12	Soco no rim	1	5	Arremesso
11	Gancho	2	10	Dedo no olho
10	Soco de raspão	1	3	Cotovelada
9	Combinação de golpes	1	10	Chave de perna*
8	Uppercut	1	9	Chave de pescoço
7	Combinação de golpes	2	10	Arremesso
6	Jab	2	8	Dedo no olho
5	Soco de raspão	1	3	Chute
4	Golpe na nuca	2	5	Chave de braço*
3	Gancho	2	12	Dedo no olho
2	Uppercut	2	15	Chave de pescoço
1	Golpe lateral	0	2	Torção de pernas
Menos que 1	Direto violento	2	25	Abraço de urso*

* Agarramentos podem ser mantidos de rodada em rodada, até que a vítima escape.

modificadores de cobertura

Alvo está	Cobertura	Ocultação
25% escondido	-2	-1
50% escondido	-4	-2
75% escondido	-7	-3
90% escondido	-10	-4

ataque corpo-a-corpo

de guerreiro por rodada

Nível do Guerreiro	Ataques/Rodada
1-6	1/rodada
7-12	3/2 rodadas
13 & acima	2/rodada

efeitos de projéteis arremessados

Tipo de Projétil	Área de Efeito	Tiro Certoiro	Dano Espalhado
Ácido	30 cm diâmetro	2-8 PV	1 PV
Água Benta	30 cm diâmetro	2-7PV	2PV
Óleo (frasco)	90 cm diâmetro	2-12/1-6PV	1-3 PV
Veneno	30 cm diâmetro	especial	especial

jogada de proteção dos personagens

Classe do Personagem	XP Nível	Paralisação, Veneno ou Morte por Magia	Bastão, Cajado ou Varinha	Petrificação ou Transformação*	Sopro de Dragão**	Magia***
Sacerdotes	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	5	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
Ladinos	19+	2	6	5	8	7
	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
Guerreiros	21+	8	4	7	11	5
	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
Magos	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4

* Exclui os ataques por varinha de transformação.

** Exclui aqueles que causam petrificação ou transformação.

*** Exclui aquelas para os quais outro tipo de resistência é definida, como morte, petrificação, transformação, etc.

tacos calculados

Nível do Personagem

Grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Mago	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14
Sacerdote	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Guerreiro	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Ladino	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11

tacos de criaturas

Dado de Vida	1-1	1+	2+	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+
20		20	19	19	17	17	15	15	13	13	11	11	9	9	7	5	5

jogada de proteção de itens

Composição	Ácido	Crítico	Dis	Queda	Fogo Mág	Fogo Nor	Frio	Raio	Eletricidade
Couro	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Osso/Mármore	11	16	19	6	9	3	2	8	2
Tecido	12	-	19	-	16	13	2	18	2
Vidro	5	20	19	14	7	4	6	17	2
Couro	10	3	19	2	6	4	3	13	2
Metal	13	7	17	3	6	2	2	12	2
Óleos*	16**	-	19	-	19	17	5	19	16
Papel, etc	16	7	19	-	19	19	2	19	2
Poções*	15**	-	19	-	17	14	13	18	15
Cerâmica	4	18	19	11	3	2	4	2	2
Rocha/Cristal	3	17	18	8	3	2	2	14	2
Corda	12	2	19	-	10	6	2	9	2
Madeira grossa	8	10	19	2	7	5	2	12	2
Madeira fina	9	13	19	2	11	9	2	10	2

* Isto não se aplica ao recipiente do óleo ou poção.

** O óleo ou poção provavelmente está misturado inseparavelmente com o ácido.

Modificadores para Testes de Resistência

+5 contra Quedas em superfície macia.

- 1 contra Quedas a cada 1,5 m além da primeira.

+2 contra Frio se a mudança de temperatura for gradual

categoria de classe de armadura

Tipo de armadura	CA
Sem armadura	10
Só escudo	9
Corselete de couro simples ou couro acolchoado	8
Corselete de couro simples ou acolchoado + escudo, ou corselete de couro batido, ou loriga	7
Corselete de couro batido ou loriga + escudo, ou brigandina, ou brunea ou gibão de peles	6
Loriga ou gibão de peles + escudo ou cota de malha	5
Cota de malha + escudo, ou cota de talas, ou loriga segmentada, ou armadura de bronze	4
Cota de talas, ou loriga segmentada, ou cota de bronze + escudo, ou armadura simples	3
Armadura simples + escudo, ou armadura de batalha	2
Armadura de batalha + escudo ou armadura completa	1
Armadura completa + escudo	0

modificador padrão para iniciativa

Situação Específica	Modificador
Acelerado	10
Desacelerado	9
Em terreno mais alto	8
Preparado para receber uma carga	7
Caminhando em águas rasas ou correndo em terreno escorregadio	6
Caminhando em águas profundas	5
Prejudicado (enrolado, escalando, preso)	4
Ambiente estranho*	3
Esperando	2

* Aplica-se a ambientes incomuns, como nadar debaixo d'água sem assistência mágica.

valores de moral

Tipo de Criatura	Moral
Monstro não inteligente	18
Animal, pacífico normal	3
Animal, predador normal	7
Monstro com inteligência animal	12
Monstro semi-inteligente	11
Baixa inteligência	10
Humano nível 0 médio	7
Mobs	9
Milícia	10
Tropas verdes ou desorganizadas	11
Soldados comuns	12
Soldados de elite	14
Mercenários	12
Capangas	15

sequência de jogo de turno de domínio

1. Jogue Eventos Aleatórios
2. Determine a Iniciativa do Domínio
3. Colete Pontos de Regência
4. Taxação, Coleta e Comércio
5. Pague Custos de Manutenção
6. Declare Ações Livres
7. Primeira Rodada de Ações
 - A. Ações de Domínio
 - B. Movimentos de Guerra
 - C. Lutar Batalhas
 - D. Ocupação ou Retirada
8. Segunda Rodada de Ações (repete A a D)
9. Terceira Rodada de Ações (repete A a D)
10. Ajuste de Lealdade e Regência.

classes e regência

Construção

Guilda
 Foro
 Fonte
 Templo
 Província
 Rota de Comércio

Classes que Coletam Regência

Ladino, Patrulheiro, Bardo*
 Guerreiro, Clérigo*, Ladrão*
 Mago
 Clérigo, Paladino
 Todas
 Ladrão (1 PR por BO ganha)

*: Personagens dessas classes ganham metade da regência dada pela construção, arredondada para cima.

eventos aleatórios

Resultado 2d10 Evento

2	Desafio de sangue
3	Assassinato
4	Festival
5	Contenda
6	Evento Natural
7	Problema Diplomático
8	Corrupção/Crime
9-12	Sem Evento
13-14	Monstros ou Bandidagem
15	Problema Comercial
16	Intriga
17	Revolta ou Rebelião
18	Problema de Justiça
19	Grande Capitão/Heresia
20	Evento Mágico



resposta a eventos aleatórios

Resposta	Resultado 1d6					
do Regente	1	2	3	4	5	6
Ignorar	D	R	R	R	R	M
Inepto	D	R	M	M	M	B
Habilidoso	R	M	B	B	B	O
Decreto	*-2	*-1	*	*	*	*+1
Ação	*	*	*	*	*	*

*: O mestre determina o resultado
 *-1, *-2, *+1: Modifique o resultado. Um -1 pode transformar um resultado Moderado em um Ruim, etc.
 D: Desastroso. A situação piora regência ou perda de ouro aumenta.
 R: Ruim. A situação continua sem solução.
 M: Moderado. A situação é parcialmente resolvida a alto custo ou perda. Perdas são diminuídas, mas não evitadas.
 B: Bom. A situação é resolvida competentemente e com custos modestos.
 O: Ótimo. A situação foi resolvida por completo com custos mínimos.

taxação de províncias

Nível da Província	Taxa Leve	Taxa Mediana	Taxa Severa
0	-	-	1d3-2*
1	1d3-2*	1d3-1*	1d3
2	1d3-1*	1d3	1d4
3	1d3	1d4	1d4+1
4	1d4	1d4+1	1d6+1
5	1d4+1	1d6+1	1d8+1
6	1d6+1	1d8+1	1d10+1
7	1d8+1	1d10+1	1d12+1
8	1d10+1	1d12+1	2d8
9	1d12+1	2d8	2d8+2
10	2d8	2d8+2	2d10+2

*Trate um resultado negativo como 0: nada de ouro coletado.

coleta de guildas e templos

Nível da Província	Nível da Construção				
	1	2	3	4-5	6
0	-	-	-	-	-
1	1d3-2*	-	-	-	-
2	1d2-1*	1d2	-	-	-
3	1d2-1*	1d3	1d4	-	-
4	1d2	1d3	1d4	1d6	-
5	1d2	1d3	1d4	1d6	-
6	1d2	1d3	2d2	2d3	2d4+1
7+	1d3	1d2+1	1d4+1	1d6+1	2d4+2

*Trate um resultado negativo como 0: nada de ouro coletado.

coleta de guildas e templos

Número de Províncias e Construções Controladas	Custo de Manutenção
1-2	0 Barras de Ouro
3-6	1 Barra de Ouro
7-12	2 Barras de Ouro
13-18	3 Barras de Ouro
19-24	4 Barras de Ouro
25-30	5 Barras de Ouro
31-40	7 Barras de Ouro
41-50	10 Barras de Ouro
51-75	20 Barras de Ouro
76-100	30 Barras de Ouro
101+*	1 Barra de Ouro a cada 3 províncias/construções

custos da corte

Total Gasto	Efeito na Diplomacia
0 BO	Nenhuma corte. Diplomacia e Decreto são impossíveis.
1-2 BO	Corte mínima. Subtraia 4 em todas ações de Diplomacia.
3-5 BO	Corte no limite do aceitável. Subtraia 2 em todas ações de Diplomacia.
6-8 BO	Uma corte mediana. Nenhum modificador em Diplomacia.
9 BO+	Um opulento centro de poder. Adicione +3 em todas ações de Diplomacia.

lista mestre de ações

Ação	Tipo	Custo	Sucesso	Efeito
Aventura	Pers	Nenhum	Varia	O personagem participa de uma aventura.
Agitar	Dom	1 BO, PR	10+	Aumenta ou diminui a lealdade da província alvo em um grau.
	Livre	1 BO, PR	10+	Regentes sacerdotes podem agitar uma vez por turno como uma ação livre.
	Reino	Varia		
Construir	Livre	Varia	5+	Constrói estradas, pontes, etc.
Contestar	Dom	1 PR	10+	Contesta uma propriedade ou província; o alvo não fornece ouro ou regência até ser governado.
	Reino	Varia		
Criar Construção	Dom	1 BO	10+	Cria uma propriedade (0) em uma província elegível.
Declarar Guerra	Dom	Nenhum	Varia	Permite que o regente mova exércitos para domínios estrangeiros.
Decreto	Livre	1 BO	Varia	Emite um decreto com vários resultados possíveis.
Diplomacia	Dom	1 BO,PR	10+	Cria ou rompe alianças, abre acordos comerciais, força concessões, etc.
Debandar	Livre	Nenhum	Auto	O personagem dissolve unidades ou propriedades do exército.
Espionagem	Dom	1 BO	Especial	Revela movimentos/posições de tropas, investiga tramas ou intrigas, inicia assassinatos, etc.
	Livre	1 BO	Especial	Regentes ladrões ganham uma ação de Espionagem gratuita por turno.
	Reino	Varia		
Finanças	Livre	Nenhum	Auto	O personagem converte GB para/de riqueza pessoal, faz empréstimos ou vende ativos.
Forjar Linhas Ley	Dom	1 BO, PR	5+	O regente mago forja uma linha ley entre duas províncias.
Fortificação	Dom	1 PR	2+	Cria ou melhora o castelo (custa 10 BO/nível) ou fortifica uma propriedade (5 BO/nível).
	Reino	Varia		
Conceder	Livre	Varia	Varia	O personagem distribui generosidade, títulos ou patrocínio. Efeitos e custos variáveis.
Segurar Ação	Livre	Nenhum	Auto	Atrasa a ação até mais tarde na rodada de ação.
Investidura	Dom	Varia	Auto/10+	Organiza a transferência de domínio, regência ou linhagem. Requer uma magia de reino de sacerdote.
	Livre	Varia	Varia	Um sacerdote que realiza investidura o faz como uma ação livre.
	Reino	Varia		
Tenente	Pers	Nenhum	Varia	Cria um tenente para o domínio do regente.
Mover Tropas	Livre	Especial	Auto/5+	Realiza tropas dentro do domínio. As tropas não podem entrar em províncias não governadas pelo regente. 1 GB permite 10 unidades/províncias de movimento. Rolagem de sucesso necessária para movimento marítimo.
Convocar Exércitos	Livre	Varia	Auto	Cria novas unidades de exército. O custo varia com o tipo de unidade.
Exercer Ofício	Pers	Nenhum	Especial	O personagem usa habilidades pessoais para ganhar a vida honestamente.
Magia de Reino	Dom	Varia	Especial	O sacerdote ou regente mago conjura magia de reino.
Pesquisa	Pers	1 BO+	Especial	O sacerdote ou mago realiza pesquisa de magia ou cria item mágico.
Governar	Dom	Varia	10+	O regente aumenta o nível da província ou propriedade.
	Reino	Varia		
Rota de Comércio	Dom	1 BO, 1 PR	10+	O regente cria uma rota comercial.
	Reino	Varia		
Treinar	Pers	Varia	Especial	O personagem treina para avançar de nível, melhora os níveis de proficiência ou ganha 1 hp.

ajustes de grau de lealdade

Ajuste	Evento/Condição
-1	Taxas severas foram coletadas
+1	Nenhuma taxa foi coletada
-1	Houve recrutamento para uma guerra estrangeira começada pelo regente
-1	Regente ignora um evento aleatório que afeta a província
-1	Regente rival completou com sucesso uma ação Agitar
+1	Governante completar com sucesso uma ação Agitar
+1	Regente vencer uma grande batalha contra um inimigo tradicional (à critério do mestre)
-1	Província sob ocupação. (província fica com lealdade “baixa” no primeiro turno que está ocupada por inimigos)

construções de lei e lealdade

Construções de lei governadas pelo regente	Efeito
Todas	Ignore dois passos de perda de lealdade na província.
Metade ou mais	Ignore um passo de perda de lealdade na província.
Menos da metade	Observe todas as perdas de lealdade.
Cada companhia de soldados ocupando uma província conta como uma construção de lei.	

ações proibidas para fontes

Nível da Fonte	Ação Proibida
7+	Nenhuma
4-6	Rota de Comércio
1-3	Agitar, Construir, Fortificar, Convocar Exércitos, Rotas de Comércio
0	Todas

novas armas cerilianas

Arma	Custo(gp)	Ps	Tam	Tipo	Vel Dano	P-M/G
Claymore	25	8	M	C	7	2d4/2d8
Besta						
leve*	35	7	M	P	7	1d6+1/1d8+1
pesada*	50	14	G	P	10	1d8+1/1d10+1
Cutelo	12	4	M	C	5	1d6/1d8
Main-gauche	3	2	P	P	2	1d4/1d3
Rapieira	15	4	M	P	4	1d6+1/1d8+1
Sabre	17	5	M	C	5	1d6+1/1d8+1

*1Assume um virote de tamanho apropriado para a arma; as estatísticas devem ser ajustadas se outro virote for usado.

custo de movimentação de terreno

Terreno	Custo ou Efeito
Deserto	2
Floresta	2 (1 para elfos)
Geleira	4
Vales	2
Charneca/Terras altas	2
Montanhas, Baixa	2 (1 para anões)
Montanhas, Média	4 (1 para anões)
Montanhas, Alta	Intransponível (2 para anões)
Planície/Estepes/Campos	1
Rios	Um movimento completo para cruzar
Estrada	½
Pântano, Lodaçal	3
Tundra	3

idiomas cerilianos



As diversas culturas de Cerília falam dezenas de línguas diferentes. As línguas mais antigas do continente são o élfico, o anão, o gigante, o goblin e o halfling — as línguas das culturas que viveram em Cerília antes da colonização humana. Dentre elas, o élfico foi particularmente influente na evolução das línguas humanas: de fato, os Andu tomaram emprestado livremente o alfabeto élfico ao elaborar seu sistema de escrita.

anuireano

O anuireano moderno descende do andu, a língua falada pelo povo andu — a primeira tribo humana a se estabelecer em Cerília. O andu não possuía um sistema de escrita antes da migração para Cerília. Pouco tempo depois, o andu passou a ser escrito em uma variação da escrita élfica, que os andus aprenderam em seus primeiros contatos pacíficos com os elfos. O anuireano moderno ainda usa muitas das mesmas letras.

Letra Padrão	Pronúncia em português	Letra Anuireana
a	e curto, como em <i>ele</i>	Ƶ
e	é, como em <i>mel</i>	ω
i	i, como <i>vil</i>	ƶ
o	o curto, como <i>corvo</i>	Ƨ
y	i curto, como <i>boi</i>	Ʒ
ae	ei, como <i>lei</i>	Ʈ
ie	í tônico, como em <i>viscera</i>	ƨ
oe	o, como em <i>voo</i>	Ƨ
ui	uí, como em <i>ruína</i>	Ƨ
uo	o-o, como em <i>coordenada</i>	∞
b	b, como em <i>barco</i>	Ƨ
c	k, como em <i>kilo</i>	Ƨ
d	d, como em <i>dado</i>	Ƨ
dh	dã, como em <i>mirmidão</i>	Ƨ
f	f, como em <i>faca</i>	Ƨ
g (gh)	g, como em <i>gota</i>	Ƨ
h	r, como em <i>rato</i>	Ƨ
j	j, como em <i>jarro</i>	Ƨ
l	l, com em <i>lado</i>	Ƨ
m	m, como em <i>mapa</i>	Ƨ
n	n, como em <i>navio</i>	Ƨ
p	p, como em <i>pato</i>	Ƨ
r	r, como em <i>rato</i>	Ƨ
s	s, como em <i>sapo</i>	Ƨ
sh	x, como em <i>xisto</i>	Ƨ
t	t, como em <i>tio</i>	Ƨ
th	tã, como em <i>ermitão</i>	Ƨ
v	v, como em <i>vaca</i>	Ƨ
w	u, como <i>uma</i>	Ƨ

O alfabeto anuireano possui, portanto, 10 vogais e 19 consoantes, totalizando 29 letras. Existem alguns outros sons vocálicos que não são letras verdadeiras, mas são representados por símbolos que refletem seus sons únicos.

Letras Silenciosas: Em uma palavra terminada em e após uma única consoante, o e não é pronunciado como uma sílaba separada, e as vogais anteriores são tratadas como um ditongo.

No entanto, um encontro de duas ou mais consoantes força o e a ser pronunciado como uma sílaba separada. Por exemplo:

e silencioso

Ghoere é pronunciado GOR. *ḡcṡw*
Boeruine é pronunciado boh-RÚIn.

e silábico

Osoerde é pronunciado oh-SO-E-de. *ṡḡcṡw*

Um ie no final de uma palavra é sempre pronunciado como duas vogais, produzindo uma terminação i-e, como demonstrado abaixo:

Alamie é pronunciado ah-LAH-mi-e.
Elinie é pronunciado eh-LIH-ni-e.

Acentos: Em alguns casos, um acento é usado para indicar vogais compostas que são pronunciadas separadamente.

Eloéle é pronunciado eh-LOH-eh-le. *ṡḡpṡ*
Cuiraécen é pronunciado ku-ih-RA-eh-ken. *ṡḡṡṡ*

rjuven

Os povos Rjurik adotaram o alfabeto Anuireano, embora o tenham modificado para seu próprio uso. Uma pessoa alfabetizada em Anuireano pode pronunciar palavras escritas em Rjuven, embora não consiga compreender seu significado ou sintaxe.

brecht

A língua dos Brechts tem um forte sotaque germânico e segue muitas regras tipicamente germânicas. Os Brechts tomaram emprestadas as runas anãs como modelo para sua língua escrita, mas o Brecht evoluiu a tal ponto que um leitor de Brecht não consegue mais ler as letras rúnicas anãs.

basarji

Os Basarji trouxeram sua própria língua para Cerília e desenvolveram seu alfabeto independente de influências externas. A língua é árabe na aparência e no som, com um forte toque mediterrâneo. Há pouca diferença entre a língua falada pelos Khinasi hoje e a falada por seus ancestrais.

VOS

O povo de Vosgaard não possui uma língua escrita. No entanto, um conjunto de símbolos rúnicos é amplamente utilizado para marcar posses e fazer contagens.

nomes cerilianos



A seguir, listas de nomes próprios típicos das principais línguas de Cerília. Não é necessário escolher todos os nomes de personagens dessas listas; eles são fornecidos apenas como exemplos de nomes típicos de cada região.

anuireano

Masculino: Adaere, Ansen, Aeric, Agelmore, Anuvier, Arien, Bannier, Blaede, Boric, Brosen, Caelan, Caern, Colier, Carel, Daene, Dietric, Droene, Duraend, Elamien, Ekiried, Foerde, Friemen, Gaelin, Halmied, Landen, Gavin, Hadrien, Liémen, Moergan, Mourde, Moerel, Noclon, Norvien, Oeren, Oervel, Onwen, Parniel, Piérden, Racsenc, Raenwe, Ruormad, Riegon, Ruinil, Shaemes. Shaene, Stiele, Tannen, Torele, Trevan, Vasesil, Vordhuine.

Feminino: Adrien, Arwen, Aubrac, Bacle, Blaese, Briénde, Caliendre, Cariene, Cristier, Damae, Dierdren, Doncle, Erin, Etienne, Faelan, Fhiele, Friéde, Gael, Chesele, Gwenevier, Halie, Idele, Ivinie, Jadrien, Lacra, Laile, Lauriel, Loeren, Macsene, Marlac, Micve, Morwe, Niela, Noeva, Oerwinde, Paeghen, Ranele, Raesa, Renae, Rieva, Ruimicle, Saebra, Savane, Seriena, Shannen, Tieghan.

basarji (khinasi)

Masculino: Adan, Ahmed, Albin, Alejan, Alvaro, Aram, Arlando, Arturo, Boran, Cidro, Donato, Duarte, Farid, Faran, Gerad, Hakim, Hari, Hassan, Hussein, Ibrahim, Jahan, Jairo, Jakim, Jamal, Khalil, Karim, Kassim, Malik, Namir, Nuri, Omar, Rami, Rashad, Rigel, Salim, Tuarim.

Feminino: Abriana, Adara, Adaliz, Adira, Aisha, Akilah, Alima, Almira, Amara, Azusena, Bahira, Briscida, Carina, Chalina, Corazon, Corina, Drina, Fatima, Jamilah, Jasmina, Kalilab, Kamilah, Karida, Karima, Ketifa, Laila, Medina, Rashida, Sadira, Sami.

brecht

Masculino: Adler, Alaric, Albrecht, Alden, Alford, Ansell, Bertram, Bram, Brand, Britter, Calder, Darold, Dekker, Dirk, Edsel, Eldred, Everard, Frederick, Garth, Gunther, Harold, Helmut, Hugo, Hubert, Karl, Kiel, Konrad, Kort, Kurt, Luther, Martel, Otto, Pieter, Richard, Siegfried, Tanbert, Victor, Wilhem.

Feminino: Adele, Alberta, Alfreda, Alisse, Aloise, Averil, Arden, Arlinda, Belinda, Brenda, Dcima, Edlin, Elma, Elsa, Emma, Frederica, Gretchen, Griselda, Hcidi, Helga, Hilda, Ilse, Irma, Katherine, Matilda, Melisande, Selma, Sirena, Thelma, Wilma.

rjuven

Masculino: Alvin, Anders, Aric, Audric, Axel, Bard, Bjorn, Boden, Borg, Gcomar, Brodrick, Dane, Gunnar, Holt, Ingram, Edric, Bern, Lars, Einar, Leif, Eric, Olaf, Osmund, Poul, Rainer, Sigmund, Storm, Sven, Thor.

Feminino: Anneke, Astrid, Birgitta, Brandi, Dagmar, Dana, Edda, Elke, Etta, Freya, Greta, Hedda, Helga, Inga, Ingrid, Jannika, Kallan, Kara, Karena, Kay, Kolina, Linna, Malena, Olga, Rana, Rowena, Sigrid.

VOS

Masculino: Anatoli, Barak, Baran, Basil, vBoris, Dimas, Dmitri, Drago, Fyodr, Garan, Ilya, Gregor, Karel, Kasimir, Igor, Ivan, Josef, Leonid, Markov, Mikhail, Mischa, Nikoli, Orel, Pavel, Pavlov, Pyotr, Rodel, Sergei, Stefan, Victor, Vladimir, Yuri.

Feminino: Chessa, Danica, Fiala, Galina, Jana, Kalina, Kara, Kira, Krista, Lena, Lenora, Lida, Mara, Marya, Marisha, Nadi a, Natasha, Neva, Olga, Pavla, Petra, Pola, Raisa, Sonya, Tamara, Tanya.

élfico

Masculino: Allanlaigh (al-LAN-lay), Barreight, Bruibevann, Bracdonnal, Byrnwbhie (BUR-noo-vee), Connal, Conannelaght (koh-NAN-ne-lach), Caelcormac, Ceincorinn, Corwyn, Dacgandal, Darochinn, Delwyandwn (del-WIN-doon), Derwyndal, Devlyn, Eagandigh, Eamonnal, Finn, Gannelganwn (gan-nel-gah-NOON), Garradh, Glyngrean, Lachlan, Lynn, Merwyndin, Niall, Rhannoch, Rhys, Riordan, Seabharinn (she-VAR-in), Siele, Sliebheinn (slay-VEEN), Talerdigh, Tuall.

Feminino: Ailein, Alleina, Ardena, Ashleight, Audrecana, Brecana, Brigyte, Briona, Bronwyn, Caitlannagh (kate-LAN-nay), Camrynnyd, Caileight, Dannagh, Deirdre, Duana, Erinn, Fiona, Finnegwyn, Glynn, Gwentyth, Gwenneigr (gwen-NEER), Lecana, Llewellyn, Mawrmaval (MOOR-ma-val), Meaghan, Meabhe, Niobhe, Nysneirdre (nis-NEER. drey), Rhiannon, Rhondal, Sincad (she-NAYD), Siobhan (sheh-VAWN), Tuanala.



resumo dos turnos de domínio



Este cartão serve como uma referência útil à sequência de jogo e às possíveis ações no turno do domínio. No verso, há uma Lista Mestre de Ações que descreve resumidamente cada ação possível que um regente PJ pode realizar em um turno do domínio.

sequência de eventos

1. Jogue Eventos Aleatórios

O Mestre rola um evento aleatório para cada domínio ativo, usando a tabela de eventos aleatórios (Tabela 20) no Livro de Regras. (A tabela também está impressa no Escudo do Mestre.)

2. Determinar a Iniciativa de Domínio

Cada regente ativo rola 1d10 e adiciona o nível do seu personagem. O maior resultado ganha a iniciativa de domínio e tem a opção de agir primeiro.

3. Coletar Pontos de Regência

Cada regente recebe Pontos de Regência iguais à soma do seu Poder de Domínio ou da sua linhagem, o que for menor.

Construção	Classes que Coletam Regência
Guildd	Ladino, Patrulheiro, Bardo*
Foro	Guerreiro, Clérigo*, Ladrão*
Fonte	Mago
Templo	Clérigo, Paladino
Província	Todas
Rota de Comércio	Ladrão (1 PR por BO ganha)

*: Personagens dessas classes ganham metade da regência dada pela construção, arredondada para cima.

4. Tributação, Coleta e Comércio

Cada regente ativo coleta Barras de Ouro de seu domínio realizando Tributação, Coleta e Comércio. As rotas comerciais geram Barras de Ouro iguais à média das duas províncias conectadas.

Nível da Província	Taxa Leve	Taxa Mediana	Taxa Severa
0	-	-	1d3-2*
1	1d3-2*	1d3-1*	1d3
2	1d3-1*	1d3	1d4
3	1d3	1d4	1d4+1
4	1d4	1d4+1	1d6+1
5	1d4+1	1d6+1	1d8+1
6	1d6+1	1d8+1	1d10+1
7	1d8+1	1d10+1	1d12+1
8	1d10+1	1d12+1	2d8
9	1d12+1	2d8	2d8+2
10	2d8	2d8+2	2d10+2

*Trate um resultado negativo como 0: nada de ouro coletado.

Nível da Província	Nível da Construção				
	1	2	3	4-5	6
0	-	-	-	-	-
1	1d3-2*	-	-	-	-
2	1d2-1*	1d2	-	-	-
3	1d2-1*	1d3	1d4	-	-
4	1d2	1d3	1d4	1d6	-
5	1d2	1d3	1d4	1d6	-
6	1d2	1d3	2d2	2d3	2d4+1
7+	1d3	1d2+1	1d4+1	1d6+1	2d4+2

*Trate um resultado negativo como 0: nada de ouro coletado.

5. Pagar Custos de Manutenção

Cada regente ativo paga Barras de Ouro para manter sua corte, castelos, exércitos e domínio. O custo da corte varia de 1 a 10 BO (à escolha do regente); os castelos custam 1 BO cada; o custo dos exércitos varia (consulte a Parte II do Livro de Regras); e o custo do domínio varia com o número total de construções e províncias.

Número de Províncias e Construções Controladas	Custo de Manutenção
1-2	0 Barras de Ouro
3-6	1 Barra de Ouro
7-12	2 Barras de Ouro
13-18	3 Barras de Ouro
19-24	4 Barras de Ouro
25-30	5 Barras de Ouro
31-40	7 Barras de Ouro
41-50	10 Barras de Ouro
51-75	20 Barras de Ouro
76-100	30 Barras de Ouro
101+*	1 BO a cada 3 províncias/construções

*: Não cumulativa com a linha anterior; 102 províncias/construções custam 34 BOs

6. Declarar Ações Livres

Regentes ativos podem declarar ações livres em ordem de iniciativa. Um regente pode realizar uma ação livre por nível de personagem nesta fase.

7, 8, 9. Primeira, Segunda e Terceira Rodadas de Ações

Começando com o personagem com a maior iniciativa, regentes ativos declaram ações de domínio, livres ou de personagem para a primeira rodada de ações do turno de domínio. Se uma guerra for declarada, as regras para Movimentos de Guerra são seguidas.

- A. Ações de Domínio
- B. Movimentos de Guerra
- C. Lutar em Batalhas
- D. Ocupação ou Retirada

10. Ajustar Lealdade, Tesouro e Regência.

Ao final do turno de domínio, as perdas de Barras de Ouro, regência ou lealdade causadas por eventos ou ações são registradas.

tabela 20: lista mestre de ações



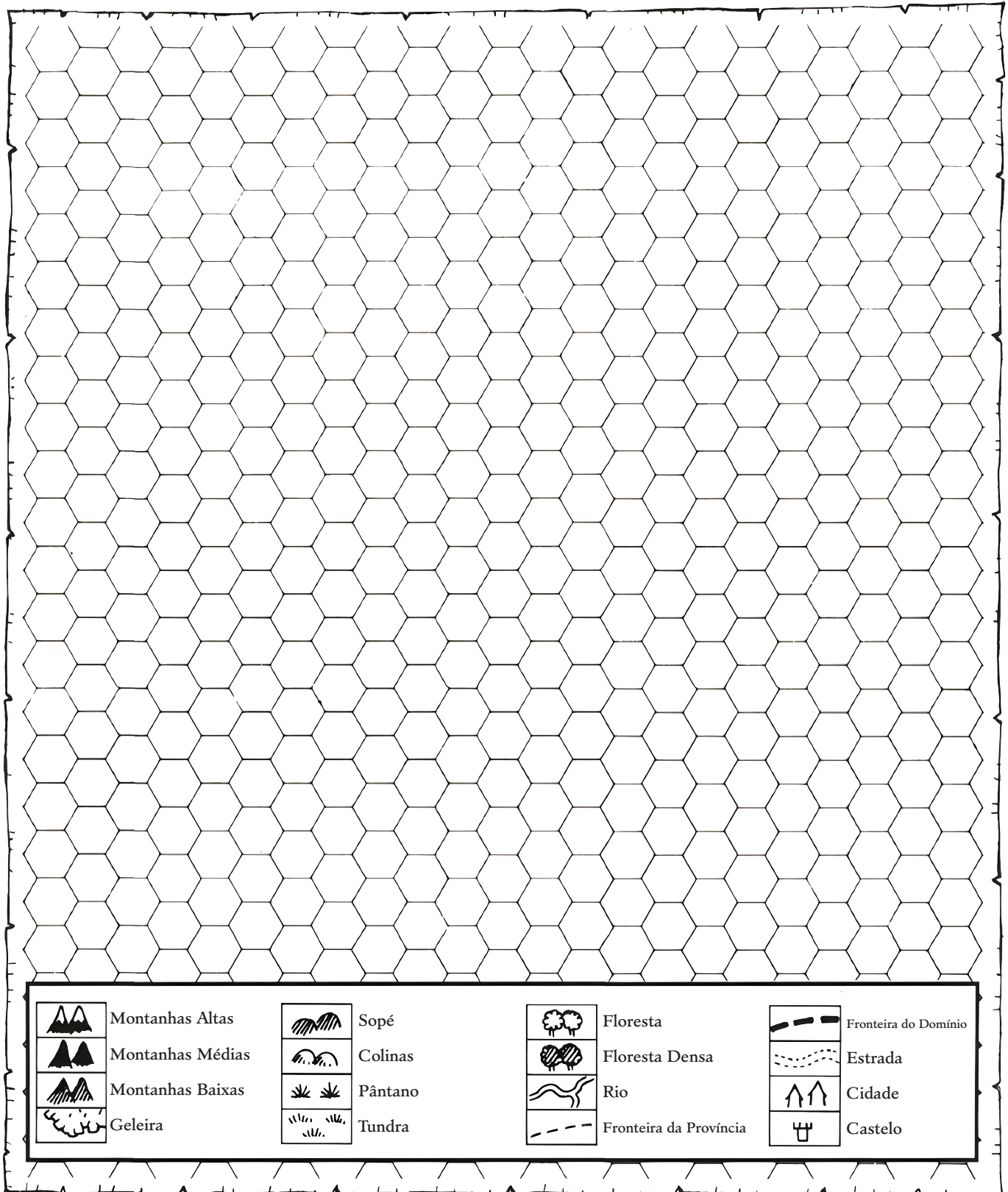
Ação	Tipo	Custo	Sucesso	Efeito
Aventura	Pers	Nenhum	Varia	O personagem participa de uma aventura.
Agitar	Dom	1 BO, PR	10+	Aumenta ou diminui a lealdade da província alvo em um grau.
	Livre	1 BO, PR	10+	Regentes sacerdotes podem agitar uma vez por turno como uma ação livre.
	Reino	Varia		
Construir	Livre	Varia	5+	Constrói estradas, pontes, etc.
Contestar	Dom	1 PR	10+	Contesta uma propriedade ou província; o alvo não fornece ouro ou regência até ser governado.
	Reino	Varia		
Criar	Dom	1 BO	10+	Cria uma propriedade (0) em uma província elegível.
Construção				
Declarar	Dom	Nenhum	Varia	Permite que o regente mova exércitos para domínios estrangeiros.
Guerra				
Decreto	Livre	1 BO	Varia	Emite um decreto com vários resultados possíveis.
Diplomacia	Dom	1 BO, PR	10+	Cria ou rompe alianças, abre acordos comerciais, força concessões, etc.
Debandar	Livre	Nenhum	Auto	O personagem dissolve unidades ou propriedades do exército.
Espionagem	Dom	1 BO	Especial	Revela movimentos/posições de tropas, investiga tramas ou intrigas, inicia assassinatos, etc.
	Livre	1 BO	Especial	Regentes ladrões ganham uma ação de Espionagem gratuita por turno.
	Reino	Varia		
Finanças	Livre	Nenhum	Auto	O personagem converte GB para/de riqueza pessoal, faz empréstimos ou vende ativos.
Forjar Linhas	Dom	1 BO, PR	5+	O regente mago forja uma linha ley entre duas províncias.
Ley				
Fortificação	Dom	1 PR	2+	Cria ou melhora o castelo (custa 10 BO/nível) ou fortifica uma propriedade (5 BO/nível).
	Reino	Varia		
Conceder	Livre	Varia	Varia	O personagem distribui generosidade, títulos ou patrocínio. Efeitos e custos variáveis.
Segurar Ação	Livre	Nenhum	Auto	Atrasa a ação até mais tarde na rodada de ação.
Investidura	Dom	Varia	Auto/10+	Organiza a transferência de domínio, regência ou linhagem. Requer uma magia de reino de sacerdote.
	Livre	Varia	Varia	Um sacerdote que realiza investidura o faz como uma ação livre.
	Reino	Varia		
Tenente	Pers	Nenhum	Varia	Cria um tenente para o domínio do regente.
Mover Tropas	Livre	Especial	Auto/5+	Realiza tropas dentro do domínio. As tropas não podem entrar em províncias não governadas pelo regente. 1 GB permite 10 unidades/províncias de movimento. Rolagem de sucesso necessária para movimento marítimo.
Convocar	Livre	Varia	Auto	Cria novas unidades de exército. O custo varia com o tipo de unidade.
Exércitos				
Exercer Ofício	Pers	Nenhum	Especial	O personagem usa habilidades pessoais para ganhar a vida honestamente.
Magia de Reino	Dom	Varia	Especial	O sacerdote ou regente mago conjura magia de reino.
Pesquisa	Pers	1 BO+	Especial	O sacerdote ou mago realiza pesquisa de magia ou cria item mágico.
Governar	Dom	Varia	10+	O regente aumenta o nível da província ou propriedade.
	Reino	Varia		
Rota de	Dom	1 BO, 1 PR	10+	O regente cria uma rota comercial.
Comércio				
	Reino	Varia		
Treinar	Pers	Varia	Especial	O personagem treina para avançar de nível, melhora os níveis de proficiência ou ganha 1 hp.

Tesouro: _____

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly textured appearance and some minor discoloration or shadows, suggesting it might be a scan of a physical document. There is no handwriting or other markings on the page.

	UNIDADE	ESCALERADA	UNIDADE	ESCALERADA

mapa do domínio



escala: 1 hex = ____ km

Roesone

A Ruína da Aranha



ficha do domínio



Nome do Domínio: ROESONE Regente: MARLAE ROESONE Força da Linhagem: MAIOR/24
Província Capital: CAERCAS Raça/Classe/Nível: AN/G5 Derivação da Linhagem: BRENNA
Poder do Domínio: 30 Pontos de Regência Atuais: 56
Custo de Manutenção: 14 Manutenção da Corte: 3 Efeitos de Diplomacia: -2 EM TODA
Tesouro: 15 BO DIPLOMACIA

PROVÍNCIA	TERRENO	NÍVEL	CASTELO	LEI	TEMPLO	GUILDA	FONTES	TAXA/COLETA	LEALDADE	REGÊNCIA
ABBATHUR	FLORESTA	3/4		1				MODERADA/1D4	MÉDIA	4
- CIDADE ABBADIEL										
BELLAM	PLANÍCIE	3/2		2				MODERADA/1D4	ALTA	5
- CIDADE FORJA DE GHEDAN										
CAERCAS	PLANÍCIE	4/1		2				MODERADA/1D4+1	ALTA	6
- CAPITAL PROUD GLAINE										
DUERLIN	PLANÍCIE	3/2						MODERADA/1D4	MÉDIA	4
EDLIN	PLANÍCIE	3/2		1				MODERADA/1D4	MÉDIA	4
FAIRFIELD	PLANÍCIE	3/2		1				MODERADA/1D4	MÉDIA	4
- CIDADE DE FAIRFIELD										
GHORIED	PLANÍCIE	2/3		1				MODERADA/1D3	MÉDIA	3
								COLETA MÉDIA: 18		
								ROTAS COMERCIAIS: 9		
								RENDAS MÉDIA: 27		

Tenentes/Conselheiros

SENESCAL GAERED BIERSEN

Exército

UNIDADE LOCALIDADE

2 ARQUEIROS GHORIED

1 ARQUEIRO FAIRFIELD

1 LANCEIRO FAIRFIELD

1 CAVALARIA CAERCAS

1 ARTILHARIA CAERCAS

UNIDADE LOCALIDADE

2 LANCEIROS BELLAM

1 INFANTARIA BELLAM

Rotas Comerciais

PROUD GLAIVE/CAERCAS(4) PARA LIEN(7): 5 BO/TURNO

BELLAM(3) PARA SHIELDHAVEN(6)/MHORIED: 4 BO/TURNO



Thaele

Mar do Gelo Brilhante
(Mar Thaelasiano)

Torova Temylatin

Braco de Leviatã

Passagem Thaelasiana

Tael Firth

Mar das
Tempestades

Cerilia

Ilhas do Dragão
(Arquipélago Ocidental)

Mar dos Dragões

Grande Mar do Sul

Sahirde el-Mehare

Aduria

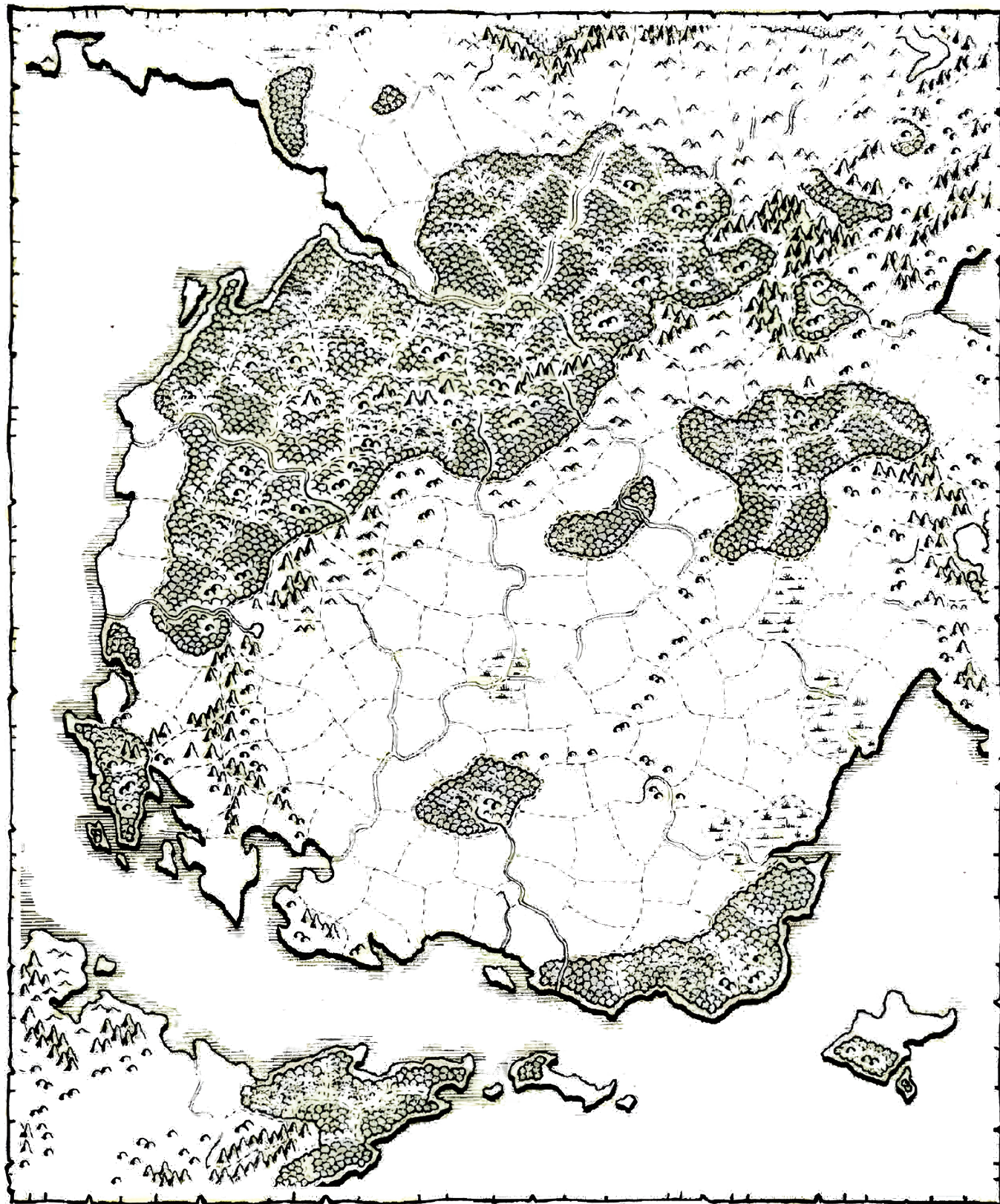
Legenda

- Planícies
- Montanhas
- Colinas
- Floresta
- Taiga
- Tundra
- Pântano
- Estepe
- Deserto
- Campo Nevado
- Selva
- Geleira
- Rio
- Terras Áridas
- Gelo Compactado

500 km

O continente de cerilia

mapa de controle do domínio do jogador



armas e armaduras das raças ceriliananas



Guarda de Infantaria de Elite Avaniana
(Anuire)



Este guarda é de uma Casa Avaniana menor. Ele usa uma armadura de placas de campanha (a), que permite maior agilidade do que uma armadura completa para lutar a pé. Seu senhor juramentado é identificado por seu tabardo (b); neste caso, um dos vassallos do Príncipe Avan. Ele não usa elmo, mas sua coifa

de malha (c) protege sua cabeça até que ele coloque o capacete. Uma vez que o capacete é colocado, a coifa não só fornece proteção extra, como também garante que o capacete se ajuste perfeitamente à sua cabeça.

A partisansa (d) do guarda permite que ele derrube oponentes montados, bem como inflija dano grave a inimigos a pé, mantendo-os a uma distância segura. Ele também carrega uma espada longa e pesada (e) para combate corpo a corpo. Observe que este guarda é canhoto, pois sua espada é usada no lado direito.

Guardas desse tipo são os favoritos dos regentes Anuireanos. Eles são excelentes soldados de infantaria, e a simples visão deles às vezes intimida os inimigos e os impede de entrar em campo.



Mercador de Berhagen
(Brecht)



Os Brecht são marinheiros habilidosos e refinaram suas armas e armaduras para que possam usá-las bem enquanto estão longe de terra.

A rapieira (a) e a adaga (b) são armas leves, preferidas por sua capacidade de manter os inimigos afastados, capturar as armas inimigas e perfurar a armadura de couro preferi-

da pelos viajantes oceânicos.

Sua armadura de couro (c) é vincada e articulada para permitir o máximo de movimento. É relativamente fácil de remover caso o guerreiro se encontre inesperadamente na água. Ela é usada sobre um gibão e uma túnica (d) na última moda Brecht. Seu manto de pele de foca oleada (e) o protege dos ventos e invernos cortantes de Krakenauricht.

O cinto (f) pendurado em seu ombro esquerdo esconde a bainha de sua rapieira. Ambas as armas estão penduradas no mesmo lado do corpo para um saque rápido; como ele é canhoto, as armas são usadas no lado direito.

Oficial da Cavalaria Mesirana
(Khinasi)

Este oficial da cavalaria usa uma capa de algodão (a) para proteger sua armadura da poeira e do sol e conservar o calor do corpo nas noites frias de Khinasi. Sua cimitarra (b) é um exemplo de aço Mesirano; as decorações na lâmina marcam sua posição na cavalaria (capitão).

Ele usa uma cota de malha aprimorada (c), especialmente adequada para cavalgadas. Ela combina as melhores características da cota de banda e da cota de malha, sem as desvantagens de ambas. O elmo com narigueira (d) e a coifa de malha (e) protegem sua cabeça dos golpes dos inimigos, bem como das intempéries. O elmo está fora de moda em Anuire, mas ainda é popular em Khinasi.

A cicatriz ritual (f) nas bochechas deste homem o identifica como um servo da família de el-Mesire, embora ele não seja um membro real da família.

armas e armaduras das raças ceriliananas



Guarda de Elite Halskapano
(Rjurik)



Este invasor Rjurik é claramente um homem importante, como indicado por sua cota de malha (a). A cota de malha é geralmente reservada para guerreiros da patente de guarda de elite e acima (uma patente geralmente equivalente ao cavaleiro Anuireano). Embora os Rjurik não concedam

honras semelhantes à cavalaria, os guardas de elite são guerreiros treinados a serviço de um lorde e servem praticamente ao mesmo propósito.

O elmo com narigueira (b) está fora de moda em Anuire, mas permite boa visão periférica e fornece proteção adequada. A pesada capa de lã (c) protege Rjurik do frio causado pela cota de malha, e a camisa de couro acolchoada (d) isola o usuário de qualquer clima que penetre na capa.

O guarda de elite está armado para a batalha com outro clã Rjurik, como indicado por sua espada longa (e). É um belo exemplo da estrutura de aço Rjurik projetada para perfurar cota de malha. Se o invasor estivesse se preparando para a batalha contra um cavaleiro Anuireano, ele portaria uma espada larga (uma arma mais eficaz contra armaduras de placas). O seax (f), a versão Rjurik da espada curta, é projetado para combate corpo a corpo, enquanto o arco longo Halskapan (g) ataca inimigos à distância.

Boyar de Rovninodensk (Barão Ladrão)
Vosgaard

O boyar é um homem de grande importância em sua província natal.

Sua lança de guerra (a) é feita de aço fino, em comparação com as armas de ferro dos plebeus de Vos. Suas farpas são especialmente curvadas para rasgar a carne do inimigo, causando dor o tempo todo.



Os espinhos (b) servem a dois propósitos: perfurar o inimigo e criar uma imagem assustadora. A corrente (c) na cintura do boyar sustenta sua arma reserva: um mangual brilhante e pontiagudo. Ele usa braçadeiras (d) nos antebraços para desviar golpes e, no caso do braço esquerdo, para desferir outro ataque brutal ao inimigo.

O manto de pele (e) fornece calor nos invernos frios de Vosgaard e também serve como saco de dormir. O capacete (f) é pontudo, peludo e semi-nasal, dando a aparência de ódio ameaçador. O cachecol de couro (g) protege contra o vento Vosgaard e oferece alguma proteção contra golpes de raspão. Sua armadura (h) é feita de correntes e placas sobrepostas, proporcionando excelente proteção e mobilidade. Mangas de couro macio permitem que seus braços tenham ampla amplitude de movimento.

gigante, ceriliano



	Floresta	Gelo
CLIMA/TERRENO:	Qualquer floresta	Norte de Cerília
FREQUÊNCIA:	Muito raro	raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Familiar
CICLO DE ATIVIDADE:	Dia	Qualquer
DIETA:	Herbívoro	Carnívoro
INTELIGÊNCIA	Média(8-10)	Alta(13-14)
TESOURO:	Nenhum	E
ALINHAMENTO:	Neutro e bom	Ordeiro e Mal
# APARIÇÃO:	1	1-4
CLASSE DE ARMADURA:	2	1
MOVIMENTO:	9	12
DADOS DE VIDA:	16+6 pv	15+7 pv
THACO:	7	5
# ATAQUES:	1	1
DANO/ATAQUE:	2d8+8	1d12 ou 2d10+9
ATAQUES ESPECIAIS:	Constricção	Magia de Gelo
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Imune ao Gelo
RESISTÊNCIA MÁGICA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (4,2m)	G(4,8m)
MORAL:	Campeão (15)	Fanático (18)
VALOR XP:	9000	12000

Diversas variedades de gigantes vivem nas áreas mais selvagens de Cerília. Em geral, eles preferem deixar seus vizinhos menores em paz, cuidando da própria vida e esperando que os outros façam o mesmo. Gigantes das colinas são comuns nos contrafortes e colinas do norte; eles são mais solitários do que o descrito no Manual dos Monstros e tendem a um alinhamento neutro. Gigantes da montanha são maiores que os gigantes das colinas e mais poderosos. Gigantes de pedra são criaturas raras intimamente ligadas à rocha elemental; são criaturas reclusas que habitam os picos mais inacessíveis. Alguns gigantes da tempestade habitam as costas rochosas de Cerília. Consulte o Livro de Monstros para obter informações sobre essas criaturas.

Os fomorianos são conhecidos como fhoimorien em Cerília e habitam pântanos e florestas desolados. Ao contrário das outras raças de gigantes, eles tendem a saquear e saquear seus vizinhos. Finalmente, Cerília abriga duas espécies únicas de gigantes: os gigantes da floresta e os gigantes do gelo.

Gigantes da Floresta

Gigantes da floresta são encontrados nas regiões mais profundas das florestas de Cerília, longe de assentamentos humanos. São criaturas pacíficas que protegem a floresta contra incursões malignas e extração de madeira ou desmatamento destrutivos. Um gigante da floresta é um humanoide enorme e nodoso com pele áspera semelhante à madeira, uma grande massa de pelos escuros e folhosos, uma longa barba e dedos longos, semelhantes a raízes, nas mãos e nos pés. Eles costumam criar raízes e dormir por anos a fio.

Em combate, os gigantes da floresta atacam com um único golpe de punho poderoso. Eles podem se comunicar com plantas e animais

à vontade. Uma vez por dia, eles podem invocar seres da floresta e também conjurar *imobilizar planta*, *imobilizar monstro* e *muralha de espinhos*. Uma vez por turno, eles podem conjurar *constricção*. Gigantes da floresta são vulneráveis ao fogo e sofrem 1 ponto extra de dano por dado rolado. Gigantes da floresta frequentemente auxiliam aventureiros que servem à causa da natureza. Eles demoram a se enfurecer, mas não têm piedade daqueles que profanam as florestas.

Gigantes de Gelo

Os desertos frios das montanhas e geleiras do norte são o lar dos gigantes de gelo de Cerília, uma raça de criaturas cruéis e rancorosas.

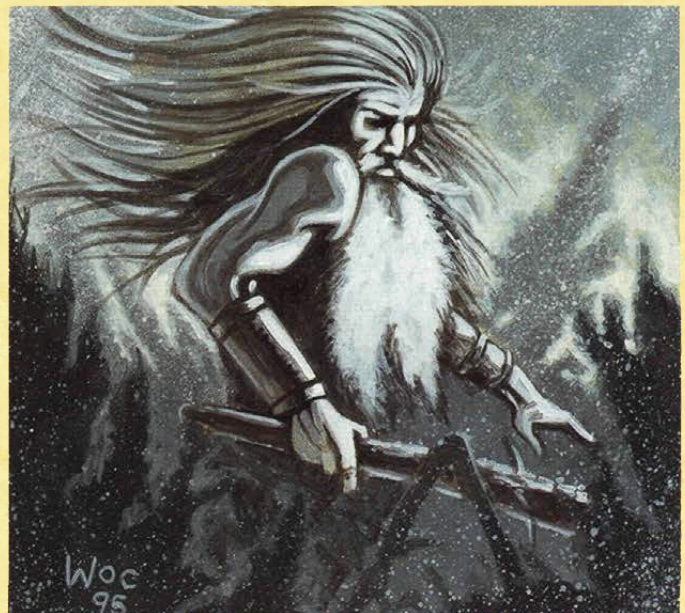
Gigantes de gelo não podem existir fora de áreas cobertas de neve e gelo; durante o verão, eles são forçados a se retirar para a segurança do gelo compactado e permanecer lá. No entanto, isso não os impede de sonhar em expandir seus domínios congelados.

Gigantes de gelo se assemelham a gigantes da neve em muitos aspectos, mas estão envoltos em geada e fragmentos de gelo irregulares. O mero contato com o corpo congelado de um gigante de gelo equivale a uma magia de *toque congelante*. Gigantes de gelo arremessam bolas de gelo gigantescas que causam 2d10 pontos de dano e se estilhaçam, causando 1d10 pontos de dano de frio em um raio de 1,5 metro.

Vítimas de um ataque de bola de gelo devem realizar uma jogada de proteção contra magia; uma falha indica o equivalente a uma magia de *toque congelante*.

Gigantes de gelo podem conjurar *nuvem de neblina* uma vez por turno. Uma vez por dia, eles podem conjurar *muralha de gelo*, *tempestade de gelo* ou *cone de frio*. Além disso, um gigante de gelo pode conjurar elemental uma vez por dia; o elemental é sempre um elemental da água (em forma de gelo), obedece ao gigante e nunca se volta contra ele.

Gigantes de gelo aguardam o início do inverno para deixar suas fortalezas congeladas e saquear as terras de Vos, Rjurik e Brechtür, no norte de Cerília. Em invernos especialmente frios, eles são conhecidos por atacar as terras ao sul das Coroas de Pedra e da Vigília Silenciosa.



dragão, ceriliano



CLIMA/TERRENO:	Montanhas
FREQUÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
CICLO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA	Excepcional(15-16)
TESOURO:	H, S, T
ALINHAMENTO:	Qualquer Neutro

# APARIÇÃO:	1
CLASSE DE ARMADURA:	0 ou melhor
MOVIMENTO:	9, V24(C)
DADOS DE VIDA:	15 (base)
THACO:	6 (base)
# ATAQUES:	3+especial
DANO/ATAQUE:	1d10/1d10/2d12
ATAQUES ESPECIAIS:	Arma de Sopro, magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Veja abaixo
RESISTÊNCIA MÁGICA:	Variável
TAMANHO:	C (12 metros)
MORAL:	Fanático (17-18)
VALOR XP:	22000 (Antigo) +2000 para cada categoria acima de Antigo

Os dragões de Cerília são uma raça ancestral, anterior até mesmo aos elfos e anões. Eles já existiram em grande número, mas agora apenas alguns vivem nas Montanhas Drachenaur e em terras distantes além-mar.

Os dragões são extremamente inteligentes e preservam conhecimentos e tradições mais antigos que a humanidade. No entanto, os dragões detestam ser incomodados por intrusos e veem qualquer ser que não seja um dragão como uma praga perigosa a ser exterminada ao se aventurar muito perto do covil de um dragão.

Os dragões de Cerília são todos membros de uma única espécie, ao contrário dos dragões da maioria dos outros mundos. São criaturas longas e serpentinadas, com pernas curtas e um par de grandes asas coriáceas. Suas barrigas são protegidas por grossas dobras de pele coriácea; escamas duras como ferro protegem as superfícies superiores do corpo e dos membros do dragão. Sua cor varia de um marrom-ferrugem avermelhado a um cinza-ferrugem. Suas barrigas são geralmente mais claras que suas escamas.

Os dragões falam sua própria língua, e cerca de 50% também falam anão ou élfico. Eles não se deram ao trabalho de aprender a língua de nenhuma raça mais jovem.

Não se conhece a existência de dragões jovens em Cerília; todos os dragões cerilianos se enquadram nas categorias de idade: velho, muito velho, venerável, ancião e grande ancião. A tabela abaixo lista os modificadores (com base na idade) para a base dos Dados de Vida do dragão, Classe de Armadura, sopro, resistência mágica e habilidades de combate. O modificador de combate é um bônus para todos os ataques e danos dos ataques físicos do dragão.

Combate: A maioria dos dragões não se importa com encontros físicos e prefere usar intimidação, magias, sopro e outras habilidades antes de se envolver em combate corpo a corpo. Todos os dragões Cerilianos irradiam medo em um raio de 45 metros. Além disso, qualquer criatura que encontre o olhar de um dragão deve fazer uma Jogada de Proteção contra Magia com penalidade de -4 ou ficará paralisada de terror por 2d4 turnos. Se o dragão desejar passar uma rodada inteira concentrando-se em uma vítima que encontrou seu olhar, ele pode usar os poderes de Debilidade Mental, Geas ou Sugestão na vítima sem precisar de jogada de proteção.

O sopro de um dragão Ceriliano é um jato de veneno ardente, combinando as piores propriedades do ácido e do fogo. Ele afeta uma área de 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. O dragão pode soprar uma vez a cada seis rodadas de combate corpo a corpo.

Categoria de Idade	Modif. de DV	Modif. de Combate	Classe de Armadura	Ataque de Sopro	Resist. Mágica
Antigo	+4 DV	+8	0	12d6+12	35%
Muito Antigo	+5 DV	+9	-1	14d6+14	40%
Venerável	+6 DV	+10	-2	16d6+16	45%
Wyrm	+7 DV	+11	-3	18d6+18	50%
Grande Wyrm	+8 DV	+12	-4	20d6+20	60%

Magia de Dragão: Todos os dragões Cerilianos são poderosos magos, equivalentes a magos do 9º ao 16º nível (1d8+8).

No entanto, dragões são capazes de usar magias apenas das escolas de abjuração, alteração, conjuração/invocação e adivinhação. Vítimas de magia de dragão sofrem uma penalidade em jogadas de proteção igual ao modificador de Classe de Armadura do dragão devido à sua idade; portanto, uma vítima das magias de um dragão wyrm sofre uma penalidade de -3 em testes de resistência.

Habitat/Ecologia: Os dragões são uma raça em extinção. Antigamente, guerreavam incessantemente entre si, mas, nos últimos milênios, evitaram lutar entre si. À medida que envelhecem, passam mais tempo dormindo; os dragões costumam dormir de vinte a trinta anos seguidos.

Quando um dragão desperta, seu primeiro pensamento é comida. Dragões malignos não hesitarão em atacar assentamentos humanos e semi-humanos próximos, mas dragões bons geralmente se limitam à caça selvagem.

Os dragões têm memórias de muitas coisas esquecidas por outras raças. Cada dragão é o equivalente a um sábio em diversas áreas da magia, da natureza ou do conhecimento extraplanar. Sabe-se que alguns dragões compartilham seu conhecimento com suplicantes mortais, mas, como regra, o conhecimento sobre dragões é cercado de enigmas e mistérios.

Orog



CLIMA/TERRENO:	Montanhas, subterrâneo
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
CICLO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA	Média a Alta (10-14)
TESOURO:	C,O,Qx10, S (individual L)
ALINHAMENTO:	Neutro e Mal

# APARIÇÃO:	4-16
CLASSE DE ARMADURA:	3 (10)
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	3
THACO:	17
# ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	por arma +2
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
RESISTÊNCIA MÁGICA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,9m)
MORAL:	Elite (10-14)
VALOR XP:	120



Orogs são uma raça subterrânea de mineradores e guerreiros que habitam as cadeias montanhosas de Cerília. Suas fortalezas e fortes sombrios podem ser encontradas escondidas em desfiladeiros remotos ou em grandes cavernas subterrâneas. Os orogs consideram todas as outras raças inimigas e vivem em um estado de guerra perpétua; nos últimos anos, eles estabeleceram vários pontos de apoio fortes na superfície.

Os orogs são mais altos que os humanos, mas têm pernas curtas e robustas. Um orog tem um torso grosso e largo, braços longos e poderosos e um rosto um tanto simiesco, com focinho curto e arrebitado, e narinas achatadas. A pele das criaturas não tem pelos e varia do cinza-couro ao preto.

Os orogs são excelentes metalúrgicos e comumente usam cotas de malha pesadas. As cores tribais são exibidas com orgulho em mantos, sobrecasacas ou estandartes. Apesar de sua aparência bruta, os orogs são muito inteligentes e têm um sólido domínio de táticas e estratégias.

Combate: Orogs são muito fortes e ganham +2 de bônus em jogadas de dano com qualquer arma de mão ou de arremesso. Eles preferem machados, maças, armas de haste e espadas longas e pesadas. Bestas também são populares.

Orogs sentem náuseas e ficam cegos pela luz solar intensa, sofrendo uma penalidade de -2 em ataques e jogadas de proteção nessas condições; mesmo dias nublados lhes concedem penalidades de -1. Essa aversão à luz do dia dificulta as viagens diurnas, então redes de túneis são frequentemente escavadas para permitir a movimentação nas proximidades de uma fortaleza orog sem emergir na luz do dia.

Um bando de orogs é liderado por um chefe de 6 DV com THACO 15 e um bônus de +4 em jogadas de dano. O chefe é

aconselhado por um sacerdote de batalha de 5 DV que possui os poderes mágicos de um clérigo de 5º nível. O chefe é protegido por 2 a 12 orogs de pelo menos 16 PV cada, usando armadura de placas (CA 2), com um bônus de +3 em jogadas de dano. Para cada 20 orogs, um sublíder equivalente a um guarda estará presente, bem como um sacerdote de batalha com 3 DV e os poderes de um clérigo de 3º nível.

Os orogs domesticam uma variedade feroz de lagartos gigantes, equivalentes em todos os aspectos aos lagartos subterrâneos. Grupos de ataque que precisam se mover rapidamente costumam ser montados em lagartos, assim como líderes entre bandos de guerra maiores. Essas criaturas são descritas no MANUAL DE MONSTROS; estatísticas básicas a seguir.

Lagarto Subterrâneo: CA 5; MV 12; DV 6; THACO 15; #AT 1; Dano 2d6; AE dano duplo em um teste natural de 20; DE Nenhuma; Tam G; ML Médio; XP 650.

Habitat/Sociedade: No passado distante, os orogs eram habitantes da superfície que foram forçados a viver no subsolo durante uma série de guerras genocidas contra os anões. Eles conseguiram sobreviver adaptando-se ao novo ambiente. As fortalezas orog, lar de 4d6x10 indivíduos, são sustentadas pela coleta de fungos subterrâneos e pela criação de gado, além da caça e dos ataques extensivos na superfície.

Os orogs veem cada membro de sua sociedade como guerreiros. As virtudes militares são acolhidas por sua sociedade, e a força bruta também é respeitada. Os sacerdotes do poder patronal sem nome dos orogs são extremamente poderosos e influentes, e tribos inteiras marcham sob as ordens dos altos sacerdotes de batalha.

goblin, ceriliano



CLIMA/TERRENO: Qualquer
FREQUÊNCIA: Comum
ORGANIZAÇÃO: Clã ou Tribo
CICLO DE ATIVIDADE: Qualquer
DIETA: Carnívoro
INTELIGÊNCIA: Baixa a Média (8-14)
TESOURO: Covil C, individual K
ALINHAMENTO: Ordeiro e Mal

APARIÇÃO: 4-24
CLASSE DE ARMADURA: Comum 7 (10)
Elite 5 (10)
Enorme 3 (10)

MOVIMENTO: 6
DADOS DE VIDA: Comum 1-1
Elite 1+1
Enorme 3+1

THAC0: Comum 20
Elite 19
Enorme 17

ATAQUES: 1
DANO/ATAQUE: por arma (+1 enorme)
ATAQUES ESPECIAIS: Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS: Nenhuma
RESISTÊNCIA MÁGICA: Nenhuma
TAMANHO: Comum P (1,2m)
Elite M (1,8m)
Enorme G (2,1m)

MORAL: Médio a Elite (10-14)
VALOR XP: 35, 65 ou 120

Combate: Os goblins cerilianos não são prejudicados pela luz solar, embora prefiram dias nublados. Possuem infravisão a um alcance de 18 metros. Goblins comuns geralmente usam armaduras de couro e escudos, mas usam escamas mais pesadas ou cota de malha quando podem obtê-las. Goblins de elite e cavaleiros de lobo usam cota de malha, e goblins enormes costumam usar cota de malha com faixas ou talas. Todos os goblins preferem lanças, armas de haste, estrelas-da-manhã, machados, maças e espadas curtas. A maioria dos goblins comuns prefere lutar como escaramuçadores, fundeiros ou arqueiros.

Os líderes goblins representam cerca de 5% da população e podem ser classificados como PNJs, como mostrado.

	Guerreiro	Sacerdote	Mágico	Ladino
Comum	1° ao 4°	1° ao 6°	1° ao 6°	1° ao 10°
Elite	1° ao 8°	1° ao 8°	1° ao 8°	1° ao 8°
Enorme	3° ao 10°	1° ao 4°	1° ao 3°	-

Esses líderes terão habilidades e itens mágicos apropriados para sua classe e nível. Noventa por cento dos goblins conhecidos são guerreiros, sacerdotes e ladinos; magos são extremamente raros.

Os goblins domesticam lobos, e a maioria das propriedades goblins é guardada por 2d4 lobos para cada 50 goblins. Cerca de 25% desses lobos são lobos gigantes; goblins comuns podem montar nessas criaturas.

Habitat/Sociedade: Os goblins vivem em propriedades de clãs com uma dúzia ou mais famílias extensas (6d6x10 indivíduos) compartilhando um pequeno forte na colina. A sociedade goblin reprime as mulheres, que devem cuidar da maioria das tarefas domésticas. Isso inclui supervisionar escravos e cativos. Os goblins negociam escravos entre clãs com frequência e frequentemente organizam incursões em busca de mais cativos.

Os goblins raramente se dedicam à agricultura, mas geralmente cuidam do gado; couro, carne seca e produtos de mineração são suas principais exportações. Os estados goblins tendem a ser belicosos e agressivos, saqueando terras próximas, contratando mercenários ou cobrando altas taxas dos mercadores que passam.

Goblins são comuns em Cerília e controlam numerosos reinos nas partes mais desoladas e perigosas da terra.

As Tribos dos Cinco Picos, Thurazor, Markazor, Urga-Zai e Kal Kalathor, são todas controladas por goblins. Alguns desses estados são reconhecidos por seus vizinhos humanos ou semi-humanos como verdadeiros reinos. Ninguém gosta de ter goblins como vizinhos, mas, em alguns casos, há goblins demais para que os humanos considerem seriamente exterminá-los.

Em Cerília, todas as raças de goblins são consideradas uma única espécie, apesar das grandes variações em tamanho, força e aparência.

Goblins comuns são geralmente iguais aos goblins descritos no Livro dos Monstros; eles constituem cerca de 50% das tribos de goblins. Goblins de elite são aproximadamente iguais aos goblins hobgoblins e representam cerca de 30% da população. Goblins enormes são equivalentes aos bugbears e constituem cerca de 20% das tribos.

Independentemente do tamanho, todos os goblins são identificados por sua constituição atarracada e pernas arqueadas, rostos achatados, orelhas pontudas e bocas largas repletas de dentes afiados. A cor de sua pele varia do verde-acinzentado ao marrom opaco, e seus olhos tendem a brilhar com uma luz avermelhada e maligna quando estão agitados. Todos os goblins falam uma língua, embora existam variações significativas no dialeto de clã para clã.

o górgona



CLIMA/TERRENO: A Coroa do Górgona/Anuire
FREQUÊNCIA: Única
ORGANIZAÇÃO: Solitário/Regente
CICLO DE ATIVIDADE: Qualquer
DIETA: Carnívoro
INTELIGÊNCIA: Supra Gênio (19)
TESOURO: Tesouro do Domínio(+100 BO)
ALINHAMENTO: Ordeiro e Mal
APARIÇÃO: 1
CLASSE DE ARMADURA: 0 (base), -10 na armadura
MOVIMENTO: 9

CLASSE/NÍVEL: Guerreiro 25/Mago 16
PONTOS DE VIDA: 170
THAC0: -4 (base)*;
-8 (Força + especialização)
ATAQUES: 2 (punhos)
5/2 (arma especializada)
2/1 (armas ordinárias)
DANO/ATAQUE: 1d8 (punho) ou por arma;
+8 bônus de força
ATAQUES ESPECIAIS: Chute, Olhar Petrificante, especialização de arma
DEFESAS ESPECIAIS: arma +2 ou superior para acertar, imune a petrificação
RESISTÊNCIA MÁGICA: 40%
TAMANHO: G (3m)
MORAL: Destemido (20)
LINHAGEM: Grandiosa (Azrai): 100+
HABILIDADES DE LINHAGEM: Sentido Aguçado (menor), Forma da Sangue (maior), Aura Divina (maior), Sentido Aguçado (maior), Vida Longa (maior), Sentir Veneno (menor), Regeneração (maior) e Cura (maior)

F: 20 (+3,+8) **D:** 15 (0,0,-1) **C:** 21 (+6)
I: 19 **S:** 18 **Ca:** 18

VALOR XP: 32000

* Note que uma rolagem 1 sempre é um erro.



O Górgona começou a vida como Raesene, o filho mais velho de seu pai, o Senhor da Primeira Casa dos Andu. Desde cedo, parecia claro que ele ajudaria a moldar o futuro de Cerília. No entanto, como filho bastardo, a glória e a atenção foram para seus dois meio-irmãos legítimos, Haelyn e Roele. Embora sua aparência nunca o traísse, Resene invejava essa atenção e a cobiçava.

Apesar disso, ele lhes ensinou o que sabia sobre esgrima e equitação, e sua tutoria lhes proporcionou uma excelente compreensão dos fundamentos da guerra — fundamentos que os preparariam bem e lhes renderiam elogios. Raesene não permaneceu como professor por muito tempo; sete anos mais velho que Roele, ele ansiava por ver o mundo. Em seu décimo sexto aniversário, ele saiu de casa para explorar Cerília.

o górgona



Quando retornou, endurecido pela batalha e marcado pela cicatriz, seu pai lhe deu o título de "Príncipe Negro" para refletir a desolação interior de Raesene. Mesmo assim, Raesene serviu nobremente ao pai, assim como ao irmão Roele, quando o Lorde Andu faleceu. Mas ninguém conseguia adivinhar o que se passava em seu coração.

Então Azrai chegou a Cerília. Ele estudou Raesene e viu o tipo de coração que seu tenente precisaria, então os dois fizeram um pacto. Enquanto Haelyn e Roele reuniam os exércitos dos Andu, Raesene começou sua traição, atraindo conspiradores para ajudá-lo em seu plano. Enquanto os Andu recuavam para Deismaar, Raesene desencadeou sua traição. Seus seguidores leais massacraram milhares de Andu e seus aliados, juntando-se aos exércitos de Azrai. O resto, como dizem, é história.

Raesene estava no auge da batalha com Roele quando os deuses se destruíram no topo de Deismaar. Raesene absorveu grande parte da essência de Azrai — quase tanto quanto Vos Kriesha e Belinik. Raesene foi o primeiro a descobrir o roubo de sangue e, mais tarde, o primeiro dos awnshegh a descobrir que as abominações podiam se tornar mais poderosas por meio do domínio da terra. Não muito tempo depois de Deismaar, ele estabeleceu seu reino ao norte de Anuire e iniciou sua colheita geracional das novas linhagens. Ele passou muitos anos desde Deismaar cultivando e destruindo linhagens, além de reunir exército após exército para varrer Anuire. Ninguém podia conhecer a mente de Raesene, e aqueles que tentaram entender foram destruídos, assim como aqueles que tentaram desafiá-lo.

Embora se diga que o Górgona (como passou a ser chamado) roubou a linhagem de Roele quando matou Michael Roele, não se sabe se isso é verdade. Alguns regentes de Anuire sussurraram que Michael, de alguma forma, conseguiu frustrar o Górgona, minando sua força, impedindo-o de dominar Anuire.

O Górgona aparece mais recentemente como um humanoide de pele pétrea com chifres no topo de sua enorme cabeça. Cascos e pernas semelhantes às de um bode adornam sua parte inferior, e sua força gigantesca lhe permite carregar seu corpo pesado. Poucos traços de humanidade são revelados em suas feições; ele se tornou quase inteiramente uma criatura do mal.

Alguns dizem que Daen Roesone, o fundador da Roesone moderna, é descendente distante deste awnsheghlein mais temível.

Combate: O Górgona era um excelente guerreiro como humano, habilidoso com a maioria das armas e especializado em algumas. Agora, com mais de mil anos de prática, ele se especializou em quase todas as armas encontradas em Cerília. O Mestre deve decidir em quais armas o Górgona não se especializou.

Como se sua destreza física não bastasse, o Górgona também possui um potente ataque de olhar, efetivo a um alcance de 18 metros, que pode ser ativado à vontade. Ao se concentrar em um oponente por uma rodada, ele pode transformá-lo em pedra ou fazê-lo cair morto. A primeira aplicação permite uma jogada de proteção contra petrificação com penalidade de -2, enquanto a segunda requer ua jogada de proteção contra magia da morte. Se uma vítima cruzar o olhar com o Górgona, ela sofre uma penalidade adicional de -2.

Se a vítima estiver a até 3 metros do Górgona, a jogada de proteção sofre outra penalidade de -2.

As pernas do Górgona podem desferir um chute poderoso naqueles tolos o suficiente para ficarem atrás dela. Ele pode desferir esse ataque enquanto realiza um ataque comum com uma arma, embora sua CA diminua em 2 pontos naquela rodada. O chute causa 2d6 de dano.

Suas defesas são tão formidáveis quanto seu ataque. Sua pele pétrea lhe confere uma CA base de 0. Sua gigantesca armadura de placas +5 (chamada de Detentor de Rei), seu escudo +5 (chamado Palavra Gentil) e sua resistência mágica o tornam quase invulnerável. Além disso, ele só pode ser atingido por armas com encantamento +2 ou superior.

Habitat/Sociedade: O Górgona governa uma vasta extensão de terra a nordeste de Anuire chamada Coroa do Górgona. Ele também controla um reino goblin e os anões vizinhos. Algumas décadas atrás, suas hordas invadiram o reino Brecht de Kiergard, devastando-o e deixando-o desolado.

A Coroa do Górgona é um deserto de montanhas, vales e penhascos íngremes que fazem chover pedras sobre as cabeças de viajantes incautos. No centro desta terra está uma floresta de pinheiros que permanece verde, não importa quão fétidas sejam as fumaças dos vulcões próximos, e que permanece firmemente plantada apesar dos terremotos leves que ocasionalmente abalam a região.

No centro desta floresta de pinheiros fica Kal-Saitharak, o castelo do Górgona. De lá, ele comanda suas hordas; daqui, a morte voa para varrer as terras de Anuire.

O castelo, feito de obsidiana negra, é um edifício gigantesco, com torres que se erguem até as nuvens e masmorras que se estendem até o coração da terra. A sala do trono do Górgona é bem equipada, com várias armas tighmaevril penduradas ao alcance do trono. Rumores dizem (embora seja impossível verificar) que a Espada do Império Anuireano está pendurada entre elas.

O Górgona ordenou que alguns dos mercenários que o servem sequestrem mineiros e fundidores, para que o ferro extraído da Coroa possa ser fundido em armas. O brilho lúgubre dessas fundições se mistura ao ar nebuloso que paira constantemente sobre a Coroa do Górgona.

Ecologia: Como uma criatura singular, o Górgona não tem um nicho na ecologia, e ninguém sabe que tipo de usos podem ser derivados de sua pele. Sabe-se que a criatura está se tornando cada vez mais pétrea com o passar dos anos, refletindo a dureza granítica de seu coração. Talvez um dia ele se torne uma estátua por completo, e assim remova essa potente ameaça de Anuire.

rhuobhe matador de homens



CLIMA/TERRENO:	Rhuobhe/Florestas
FREQUÊNCIA:	Única
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
CICLO DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA	Gênio (18)
TESOURO:	Tesouro do Domínio
ALINHAMENTO:	Neutro e Mal
# APARIÇÃO:	1
CLASSE DE ARMADURA:	6 (base), -8 na armadura
MOVIMENTO:	15
CLASSE/NÍVEL:	Guerreiro 16/Mago 15
PONTOS DE VIDA:	88
THAC0:	5 (base); -2 espada ou arco
# ATAQUES:	2/1
DANO/ATAQUE:	2d4+4 (espada) ou 1d8+3 (arco)
ATAQUES ESPECIAIS:	Criar flechas
DEFESAS ESPECIAIS:	arma +3 ou superior para acertar, invulnerável a flechas
RESISTÊNCIA MÁGICA:	25%
TAMANHO:	G (2,1m)
MORAL:	Destemido (20)
LINHAGEM:	Grandiosa (Azrai): 95
HABILIDADES DE LINHAGEM:	Forma da Sangue (maior), Antecedentes (maior), Sentido Aguçado (maior), Medo (maior), Regeneração (menor)

F: 19 (+3,+7) D: 18 (+3,+3,-4) C: 15 (+1)
I: 18 S: 14 Ca: 17 (8 para não elfos)

Magias Memorizadas:

- 1º: Encantar pessoa, toque congelante, pular, dardos místicos (x2)
- 2º: Cegueira, névoa, levitar, nuvem fedorenta, teia
- 3º: Teletransportar, dissipar magia, voar, ímpeto, raio
- 4º: Escudo de fogo, tempestade de gelo, globo menor de invulnerabilidade, crescimento de planta, metamorfosear-se
- 5º: Animar mortos, conjurar elementais, contatar outro plano, desfazer, telecinese
- 6º: Desintegrar, esfera congelante de Otiluke
- 7º: Jato prismático

MAGIAS DE REINO: Arraso, Demagogo, Destruição em Massa, Dissipar magia de reino, Proteção, Subversão, Vidência.

VALOR XP: 21000



Quando Rhuobhe Matador de Homens (pronuncia-se Rove) era um jovem elfo, passando seu tempo no sul de Aelvinnwode, às margens do Rio Maesil (na terra agora conhecida como Ghoere), as tribos humanas começaram a migrar para Cerília. Embora nem sempre fossem pacíficos com os elfos (e vice-versa), nenhuma animosidade

Rhuobhe matador de homens



particular surgiu entre as duas espécies. Assim, os elfos buscaram ajuda humana para neutralizar a crescente onda de goblins.

Humanos e elfos trabalhavam juntos, embora nem sempre lado a lado, e aprendiam muito uns sobre os outros. À medida que os humanos repeliam os goblins, Rhuobhe se sentia fascinado pelos recém-chegados.

Finalmente, quando os goblins foram derrotados, os humanos começaram a colonizar as costas de Cerília. Rhuobhe não se importou com isso e até fez amizade com alguns recém-chegados, mostrando-lhes os segredos e maravilhas de Cerília.

Quando os humanos começaram a abusar das florestas, no entanto, traíndo a confiança que neles depositara, ele mudou de ideia. Conversou com seus amigos e pediu que cessassem seus atos destrutivos. No entanto, eles zombaram dele e o mandaram embora. Amargurado e furioso, ele se juntou aos *gheallie Sidhe*, a Caçada dos Elfos, e caçou humanos com um fervor até então desconhecido para os elfos. Mesmo assim, os caçadores ficaram felizes em tê-lo, pois Rhuobhe era um excelente matador, e o apelidaram de Matador de Homens por seus esforços.

Quando Azrai abordou os elfos com seu plano de destruir os humanos, Rhuobhe aderiu avidamente. Mais tarde, quando os exércitos élficos desertaram Azrai ao perceberem o que ele representava, Rhuobhe permaneceu com o deus do mal. De fato, ele ficou surpreso ao ver que seus companheiros abandonaram o ódio pelos humanos tão rapidamente. Como resultado de sua lealdade e ódio, ele foi banhado pela essência de Azrai e transformado em uma abominação.

Desde então, Rhuobhe Matador de Homens tem usado seus poderes para promover sua agenda de destruição humana. Estabelecendo-se em uma passagem estrategicamente importante entre as Brumas Marítimas e as cadeias de montanhas da Coroa de Pedra, ele tem atacado e atormentado os humanos por quase 1.500 anos.

Com o passar dos anos, a pele do Matador de Homens começou a acinzentar, como cinzas claras ou mármore frio. As pupilas e íris de seus olhos desapareceram, deixando orbes brancas e frias. Quando irritado, seus novos olhos brilham com luz e fúria. Rhuobhe é um dos mais poderosos awnsheghliem Anuireanos, perdendo apenas para o Górgona.

Combate: Quando Rhuobhe se prepara para o combate, todo o seu reino sabe. Talvez haja tensão no ar, ou talvez um leve estrondo na terra sinalize sua intenção. Quando ele veste Quebralanças (sua armadura de placas élficas +4) e Virada da Ira (seu escudo +3), e ergue Rasga-Corações (sua espada bastarda +4, roubo de vida) ou Morte Alada (um arco longo +3), seu domínio aguarda com a respiração suspensa, antecipando ansiosamente a destruição dos inimigos de Rhuobhe.

Rhuobhe não precisa carregar uma aljava de flechas consigo, pois pode invocar raios de energia do ar. Os raios azuis incandescentes não têm bônus de ataque, embora sejam tratados como armas encantadas +5 para atingir criaturas com imunidade a armas normais. Quando essas flechas acertam, o alvo deve fazer uma jogada de proteção contra magia ou sofrer 1d6 pontos de dano adicionais.

O sangue de Azrai alterou Rhuobhe de alguma forma, impedindo-o de ser ferido por flechas, punhais ou outros projéteis. Embora

catapultas, adagas e machados possam feri-lo, flechas ricocheteiam em sua pele sem efeito.

Nada invisível escapa de seus olhos leitosos. Eles removem subterfúgios e ilusões para revelar o cerne da questão, forçando os inimigos de Rhuobhe a combatê-lo abertamente.

No entanto, seus olhos sensíveis não toleram luz forte; em áreas muito iluminadas, ele ataca com uma penalidade de -4. Ele não pode mais andar no mundo diurno como costumava fazer antes de sua transformação. Ele é uma criatura do crepúsculo agora e amaldiçoa aqueles que têm a capacidade de aproveitar o dia.

Rhuobhe também é um mago poderoso. Ele pode conjurar magias em combate enquanto veste sua armadura de placas, embora suas mãos devam estar livres para isso. Dizem que ele se associa regularmente com criaturas dos planos inferiores, subjugando-as aos seus comandos e aprendendo segredos arcanos com elas. Embora isso provavelmente seja mera superstição — uma história para assustar crianças pequenas —, isso contribui de forma tangível para a aura de ameaça que paira sobre o elfo.

Habitat/Sociedade: Rhuobhe agora passa seu tempo tramando a ruína da humanidade em sua fortaleza, Ruannoch, às margens de um lago nevado na base da cordilheira das Brumas Marítimas. Ele reuniu um exército de centenas de elfos e os está treinando para destruir reinos vizinhos.

Sua torre é uma torre enegrecida, cuja base é um enorme toco de árvore. A parte inferior é cercada por um muro de espinhos, com apenas um pequeno e bem guardado caminho até a ponte levadiça. Gaiolas pendem de afloramentos na torre, repletas de esqueletos de elfos traiçoeiros à sua causa e de humanos que tolamente tentaram destruir o Matador de Homens.

Ecologia: Rhuobhe passou por uma metamorfose notável. Ao longo de seus longos anos de vida, tornou-se cada vez mais leal, dedicando sua vida mais à preservação e expansão do modo de vida élfico em detrimento do desfrute do seu próprio. Embora os elfos de Cerília sejam tradicionalmente caóticos, ele se deslocou para o reino da neutralidade. Assim, alguns diriam que ele não representa mais o caminho élfico e, portanto, não é apto a expulsar os humanos de Cerília.

o dragão marinho



CLIMA/TERRENO:	Estreito de Aerele/ Ilha Baerghos
FREQUÊNCIA:	Única
ORGANIZAÇÃO:	Solitário/Regente
CICLO DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA	Média (10)
TESOURO:	Tesouro do Domínio (50 BO+ de navios afundados)
ALINHAMENTO:	Neutro
# APARIÇÃO:	1
CLASSE DE ARMADURA:	0
MOVIMENTO:	6, nadando 24
DADOS DE VIDA:	15 (100PV)
THAC0:	5
# ATAQUES:	1 (mordida) ou 2 (cauda)
DANO/ATAQUE:	3d10 ou 2d8/2d8
ATAQUES ESPECIAIS:	abraço esmagador, engolir
DEFESAS ESPECIAIS:	Regeneração, jato de nanquim
RESISTÊNCIA MÁGICA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (15m)

MORAL:	Fanático (17)
LINHAGEM:	Grande (Azrai): 70
HABILIDADES DE LINHAGEM:	Forma da Sangue (maior), Regeneração (maior), Regeneração (maior)
VALOR XP:	14000

Cerca de 600 anos atrás, quando os Roeles ainda viviam para governar Anuire, um mercador anuiriano chamado Garrilein Suliere navegou pelo Estreito de Aerele, vendendo grãos, aço e tecidos de Anuire em Mieres, e retornando com um porão de carga cheio de ouro e especiarias. Era uma vida boa; ele lucrava com o comércio e também ajudava a enriquecer outros.

Ocasionalmente, ele complementava sua carga com passageiros. Um passageiro misterioso, que pagou seu peso em ouro, provou ser a ruína de Garrilein. Embora a travessia do Estreito dure apenas um dia, este dia mudaria irrevogavelmente a vida de Garrilein.

Uma tempestade se formou, e o manto do passageiro foi arrancado de seu rosto. Ele era escamoso e chifrado, uma criatura horrível parecida com um lagarto, e começou a massacrar a tripulação onde quer que estivessem. Embora Garrilein fosse apenas um guerreiro mediano, ele não conseguia ficar parado enquanto sua tripulação era massacrada.



o dragão marinho



Reunindo toda a sua escassa coragem, ele se esgueirou por trás da fera e cravou um arpão em suas costas. Ela expirou no arpão, amaldiçoando-o o tempo todo.

Seja pela maldição, seja pelo assassinato ter despertado o sangue latente de Garrilein, ele gradualmente assumiu as escamas da fera ao longo dos anos seguintes. Logo, ele não pôde mais aparecer em público e foi forçado a negociar com intermediários e mensageiros. Sua aparência continuou a piorar, até que finalmente ele se jogou no mar na tentativa de se matar.

Ele descobriu que a imersão na água não o mataria; em vez disso, a água salgada do Estreito acelerou sua transformação e ele eventualmente se tornou uma pequena serpente marinha. Os anos o tornaram maior e mais poderoso; e embora ele não seja ativamente maligno, sua transformação continua incessantemente.

Embora agora tenha pouca utilidade para ele, o Dragão do Mar ainda coleciona tesouros. Embora não possa mais aumentar sua fortuna com trabalho honesto, agora pode tomá-la dos capitães das embarcações que navegam pelo Estreito de Aerele. Ele aterroriza navios há 500 anos e, após as primeiras décadas, poucos ousam negar-lhe o tesouro que busca.

No entanto, o Dragão do Mar não tira vidas, a menos que seja forçado a fazê-lo em legítima defesa. Ele abre uma exceção para os navios piratas que tentam roubar o que seria seu. Aparentemente, ele sente alguma obrigação de ganhar o dinheiro que tira dos mercadores; matar os piratas é sua troca.

O Dragão do Mar aparece como uma serpente de 15 metros de comprimento com uma grande crista em forma de leque adornando suas costas. Ele é manchado de verde e azul e se mistura facilmente às águas, às vezes turbulentas, do Estreito. Presas preenchem sua boca e as nadadeiras em seus membros dianteiros o impulsionam poderosamente pela água. Ele não guarda nenhum traço de sua antiga humanidade, exceto por sua moral e sua capacidade de compreender toda a fala humana.

O dragão do mar consegue respirar tanto na água quanto no ar sem dificuldade, mas tem dificuldade para se mover em terra. Embora seja conhecido por perseguir inimigos em terra firme, ele prefere a água, onde é mais manobrável e perigoso.

Combate: Capitães de navios prestam homenagem ao Dragão do Mar sem alarde, e por um bom motivo. Sua mordida causa 3d10 de dano, o suficiente para dilacerar um homem normal com um único golpe de dentes afiados. Alternativamente, ele pode desferir um ataque esmagador com suas duas nadadeiras tremendas, cada uma causando 2d8 de dano. Qualquer objeto quebrável deve fazer uma jogada de proteção contra golpe esmagador ao ser atingido por suas nadadeiras ou será estilhaçado.

O Dragão do Mar descobriu recentemente que seu grande tamanho confere duas formas adicionais de ataque. Ele agora é de um tamanho tal que pode engolir inimigos do tamanho de um homem; quando ataca com sua mordida, um resultado natural de 19 ou 20 significa que sua vítima foi engolida inteira. A vítima sofre 1d20 de dano ao passar por fileiras de dentes e entrar na garganta do Dragão do Mar, então tem 1d6 rodadas para se libertar (causando 20 pontos de dano à CA 5) antes de se afogar e morrer queimado

na poderosa bile estomacal. Apenas armas de tamanho P podem ser usadas para cortá-lo; não há espaço para empunhar armas maiores.

O outro ataque recém-descoberto da criatura é sua espiral esmagadora. Ele pode envolver qualquer navio com convés de 6 metros de largura ou menos e esmagá-lo. Se a madeira do navio falhar em um teste de proteção contra golpe esmagador, o casco se estilhaça e o navio afunda lentamente.

O Dragão do Mar pode cuspir uma nuvem de tinta sob suas nadadeiras para ajudá-lo a escapar. A tinta atua como uma magia de escuridão com um raio de 15 metros debaixo d'água; é ineficaz acima d'água.

O Dragão do Mar regenera 2 PV por rodada enquanto seus ferimentos estão debaixo d'água. Se um ferimento for exposto ao ar por mais de 3 rodadas, ele deve se curar normalmente. Se reduzido a -10 pontos de vida, o Dragão do Mar morre.

Habitat/Sociedade: O Dragão do Mar não tem sociedade. Ele vive sozinho em uma gruta sob a Ilha Baerghos, contemplando seu tesouro. Diz-se que uma tribo primitiva vive na ilha e venera o Dragão do Mar como um deus, mas ninguém pôs os pés na ilha em mais de dois séculos para comprovar isso.

Ecologia: O Dragão do Mar patrulha o Estreito de Aerele, alimentando-se de tubarões e baleias. Se estes não estiverem disponíveis, ele pode sobreviver com plâncton ou algas marinhas. Ele arrasta o tributo doado a ele por marinheiros ávidos por escapar de sua ira para sua gruta subaquática. Alguns aventureiros imprudentes já saquearam esta gruta ao longo dos anos, e muitos outros planejam cuidadosamente entrar quando o Dragão do Mar está ausente, mas esta é uma aventura tola, pois o Dragão do Mar não segue horários e pode retornar a qualquer momento. Apesar de sua natureza geralmente passiva, ele matará qualquer um que mexa com seu tesouro. Embora não tenha utilidade para o tesouro, ele aprecia sua companhia e o guarda zelosamente.

Há uma teoria de que o Dragão do Mar coleciona tesouros para lembrá-lo de sua humanidade perdida. Alguns dizem que ele faria qualquer coisa para recuperar aquela vida, ou para acabar com esta. Eles estão errados em um aspecto: ele luta ferozmente quando atacado, como se tivesse medo da morte.

Viajantes no Estreito devem ser avisados: embora seja possível negociar com o Dragão do Mar, ele exige tributo. Ele é nada menos que irracional se negado. Ninguém sobreviveu para contar uma história sobre escapar do Dragão do Mar prometendo retornar com mais ouro. Embora seja ganancioso, ele não é estúpido. Ninguém escapa de um encontro com o Dragão do Mar com a bolsa cheia.

a aranha



CLIMA/TERRENO: A Ruína da Aranha/Florestas
FREQUÊNCIA: Única
ORGANIZAÇÃO: Solitário/Regente
CICLO DE ATIVIDADE: Qualquer
DIETA: Carnívora
INTELIGÊNCIA: Muito Inteligente (11)
TESOURO: Tesouro do Domínio(20-30 BO)
ALINHAMENTO: Caótico e Mal

APARIÇÃO: 1
CLASSE DE ARMADURA: -2 na carapaça; 4 no dorso
MOVIMENTO: 15
DADOS DE VIDA: 13 (81 PV)
THAC0: 7
ATAQUES: 3 (garra/garra/picada) ou 1(teia)
DANO/ATAQUE: 1d10/1d10/1d6
ATAQUES ESPECIAIS: Teia, salto, veneno
DEFESAS ESPECIAIS: Saliva, regeneração
RESISTÊNCIA MÁGICA: 15%
TAMANHO: G (2,1m)
MORAL: Destemido (20)
LINHAGEM: Grandiosa (Azrai): 95

HABILIDADES DE LINHAGEM:

Afinidade Animal (aranhas-maior). Forma da Sangue (maior), Invulnerabilidade (maior), Vida Longa (maior), Regeneração (maior)

VALOR XP:

14000

Na época em que os humanos chegaram a Cerilia, as florestas próximas às terras modernas de Roesone eram controladas por uma tribo de goblins. Os goblins, que dominavam a magia e se envolviam em poderes além do alcance humano, eram uma força a ser reconhecida. De todos eles, Tal-Qazar era o mais poderoso.

Ele era chamado de Senhor das Aranhas, pois uma vez que seus inimigos fossem apanhados em suas armadilhas, estariam condenados. Ele liderou exércitos de milhares de goblins e gnolls contra os odiados elfos; muitas foram as torres élficas que ruíram sob as botas dos humanoides do Senhor das Aranhas, e muitos foram os elfos que tombaram com flechas envenenadas em seus flancos.

Por fim, Tal-Qazar reivindicou uma grande parte da floresta escura e a chamou de Ruína da Aranha. Ao mesmo tempo, os colonos Andu, que se autodenominavam Deretha, expulsaram os elfos de Erebanien. O Senhor das Aranhas esmagou os elfos enquanto fugiam, e apenas alguns sobreviveram para alcançar a segurança nas terras natais dos elfos.



a aranha



Os goblins de Tal-Qazar entraram em confronto frequente com os Deretha, até o dia de Deismaar. O Senhor das Aranhas liderou uma poderosa tropa de goblins, e grande foi a destruição que causaram ao longo do caminho. No entanto, a tropa foi praticamente obliterada pela explosão da destruição dos deuses, e Tal-Qazar e alguns poucos sobreviventes lamentáveis voltaram para casa.

O Senhor das Aranhas havia absorvido um pouco da essência de Azrai e percebeu o poder à sua disposição. Ele usou esse poder para se restabelecer na Ruína da Aranha, e jovens goblins se uniram à sua bandeira. À medida que Tal-Qazar usava seu poder para ganhar mais dinheiro e mais infâmia para si, o sangue de Azrai o distorceu, trazendo à tona sua natureza aracnídea.

Tal-Qazar, sem surpresa, logo se viu sofrendo uma mutação na monstrosidade inchada que é hoje. Ele tentou tudo ao seu alcance para permanecer um goblin normal. No entanto, nenhuma cirurgia conseguiu remover permanentemente as pernas extras que continuavam crescendo em seus quadris. Nenhum corte conseguiu reduzir o abdômen aracnídeo que substituiu a parte inferior de seu torso. A única maneira segura de interromper a transformação era parar de usar suas habilidades de sangue; se tentasse isso, os jovens goblins tentariam tomar o poder. E assim a transformação continuou em ritmo acelerado, até que o Senhor Aranha se tornou verdadeiramente a Aranha.

Enquanto isso, os Anuireanos estavam levando os goblins de volta à selvageria. Grande parte da civilização goblin foi perdida quando os Anuireanos desmataram vastas extensões de terra e, embora os imperadores Roele não pudessem destruir a Aranha, conseguiram contê-la e suas hordas. O poder goblin quase desapareceu de Anuire por um tempo.

A Aranha se abrigava em sua floresta, enviando hordas de humanóides às terras humanas apenas para vê-los morrer. Sua sanidade se desgastava a cada ano que passava, desaparecendo com sua essência goblinoide.

A Aranha agora se apresenta como uma aranha gigantesca, malhada e peluda, com a parte superior do corpo musculosa e goblinoide sobre ela. Sua boca é cheia de presas, suas orelhas são pontudas e seus olhos são desprovidos de sanidade. Ela pode conversar e negociar, mas seu temperamento oscila descontroladamente e pode matar um visitante sem pensar duas vezes. No entanto, ela tem um senso de honra distorcido e manterá sua palavra — talvez o último resquício de um outrora nobre lorde goblin.

Combate: Embora seja menos poderosa que o Górgona e Rhuobhe Matador de Homens, a Aranha ainda é uma inimiga a ser temida. Ela pode se mover rapidamente de um lado para o outro, esquivando-se de golpes o tempo todo. Ao atacar, usa suas duas poderosas mãos com garras para golpear o oponente e, em seguida, desfere uma mordida horrenda com dentes afiados. Se a Aranha morder um inimigo com sucesso, o oponente deve realizar uma jogada de proteção contra veneno com penalidade de -2 ou cair morto no local. Mesmo um teste bem-sucedido causa 20 pontos de dano.

A Aranha pode saltar até 9 metros no ar e pousar em um alvo a 15 metros de distância com uma jogada de ataque bem-sucedida. Esta não é uma tática que ela usa com muita frequência em

combate, mas é valiosa para emboscadas ou fugas. Ainda assim, há momentos em que um bom salto parece perfeito...

O awnshegh pode deixar um rastro de teia atrás de si ou tecer uma teia intrincada. A teia pode cobrir uma área de 12x12x12 metros e retém criaturas como a magia da teia. No entanto, esta teia não pode ser queimada. Essas teias se dissolvem após um ou dois dias.

Se a Aranha estiver em uma situação difícil, ela usa sua saliva ofuscante para escapar. Este jato de saliva pode atingir três pessoas em um raio de 3 metros com um ataque bem-sucedido em cada uma delas, e cega as vítimas por 1d6 turnos. A menos que uma jogada de proteção contra veneno seja bem-sucedida, esta saliva também causa 1d6 de dano após 1 rodada.

Ela pode ser lavada com água, mas isso alivia apenas o dano, não a cegueira.

A Aranha se regenera a uma taxa de 1 PV por rodada. Ela pode até mesmo se regenerar de danos que a deixem abaixo de -10 pontos de vida. A única maneira de matar a criatura de fato é cortar os restos, incendiá-los e espalhar sal sobre a terra onde as cinzas jazem.

Habitat/Sociedade: A Aranha controla a floresta úmida conhecida como Ruína da Aranha, em meio aos poderes Anuireanos. É uma prova da astúcia e sutileza da Aranha ter sobrevivido tanto tempo presa entre tantos reinos hostis.

A Ruína da Aranha é uma das florestas mais perigosas de Anuire e está repleta de armadilhas naturais e brechas. O que parecem ser trilhas de caça levam a pântanos e túmulos de goblins mortos.

A terra também está repleta de goblins e gnolls vivos, todos correndo para cumprir as ordens da Aranha. Séculos se passaram desde que algum deles tentou usurpar a posição da Aranha; histórias sobre aquele último tolo ainda são contadas ao redor das fogueiras à noite.

As aranhas que povoam o Penhasco das Aranhas são inúmeras. Seu tamanho varia de uma pequena unha até aquelas que podem derrubar um veado. A maioria é altamente venenosa. Nenhum deles ataca os capangas da Aranha.

Ecologia: Os exércitos da Aranha são temidos por reinos distantes, pois atacam sem provocação e sem aviso. Regentes que buscaram domar o Vale das Aranhas com exércitos enormes sempre emergiram da floresta com menos da metade de seus homens e a promessa de nunca mais entrar naquela mata.

A Aranha comanda não apenas exércitos de goblins e gnolls, mas também desenvolveu um estranho controle sobre aranhas naturais. Ninguém sabe a extensão desse poder, mas uma alma infeliz afirmou ter visto as aranhas inferiores injetando seu veneno em sua líder. Outros afirmam que a Aranha desfruta de uma ligação telepática com cada um de seus lacaios aracnídeos.



Arqueiros Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 4
+1 para ataques a distância
contra unidades montadas

1



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2



Arqueiros Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 4
+1 para ataques a distância
contra unidades montadas

2



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2



Arqueiros Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 4
+1 para ataques a distância
contra unidades montadas

3



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2



Arqueiros Anuireanos

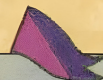
Movimento: 2
Defesa: 2
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 4
+1 para ataques a distância
contra unidades montadas

4



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2



Arqueiros Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 4
+1 para ataques a distância
contra unidades montadas

5



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2



Arqueiros Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 4
+1 para ataques a distância
contra unidades montadas

6



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2



Artilheiros Anuireanos

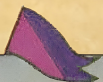
Movimento: 1
Defesa: 1
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 5
Artilheiros ignoram bônus
defensivo de terreno quando
atacam.

7



1 dano
Corpo-a-Corpo: 0
À Distância: 3



Artilheiros Anuireanos

Movimento: 1
Defesa: 1
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 5
Artilheiros ignoram bônus
defensivo de terreno quando
atacam.

8



1 dano
Corpo-a-Corpo: 0
À Distância: 3





Artilheiros Anuireanos

Movimento: 1
Defesa: 1
Moral: ➡

Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 5
Artilheiros ignoram bônus defensivo de terreno quando atacam.

9



1 dano
Corpo-a-Corpo: 0
À Distância: 3



Cavalaria Anuireana

Movimento: 3
Defesa: 3
Moral: ➡

Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 5
À Distância: 1

10



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3
À Distância: 0



Cavalaria Anuireana

Movimento: 3
Defesa: 3
Moral: ➡

Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 5
À Distância: 1

11



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2



Cavalaria Anuireana

Movimento: 3
Defesa: 3
Moral: ➡

Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 5
À Distância: 1

12



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2



Cavalaria Anuireana

Movimento: 3
Defesa: 3
Moral: ➡

Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 5
À Distância: 1

13



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2



Cavalaria Anuireana

Movimento: 3
Defesa: 3
Moral: ➡

Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 5
À Distância: 1

14



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2



Cavalaria Anuireana

Movimento: 3
Defesa: 3
Moral: ➡

Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 5
À Distância: 1

15



1 dano
Corpo-a-Corpo: 0
À Distância: 3



Infantaria Anuireana

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ➡

Corpo-a-Corpo: 3
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

16



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2





Infantaria Anuireana

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: 

Corpo-a-Corpo: 3
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

17



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Infantaria Anuireana

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: 

Corpo-a-Corpo: 3
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

18



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Infantaria Anuireana

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: 

Corpo-a-Corpo: 3
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

19



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Infantaria Anuireana

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: 

Corpo-a-Corpo: 3
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

20



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Infantaria Anuireana

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: 

Corpo-a-Corpo: 3
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

21



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Infantaria de Elite Anuireana

Movimento: 1
Defesa: 4
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 4
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

22



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3



Infantaria de Elite Anuireana

Movimento: 1
Defesa: 4
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 4
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

23



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3



Infantaria de Elite Anuireana

Movimento: 1
Defesa: 4
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 4
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

24



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3





Irregulares Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral: ✂ ▶

Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 2

25



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 1

Irregulares Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral: ✂ ▶

Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 2

26



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 1

Irregulares Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral: ✂ ▶

Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 2

27



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 1

Irregulares Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral: ✂ ▶

Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 2

28



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 1

Irregulares Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral: ✂ ▶

Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 2

29



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 1

Irregulares Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral: ✂ ▶

Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 2

30



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 1

Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 4
Moral: ✂ ▶

Corpo-a-Corpo: 4
Carga: 6

31



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 4

Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 4
Moral: ✂ ▶

Corpo-a-Corpo: 4
Carga: 6

32



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 4



Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 4
Moral:   

Corpo-a-Corpo: 4
Carga: 6

33



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 4



Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 4
Moral:   

Corpo-a-Corpo: 4
Carga: 6

34



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 4



Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 4
Moral:   

Corpo-a-Corpo: 4
Carga: 6

35



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 4



Cavaleiros Anuireanos

Movimento: 2
Defesa: 4
Moral:   

Corpo-a-Corpo: 4
Carga: 6

36



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 4



Camponeses

Movimento: 1
Defesa: 1
Moral: 

Corpo-a-Corpo: 2

37



2 danos
Corpo-a-Corpo: 0

1 dano
Corpo-a-Corpo: 1



Camponeses

Movimento: 1
Defesa: 1
Moral: 

Corpo-a-Corpo: 2

38



2 danos
Corpo-a-Corpo: 0

1 dano
Corpo-a-Corpo: 1



Camponeses

Movimento: 1
Defesa: 1
Moral: 

Corpo-a-Corpo: 2

39



2 danos
Corpo-a-Corpo: 0

1 dano
Corpo-a-Corpo: 1



Camponeses

Movimento: 1
Defesa: 1
Moral: 

Corpo-a-Corpo: 2

40



2 danos
Corpo-a-Corpo: 0

1 dano
Corpo-a-Corpo: 1





Camponeses

Movimento: 1
Defesa: 1
Moral: ▶

Corpo-a-Corpo: 2

41



2 danos
Corpo-a-Corpo: 0

1 dano
Corpo-a-Corpo: 1

Camponeses

Movimento: 1
Defesa: 1
Moral: ▶

Corpo-a-Corpo: 2

42



2 danos
Corpo-a-Corpo: 0

1 dano
Corpo-a-Corpo: 1

Cavalaria Mercenária

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✂

Corpo-a-Corpo: 5
Carga: 5
À Distância: 1

43



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3
À Distância: 0

Cavalaria Mercenária

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✂

Corpo-a-Corpo: 5
Carga: 5
À Distância: 1

44



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3
À Distância: 0

Cavalaria Mercenária

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✂

Corpo-a-Corpo: 5
Carga: 5
À Distância: 1

45



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3
À Distância: 0

Infantaria Mercenária

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: 🛡

Corpo-a-Corpo: 3
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

46



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2

Infantaria Mercenária

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: 🛡

Corpo-a-Corpo: 3
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

47



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2

Infantaria Mercenária

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: 🛡

Corpo-a-Corpo: 3
+1 de ataque contra lan-
ceiros e irregulares.

48



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Mercenários Irregulares

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral: ▶

Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 2

49

1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 1



Mercenários Irregulares

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral: ▶

Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 2

50

1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 1



Mercenários Irregulares

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral: ▶

Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 2

51

1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 1



Lanceiros Anuireanos

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✂

Corpo-a-Corpo: 3
*Lanceiros não podem
sofrer carga. +1 de ataque
e defesa contra unidades
montadas.*

52

1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Lanceiros Anuireanos

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✂

Corpo-a-Corpo: 3
*Lanceiros não podem
sofrer carga. +1 de ataque
e defesa contra unidades
montadas.*

53

1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Lanceiros Anuireanos

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✂

Corpo-a-Corpo: 3
*Lanceiros não podem
sofrer carga. +1 de ataque
e defesa contra unidades
montadas.*

54

1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Lanceiros Anuireanos

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✂

Corpo-a-Corpo: 3
*Lanceiros não podem
sofrer carga. +1 de ataque
e defesa contra unidades
montadas.*

55

1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Lanceiros Anuireanos

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✂

Corpo-a-Corpo: 3
*Lanceiros não podem
sofrer carga. +1 de ataque
e defesa contra unidades
montadas.*

56

1 dano
Corpo-a-Corpo: 2





Lanceiros Anuireanos

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✂️ 🛡️

Corpo-a-Corpo: 3
Lanceiros não podem sofrer carga. +1 de ataque e defesa contra unidades montadas.



Corpo-a-Corpo: 2
1 dano



Batedores Anuireanos

Movimento: 3
Defesa: 2
Moral: ✂️ ➡️

Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 3
Batedores podem mover-se através de qualquer território livremente.



Batedores Anuireanos

Movimento: 3
Defesa: 2
Moral: ✂️ ➡️

Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 3
Batedores podem mover-se através de qualquer território livremente.



Batedores Anuireanos

Movimento: 3
Defesa: 2
Moral: ✂️ ➡️

Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 3
Batedores podem zmmover-se através de qualquer território livremente.



Guardas Anões

Movimento: 1
Defesa: 5
Moral: ✂️ ➡️ 🛡️

Corpo-a-Corpo: 3
Anões ignoram resultados F ou R causados por magia.



2 danos
Corpo-a-Corpo: 1

Corpo-a-Corpo: 2
1 dano



Guardas Anões

Movimento: 1
Defesa: 5
Moral: ✂️ ➡️ 🛡️

Corpo-a-Corpo: 3
Anões ignoram resultados F ou R causados por magia.



2 danos
Corpo-a-Corpo: 1

Corpo-a-Corpo: 2
1 dano



Besteiros Anões

Movimento: 1
Defesa: 4
Moral: ✂️ ➡️ 🛡️

Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 4
Anões ignoram resultados F ou R causados por magia.



Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2
1 dano



Arqueiros Elfos

Movimento: 2
Defesa: 2
Moral: ✂️ ➡️ 🛡️

Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 5
Elfos podem passar livremente através de qualquer território.



Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 3
1 dano





Arqueiros Elfos

Movimento: 2

Defesa: 2

Moral:   

Corpo-a-Corpo: 2

À Distância: 5

Elfos podem passar livremente através de qualquer território.



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 3



Cavalaria Élfica

Movimento: 4

Defesa: 3

Moral:   

Corpo-a-Corpo: 3

Carga: 5

À Distância: 4

Elfos podem passar livremente através de qualquer território.



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3
À Distância: 2



Arqueiros Goblins

Movimento: 1

Defesa: 2

Moral: 

Corpo-a-Corpo: 1

À Distância: 3

+1 para ataques à distância contra unidades montadas.



1 dano
Corpo-a-Corpo: 0
À Distância: 1



Infantaria Goblin

Movimento: 1

Defesa: 2

Moral: 

Corpo-a-Corpo: 2

À Distância: 1

+1 para ataques corpo-a-corpo contra lanceiros e irregulares.



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 0



Infantaria Goblin

Movimento: 1

Defesa: 2

Moral: 

Corpo-a-Corpo: 2

À Distância: 1

+1 para ataques corpo-a-corpo contra lanceiros e irregulares.



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 0



Escamuçadores Goblins (Irregulares)

Movimento: 1

Defesa: 1

Moral: 

Corpo-a-Corpo: 2

À Distância: 2



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 1



Guardas Goblins

Movimento: 1

Defesa: 3

Moral:  

Corpo-a-Corpo: 4

À Distância: 2

+1 para ataques corpo-a-corpo contra lanceiros e irregulares.



1 dano
Corpo-a-Corpo: 1
À Distância: 2



Patrulheiros Goblins

Movimento: 2

Defesa: 3

Moral:  

Corpo-a-Corpo: 3

Carga: 4

À Distância: 1



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3
À Distância: 1





Saqueadores Gnolls (Irregulares)

Movimento: 2
Defesa: 3
Moral: ✖

Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 2

73



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 1



Saqueadores Gnolls (Irregulares)

Movimento: 2
Defesa: 3
Moral: ✖

Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 2

74



1 dano
Corpo-a-Corpo: 2
À Distância: 1



Infantaria Gnoll

Movimento: 2
Defesa: 4
Moral: ✖

Corpo-a-Corpo: 4
À Distância: 2
+1 para ataques corpo-a-corpo contra lanceiros e irregulares.

75



2 danos
Corpo-a-Corpo: 1
À distância: 0

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3
À Distância: 1



Infantaria Orog

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✖

Corpo-a-Corpo: 3
+1 para todos os ataques realizados à noite.

76



2 danos
Corpo-a-Corpo: 1

1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Infantaria Orog

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✖

Corpo-a-Corpo: 3
+1 para todos os ataques realizados à noite.

77



2 danos
Corpo-a-Corpo: 1

1 dano
Corpo-a-Corpo: 2



Lanceiros Orog

Movimento: 1
Defesa: 3
Moral: ✖

Corpo-a-Corpo: 3
+1 de ataque e defesa contra unidades montadas.

78



2 danos
Corpo-a-Corpo: 1

1 dano
Corpo-a-Corpo: 2

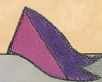


Guardiões de Mhoried

Movimento: 2
Defesa: 4
Moral: ✖

Corpo-a-Corpo: 4
Carga: 6
À Distância: 2

79



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3
À distância: 0

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 4
À Distância: 1



Guarda de Ferro de Ghoere

Movimento: 2
Defesa: 4
Moral: ✖

Corpo-a-Corpo: 5
Carga: 6

80



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3

1 dano
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3
À Distância: 1

3 danos
Corpo-a-Corpo: 1
Carga: 2





A Legião Imperial

Movimento: 2
Defesa: 5
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 5
Carga: 6
À Distância: 3

81



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 2
À distância: 1

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 4
À Distância: 2

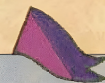


Cavaleiros de Haelyn

Movimento: 2
Defesa: 5
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 5
Carga: 7

82



2 danos
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3

1 dano
Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 5

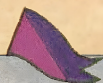


Cavaleiros de Cuiraécen

Movimento: 2
Defesa: 5
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 5
Carga: 7
Ignoram resultados F ou R causados por magia.

83



2 danos
Corpo-a-Corpo: 3
Carga: 4

1 dano
Corpo-a-Corpo: 4
Carga: 5



Ogres da Coroa de Pedra

Movimento: 2
Defesa: 3
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 7

84



2 danos
Corpo-a-Corpo: 4

1 dano
Corpo-a-Corpo: 5



Bando de Guerra de Markazor

Movimento: 2
Defesa: 4
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 4
Carga: 5
À Distância: 3
Ignoram resultados F ou R.

85



2 danos
Corpo-a-Corpo: 1
Carga: 2
À distância: 0

1 dano
Corpo-a-Corpo: 2
Carga: 3
À Distância: 2



Legião de Mortos Vivos

Movimento: 1
Defesa: 7
Moral:  

Corpo-a-Corpo: 5
Ignoram resultados F ou R exceto aqueles causados por magia.

86



2 danos
Corpo-a-Corpo: 1

1 dano
Corpo-a-Corpo: 2
3 danos
Corpo-a-Corpo: 3



Aventureiros

Movimento: 4
Defesa: +1
Moral:  

Corpo-a-Corpo: +2 Carga: +2
À Distância: +2

87

Aventureiros podem ser empilhados com qualquer unidade e adiciona aos valores. Aventureiros tomam dano somente quando a unidade em que estão empilhados é destruída.



2 danos
Aventureiros desengajam e escapamse eles tomam um segundo dano

1 dano
Corpo-a-Corpo: +1
Carga: +1
À Distância: +1



CARTA DE TERRENO

Fortificação

Colocação: Deve ser colocada nas linhas aliadas.

Efeitos de Movimento: Unidades aliadas não são afetadas. Unidades inimigas montadas não podem entrar na área. Nenhuma unidade pode fazer carga nessa área.

Combate: Todas as unidades aliadas dentro da área fortificada substituem seu nível de defesa pelo nível do castelo ou fortificação, ou utilizam seu nível de defesa adicionando 1, o que for maior. (Artilharia inimiga ignora esses bônus.)

Unidades aliadas nessa área ignoram resultados de recuar e dispersar, e permaneçam firmes, embora sofram 1 dano em resultado D.

Se nenhuma unidade aliada estiver presente para defender a fortificação, as defesas intrínsecas do castelo contam como uma unidade de irregulares.

88



CARTA DE TERRENO

Penhasco

Movimento: Penhascos impedem o movimento entre a área que contém esta carta e a área apontada pela seta. (O defensor pode orientar esta carta em qualquer direção.)

Combate: Qualquer unidade na área desta carta não pode ser atacada por carga ou com ataques à distância e ganha +1 em seus níveis de Defesa e Combate Corpo a Corpo.

Se uma unidade for derrotada ou forçada a recuar em direção à área próxima à seta, ela é considerada destruída.

89

CARTA DE TERRENO

Rio

Movimento: Um rio impede o movimento entre a área que contém esta carta e a área apontada pela seta. (O defensor pode orientar esta carta em qualquer direção.)

Combate: Se uma unidade for derrotada ou forçada a recuar em direção à área próxima à seta, ela será considerada destruída.

90

CARTA DE TERRENO

Florestas

Movimento: Unidades montadas são forçadas a parar ao entrarem na área que contém esta carta. (Elas podem sair da área sem penalidade.)

Combate: Unidades nesta área não podem fazer ataque de carga. Ataques à distância realizados nesta área sofrem uma penalidade de -2 em seus níveis de ataque.

Elfos ganham um bônus de +1 em seus níveis de Combate Corpo a Corpo e Defesa enquanto estiverem na Floresta.

91

CARTA DE TERRENO

Pântano

Movimento: As unidades devem parar de se mover ao entrar na área que contém esta carta. (A unidade pode sair do pântano sem penalidade.)

Combate: Unidades nesta área não podem fazer um ataque de carga. Unidades montadas sofrem uma penalidade de -1 em seus níveis de Defesa e Combate Corpo a Corpo enquanto estiverem no pântano.

92

CARTA DE TERRENO

Colina

Movimento: Todas as unidades devem parar ao entrar na área que contém esta carta. (A unidade pode sair desta área sem penalidades adicionais.)

Combate: Unidades nesta área não podem fazer ataque de carga. Unidades pertencentes ao primeiro lado a ocupar esta área ganham um bônus de +1 em todos os níveis de combate contra unidades inimigas que se movem para esta área.

Anões que atacam esta área ignoram os benefícios de terreno das unidades defensoras.

93

MAGIA DE GUERRA

Transmutações

Magias Disponíveis: *Transmutar rocha em lama, Transmutar água em pó, Escavar, Mover terra*

Efeito: Destrói colinas, penhascos, rios ou pântanos sem causar dano às unidades naquela área. Remova a carta de terreno do mapa.

Se qualquer uma dessas magias for usada em uma área sem terreno, um pântano será criado. Use a carta 92.

Duração: Permanente (até que toda a batalha seja resolvida).

94

MAGIA DE GUERRA

Névoas

Magias disponíveis: *parede de névoa, nuvem de névoa, pirotecnia, névoa sólida, obscurecimento, controle climático*

Efeitos: Nenhuma unidade pode disparar ataques à distância para dentro ou para fora da área afetada por essas magias. Nenhuma unidade pode fazer carga de, para dentro ou através desta área.

Duração: Uma rodada por nível do conjurador.

95

MAGIA DE GUERRA

Metamorfose em Massa

Magias Disponíveis: *Metamorfose em Massa, Floresta Alucinatória, Invisibilidade em Massa*

Efeito: Qualquer uma destas magias pode ser lançada em uma unidade antes do início da batalha. A localização da unidade é registrada secretamente durante a preparação; ela pode ser colocada em qualquer lugar, exceto na reserva inimiga. A unidade não pode ser detectada ou atacada pelo inimigo. Ela não pode se mover ou atacar até que a magia seja cancelada. O jogador pode revelar a unidade a qualquer momento durante a batalha.

Duração: Até que a unidade seja revelada.

96



Muralhas

Magias Disponíveis: Muralha de Gelo, Muralha de Fogo, Muralha de Pedra, Muralha de Força, Muralha de Ferro, Muralha de Espinhos

Efeito: Uma muralha mágica impede movimento e ataques à distância entre a área que contém esta carta e a área apontada pela seta. O conjurador pode orientar esta carta em qualquer direção.

Efeito Adicional: Uma magia de Muralha de Fogo ou Muralha de Espinhos causa um resultado O a uma unidade inimiga não engajada presente nesta área quando a magia é conjurada.

Duração: Uma rodada por nível do conjurador.

97

Benções

Magias Disponíveis: benção, cântico, oração

Efeitos: Estas magias podem ser conjuradas em uma unidade aliada na mesma área que o conjurador. A unidade ganha um bônus de +1 em seus níveis de Combate Corpo a Corpo, Carga e à distância. Além disso, o moral da unidade é elevado em um nível. Uma unidade com um ou dois ícones de moral compra uma carta aleatória e adiciona esse ícone ao seu nível de moral durante a duração da magia. (Ícones duplicados não contam; o jogador pode comprar até que um novo ícone seja obtido.)

Duração: Uma rodada por nível do conjurador.

98

Terreno Alucinatório

Magia disponível: terreno alucinatório

Efeitos: A área onde esta magia é lançada assume as características de qualquer uma das cartas de terreno. Coloque a carta de terreno nesta área. Ela permanece até que o conjurador decida dissipar a ilusão. (Embora o terreno não seja real, as tropas acreditam que ele é real e ele é tratado como terreno real.)

Duração: Até que o conjurador a dissipe

99

Magias Arcanas

As magias são classificadas como geradoras de um resultado O, D ou R para a unidade alvo. Quando uma magia é conjurada, o resultado é automático, mas os testes de moral se aplicam normalmente.

O: nuvem mortal, névoa mortal, jato prismático, nuvem incendiária, enxame de meteoros, parede prismática, esfera prismática

D: bola de fogo, raio, tempestade de gelo, magia mortal, bola de fogo com explosão retardada, símbolo, palavra de poder atordoante, palavra de poder mortal

R: força fantasmagórica, força fantasmagórica aprimorada, força espectral, medo, ilusão avançada, caos, ilusão permanente, ilusão programada

100

Magias Divinas

As magias são classificadas como geradoras de um resultado O, D ou R para a unidade alvo. Quando uma magia é conjurada, o resultado é automático, mas os testes de moral se aplicam normalmente.

O: tempestade de fogo

D: invocar relâmpago, golpe de chamas, barreira de lâminas, sementes de fogo, destruição rastejante, símbolo, terremoto, palavra sagrada

R: pirotecnia, praga de insetos, raio de sol, artilharia ilusória, crescimento de espinhos, pedras com espinhos

101

CARTA DE BATALHA

Ícone de Defesa	Ícone de Ataque	ATAQUE-DEFESA									
		↓-3	-2	-1	0	+1	+2	+3↑			
☠	☠	A	-	R	-	A	-	-			
☠	☠	-	R	-	-	A	A	O			
☠	☠	-	A	A	-	A	-	A			
☠	☠	R	-	-	D	O	A	D			
☠	☠	A	R	A	A	A	A	A			
☠	☠	-	A	-	A	D	D	O			
☠	☠	-	R	A	A	R	O	A			
☠	☠	R	A	-	A	-	A	D			
☠	☠	R	-	A	R	-	-	A			

R: Unidade atacante recua
A: Unidade defensora recebe um golpe
D: Unidade defensora toma dano e é dispersada
O: Unidade de defesa é obliterada

#102

CARTA DE BATALHA

Ícone de Defesa	Ícone de Ataque	ATAQUE-DEFESA									
		↓-3	-2	-1	0	+1	+2	+3↑			
☠	☠	R	A	-	D	O	-	A			
☠	☠	A	-	A	A	A	A	D			
☠	☠	-	R	-	A	D	D	A			
☠	☠	-	A	A	A	R	A	-			
☠	☠	R	-	-	A	-	D	O			
☠	☠	R	R	A	R	-	A	A			
☠	☠	A	-	R	-	A	A	D			
☠	☠	-	R	-	-	A	-	A			
☠	☠	-	A	A	-	A	D	O			

R: Unidade atacante recua
A: Unidade defensora recebe um golpe
D: Unidade defensora toma dano e é dispersada
O: Unidade de defesa é obliterada

#104

CARTA DE BATALHA

Ícone de Defesa	Ícone de Ataque	ATAQUE-DEFESA									
		↓-3	-2	-1	0	1	2	+3↑			
☠	☠	-	D	A	A	R	A	D			
☠	☠	R	A	-	A	-	D	A			
☠	☠	R	-	A	R	-	A	O			
☠	☠	A	D	D	-	A	-	A			
☠	☠	-	A	-	-	A	A	D			
☠	☠	-	-	A	-	A	-	A			
☠	☠	R	A	-	D	D	-	-			
☠	☠	A	-	A	A	A	O	O			
☠	☠	-	D	-	A	D	A	A			

R: Unidade atacante recua
A: Unidade defensora recebe um golpe
D: Unidade defensora toma dano e é dispersada
O: Unidade de defesa é obliterada

#103



Lista de Cartas de Guerra

Carta	Unidade
1-6	Arqueiros Anuireanos
7-9	Artilheiros Anuireanos
10-15	Cavalaria Anuireana
16-21	Infantaria Anuireana
22-24	Infantaria de Elite Anuireana
25-30	Irregulares Anuireanos
31-36	Cavaleiros Anuireanos
37-42	Camponeses
43-45	Cavalaria Mercenária
46-48	Infantaria Mercenária
49-51	Irregulares Mercenários
52-57	Lanceiros Anuireanos
58-60	Batedores Anuireanos
61-62	Guardas Anões
63	Besteiros Anões
64-65	Arqueiros Elfos
66	Cavalaria Élfica
67	Arqueiros Goblins
68-69	Infantaria Goblin

#111

Lista de Cartas de Guerra

Carta	Unidade
70	Escamuçadores Goblins
71	Guardas Goblins
72	Patrulheiros Goblins
73-74	Saqueadores Gnolls
75	Infantaria Gnoll
76-77	Infantaria Orog
78	Cavalaria Orog
79	Guardiões de Mhoried
80	Guarda de Ferro de Ghoere
81	A Legião Imperial
82	Cavaleiros de Haelyn
83	Cavaleiros Cuiraécen
84	Ogres da Coroa de Pedra
85	Bando de Guerra de Markazor
86	Legião de Mortos Vivos
87	Aventureiros
88-93	Cartas de Terreno
94-101	Cartas de Magia de Guerra
102-110	Cartas de Batalha
111-112	Lista de Cartas

#112

CARTA DE BATALHA

Ícone de Ataque		Ícone de Defesa		ATAQUE-DEFESA					
				↓-3	-2	-1	0	1	2 +3↑
⚔	🛡	⚔	🛡	R	A	-	A	A	O
⚔	🛡	🔴	🛡	R	-	A	A	D	-
⚔	🛡	⚔	🛡	A	-	-	A	R	O
🛡	🛡	-	A	A	A	-	-	A	A
🛡	🛡	-	-	-	-	-	R	-	D
🛡	🛡	R	-	A	A	-	-	A	A
🛡	🛡	🔴	🛡	-	-	-	A	A	A
🛡	🛡	🔴	🛡	-	-	A	-	A	D
🛡	🛡	🔴	🛡	-	A	R	D	O	A

#109

CARTA DE BATALHA

Ícone de Ataque		Ícone de Defesa		ATAQUE-DEFESA					
				↓-3	-2	-1	0	+1	+2 +3↑
⚔	🛡	⚔	🛡	-	-	A	A	-	A
⚔	🛡	🔴	🛡	-	A	-	R	-	O
⚔	🛡	⚔	🛡	R	-	A	-	A	A
🛡	🛡	-	-	-	-	-	A	D	O
🛡	🛡	A	-	-	-	-	A	A	D
🛡	🛡	-	A	-	-	-	A	A	O
🛡	🛡	🔴	🛡	-	-	-	A	A	A
🛡	🛡	🔴	🛡	-	A	-	A	D	A
🛡	🛡	🔴	🛡	-	-	-	A	R	A

#110

CARTA DE BATALHA

Ícone de Ataque		Ícone de Defesa		ATAQUE-DEFESA					
				↓-3	-2	-1	0	+1	+2 +3↑
⚔	🛡	⚔	🛡	A	-	-	-	A	D
⚔	🛡	🔴	🛡	-	-	A	-	A	-
⚔	🛡	⚔	🛡	-	A	R	D	O	D
🛡	🛡	R	-	-	-	A	A	A	A
🛡	🛡	🔴	🛡	R	-	A	A	D	A
🛡	🛡	🔴	🛡	A	A	-	A	R	O
🛡	🛡	🔴	🛡	-	-	A	A	-	A
🛡	🛡	🔴	🛡	-	A	-	R	-	A
🛡	🛡	🔴	🛡	R	-	A	-	A	-

#107

CARTA DE BATALHA

Ícone de Ataque		Ícone de Defesa		ATAQUE-DEFESA					
				↓-3	-2	-1	0	+1	+2 +3↑
⚔	🛡	⚔	🛡	R	A	-	-	A	D
⚔	🛡	🔴	🛡	A	-	A	D	O	A
⚔	🛡	⚔	🛡	-	R	-	A	A	-
🛡	🛡	-	A	A	A	D	A	O	A
🛡	🛡	🔴	🛡	R	-	R	A	R	-
🛡	🛡	🔴	🛡	A	R	-	A	-	A
🛡	🛡	🔴	🛡	-	-	A	R	-	A
🛡	🛡	🔴	🛡	-	R	-	-	A	A
🛡	🛡	🔴	🛡	R	A	A	-	A	D

#108

CARTA DE BATALHA

Ícone de Ataque		Ícone de Defesa		ATAQUE-DEFESA					
				↓-3	-2	-1	0	+1	+2 +3↑
⚔	🛡	⚔	🛡	-	-	A	R	-	A
⚔	🛡	🔴	🛡	-	R	-	-	A	A
⚔	🛡	⚔	🛡	-	A	A	-	A	A
🛡	🛡	D	-	-	-	-	-	A	O
🛡	🛡	🔴	🛡	A	R	A	D	O	A
🛡	🛡	🔴	🛡	-	A	-	A	A	-
🛡	🛡	🔴	🛡	-	R	A	A	D	D
🛡	🛡	🔴	🛡	R	A	R	A	R	-
🛡	🛡	🔴	🛡	A	-	-	A	-	A

#105

CARTA DE BATALHA

Ícone de Ataque		Ícone de Defesa		ATAQUE-DEFESA					
				↓-3	-2	-1	0	+1	+2 +3↑
⚔	🛡	⚔	🛡	-	R	A	A	D	A
⚔	🛡	🔴	🛡	R	A	R	A	R	D
⚔	🛡	⚔	🛡	A	-	-	A	-	A
🛡	🛡	-	R	A	R	-	D	-	D
🛡	🛡	🔴	🛡	-	A	-	-	A	O
🛡	🛡	🔴	🛡	R	-	A	-	A	A
🛡	🛡	🔴	🛡	R	A	-	-	A	-
🛡	🛡	🔴	🛡	A	-	A	D	0	D
🛡	🛡	🔴	🛡	-	R	-	A	A	-

#106