



Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

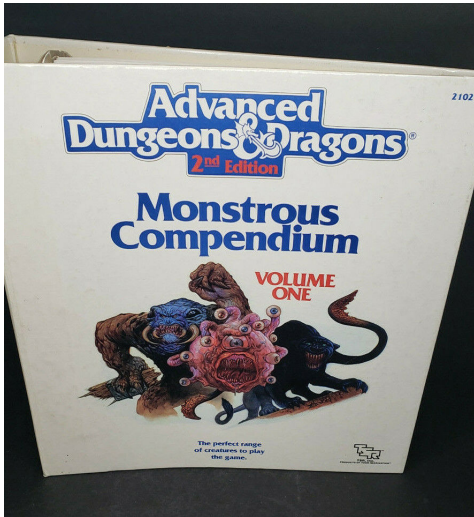
Compêndio Monstruoso



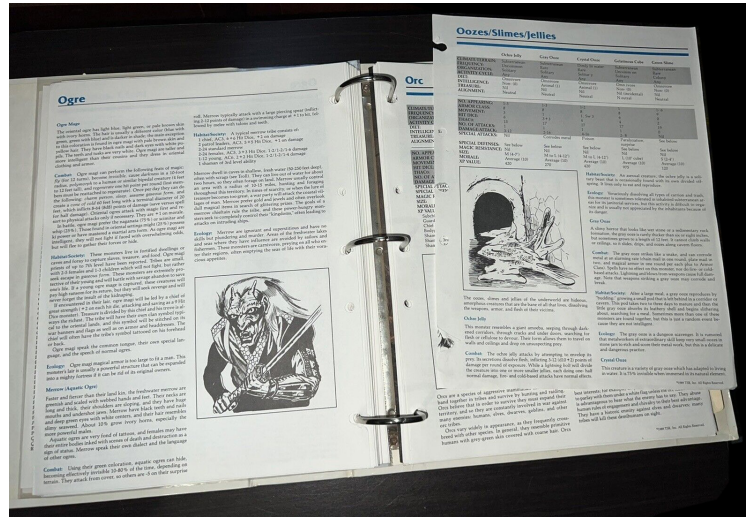
Apêndice



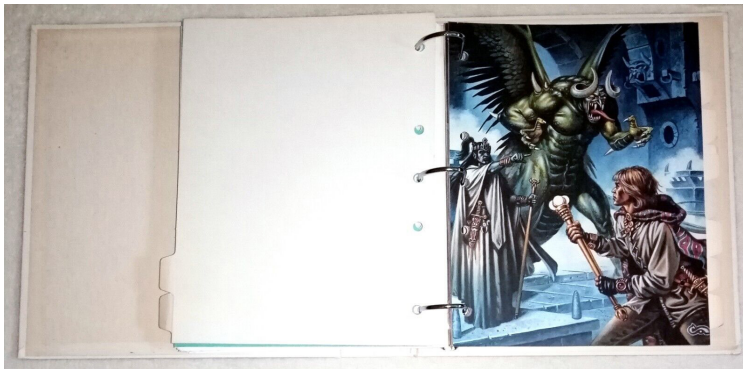
Terroros do Deserto



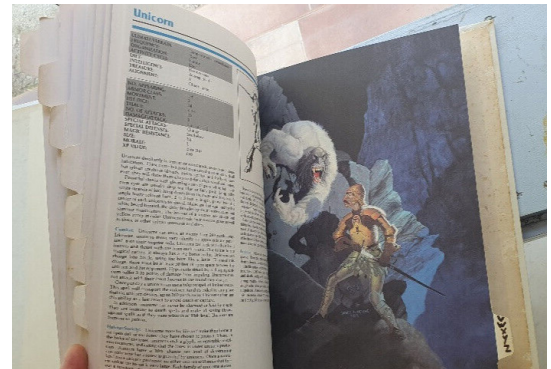
Primeiro fichário de monstros.



Primeiro fichário de monstros.



Divisória de um fichário de monstros



Divisória de um fichário de monstros

Breve explicação sobre os Compêndios Monstruosos do AD&D 2ª Edição.

Quando a antiga TSR lançou o primeiro conjunto de monstros para o AD&D 2E, optou por disponibilizá-los em um formato de fichário, com as criaturas apresentadas em folhas soltas. A ideia por trás desse formato era permitir que os mestres pudessem adicionar novos monstros conforme fossem lançados, organizando-os de acordo com sua conveniência. Além disso, novas criaturas eram frequentemente disponibilizadas em revistas, livros e outras edições. Com o tempo, no entanto, essa abordagem revelou-se menos prática, uma vez que as folhas se perdiam ou se danificavam ao longo do tempo. Por volta de 1994, uma solução mais conveniente surgiu na forma dos Compêndios Monstruosos Anuais, que foram lançados em formato de livro.

Como tenho o costume de preservar a fidelidade aos originais, fiz a diagramação dos Compêndios Monstruosos de forma a replicar a sensação das folhas soltas de um fichário. Assim, optei por não numerar as páginas, embora isso não impeça que alguém escolha imprimir e encadernar o compêndio como um livro, de acordo com sua preferência pessoal.

Caso vá imprimir as divisórias, peça pra ser usado um papel mais grosso. Veja também se a gráfica rápida faz no mesmo formato da original.

Tradução: Paulo César

Agradecimento especiais ao Tiago Loyo pelas divisórias!

Diagramação:
Paulo César

Para mais material, visite
<https://cemiteriodosdragoes.blogspot.com/>

Criticas, sugestões, comentários, etc...
rperros@hotmail.com

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.

Versão desta Edição:
AD&D 2E Dark Sun - Monstrous Compendium (Appendix I) V. 1.0

ATENÇÃO!

Este livro foi diagramado no formato carta (21,6 x 27,9 cm). Se você pretende imprimir, utilize papéis desse tamanho para garantir que a impressão e o resultado final correspondam fielmente ao layout original.

Observação: No caso de capa flexível, a capa deve ter o mesmo tamanho das páginas, ou seja, formato carta (21,6 x 27,9 cm). Já para capa dura, é comum que a capa seja de 3 a 5 milímetros maior em cada borda do que as páginas internas, dependendo do estilo de encadernação.

SOBRE A TRADUÇÃO

Ao traduzir este livro, utilizei três IAs: ChatGPT, DeepSeek e Google Gemini.

No entanto, o uso dessas três IAs não se resumiu a solicitar a tradução e simplesmente copiar as respostas. Eu trabalhava com as três abertas simultaneamente, lia e comparava cada resultado, escolhia os trechos que melhor se adequavam ao contexto e repetia esse processo até concluir a tradução de cada monstro. Nos prompts utilizados para cada IA, eu já orientava o uso de um glossário, a fim de manter a padronização dos termos de jogo.

O segundo passo, após finalizar a tradução de uma criatura, era solicitar que as IAs apri-

morassem o texto. Novamente, eu analisava as respostas de cada uma e fazia as devidas correções. Depois que todos os monstros foram traduzidos, realizei uma nova revisão completa, pois notei que o texto ainda apresentava alguns erros. Somente após essa etapa iniciei a diagramação.

Mesmo durante a diagramação, continuei identificando falhas, que novamente foram corrigidas. O resultado final ficou bom? Quem dirá é você, leitor. Procurei fazer o meu melhor, com todo o carinho de fã, mas sei que sempre podem existir erros. Estou totalmente aberto a críticas e sugestões e peço que entre em contato para que eu possa tomar conhecimento delas.

Advanced Dungeons & Dragons

2nd Edition

Compêndio Monstruoso



Apêndice

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147 USA



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Criação: Tom Prusa, Louis J. Prospero e Walter M. Bass (com Kira Glass)

Concepção e Desenvolvimento Adicionais: Timothy B. Brown e William W. Connors

Edição: C. Terry Phillips

Arte da Capa: Jeff Easley

Arte Interna: Tom Baxa e Mark Nelson

Diagramação: Gaye O'Keefe

Produção: Sarah Feggstad

Diagramação PT-BR: Paulo César

Agradecimentos especiais a Steve e Elsa Theis e, claro, a Bruce Heard e aos criadores do jogo DARK SUN®, que tornaram este projeto possível.

A Random House e suas empresas afiliadas detêm os direitos de distribuição mundial, no mercado editorial, para os produtos em língua inglesa da TSR, Inc.

Distribuído ao mercado editorial e de hobbies no Reino Unido pela TSR Ltd.

Distribuído ao mercado de brinquedos e hobbies por distribuidores regionais.

Este material é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos da América. Qualquer uso não autorizado do material ou das ilustrações aqui contidas é expressamente proibido sem o consentimento por escrito da TSR, Inc.

Copyright ©1992 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DARK SUN, BATTLESYSTEM®, DUNGEON MASTER e MONSTROUS COMPENDIUM são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc.

O logotipo da TSR é uma marca registrada de propriedade da TSR, Inc.

2405

ISBN 1-56076-272-1

Como Usar Este Livro

Bem-vindo ao volume do COMPÊNDIO MONSTRUOSO que apresenta as criaturas extraordinárias de Athas. Assim como nos volumes anteriores, todas as entradas estão organizadas em ordem alfabética, dispostas em folhas soltas e removíveis. Essas folhas podem ser inseridas em um fichário mestre, facilitando a consulta sempre que necessário durante uma aventura.

Nota Importante: As fichas destas criaturas não devem ser misturadas com as de outros volumes da série; mantenha estes monstros agrupados em uma seção exclusiva de seu fichário.

As estatísticas aqui apresentadas refletem espécimes típicos de cada espécie. Sinta-se encorajado a criar variações próprias para surpreender seus jogadores.

CLIMA/TERRENO: Define os ambientes onde a criatura é mais comumente encontrada. Normalmente, o clima inclui categorias como ártico, subártico, temperado e tropical, enquanto o terreno abrange planícies/áreas agrestes, florestas, regiões acidentadas/colinas, montanhas, pântanos e desertos.

FREQUÊNCIA: Indica a probabilidade de encontrar a criatura em uma determinada área. *Muito rara* corresponde a 4% de chance; *rara*, a 11%; *incomum*, a 20%; e *comum*, a 65%. Essas probabilidades podem ser ajustadas para regiões especiais.

ORGANIZAÇÃO: Descreve a estrutura social adotada. O termo “Solitário” pode incluir pequenos grupos familiares.

PERÍODO DE ATIVIDADE: É o período do dia em que a criatura é mais ativa. Aquelas mais ativas à noite podem estar alertas a qualquer hora em ambientes subterrâneos. O ciclo de atividade é um guia geral, e exceções são relativamente comuns.

DIETA: Mostra o que a criatura geralmente come. Carnívoros consomem carne, herbívoros comem plantas e onívoros se alimentam de ambos. Necrófagos se alimentam principalmente de carniça.

INTELIGÊNCIA: Equivale ao “QI” humano. Alguns monstros possuem uma astúcia instintiva, o que será indicado em suas descrições. As classificações correspondem aproximadamente aos seguintes valores de habilidade:

1	Não-inteligente
2	Inteligência animal
2-4	Semi-inteligente
5-7	Inteligência baixa
8-10	Inteligência média (humana)
11-12	Muito inteligente
13-14	Inteligência alta
15-16	Inteligência excepcional
17-18	Gênio
19-20	Supragênio
21+	Inteligência divina

TESOURO: Refere-se às tabelas de tesouro do *Livro de Regras de DARK SUN*®. Quando indicado como individual, cada criatura pode portar esse tesouro (ou não, a critério do Mestre). Tesouros maiores costumam ser encontrados no covil do monstro e, em geral, são planejados e posicionados pelo Mestre. Monstros inteligentes utilizam itens mágicos disponíveis e tentam fugir levando seus bens mais valiosos se estiverem em desvantagem. Caso o tesouro seja determinado aleatoriamente, jogue para cada tipo possível; se todas as jogadas falharem, nenhum tesouro é encontrado. A quantidade deve ser reduzida se poucos monstros forem enfrentados. Tesouros

grandes são indicados por um multiplicador entre parênteses ($\times 10$, por exemplo), o que não deve ser confundido com o tipo de tesouro X. Não utilize essas tabelas para distribuir tesouros em masmorras, pois os números encontrados nelas serão bem menores.

TENDÊNCIA: Apresenta o comportamento geral do monstro médio daquele tipo. Exceções, embora incomuns, podem ocorrer.

QUANTIDADE/ENCONTRO: Indica o tamanho médio de um encontro em covil. O Mestre deve ajustá-lo conforme as circunstâncias. Esse valor não se aplica a encontros em masmorras.

CATEGORIA DE ARMADURA: É a proteção geral fornecida por armaduras para humanos e humanoides, pela estrutura física ou natureza mágica da criatura, ou pela dificuldade em acertá-la devido à velocidade, reflexos, etc. Humanos e humanoides de tamanho aproximadamente humano que usam armadura terão uma classificação sem armadura entre parênteses. As Categorias de Armadura listadas não incluem bônus especiais mencionados na descrição.

MOVIMENTO: Mostra a velocidade relativa da criatura. Velocidades maiores podem ser possíveis por períodos curtos. As taxas de movimento de humanos, semi-humanos e humanoides são frequentemente determinadas pelo tipo de armadura (as taxas sem armadura são dadas entre parênteses). Movimentos em meios diferentes são abreviados como: Vn = voando, Nd = nadando, Ev = escavando, At = movendo-se em uma teia. Criaturas voadoras também possuem uma Classe de Manobrabilidade de A a E (consulte as regras de Combate Aéreo no *Livro do Mestre*, página 106).

DADOS DE VIDA: Determinam a quantidade de pontos de vida que uma criatura pode suportar antes de ser morta. Salvo indicação em contrário, os Dados de Vida são de 8 lados, resultando em 1 a 8 pontos de vida cumulativos cada. Os dados são jogados e os números mostrados são somados para definir os pontos de vida do monstro. Algumas criaturas terão uma faixa fixa de pontos de vida em vez de Dados de Vida, e outras terão pontos adicionais somados aos seus dados. Assim, uma criatura com 4 + 4 Dados de Vida tem $4d8 + 4$ pontos de vida (total de 8 a 36). Criaturas com +3 ou mais pontos adicionados aos seus pontos de vida são consideradas do próximo Dado de Vida superior para efeitos de jogadas de ataque e testes de resistência.

TACO: É o valor de ataque necessário para atingir CA 0. Esse número deriva sempre dos Dados de Vida, salvo exceções descritas no texto da criatura. Humanos e semi-humanos usam sempre o TACO de personagens jogadores, independentemente de serem PJs ou “monstros”. O TACO não inclui bônus especiais mencionados na descrição. Bônus para chance de acertar devido a Força aparecem entre parênteses junto ao TACO.

Nº DE ATAQUES: Mostra os ataques básicos que o monstro pode realizar em uma rodada de combate corpo a corpo, excluindo ataques especiais. Esse número pode ser modificado por golpes que decepem membros, magias como *velocidade* e *lentidão*, e assim por diante. Ataques múltiplos indicam vários membros atacantes, garras que rasgam, múltiplas cabeças, etc.

DANO POR ATAQUE: Mostra o dano causado por cada ataque, expresso como uma faixa de pontos de vida (combinações de dados). Se o monstro utilizar armas, o dano do armamento típico será seguido da indicação “arma”. Bônus de dano por Força são apresentados após a faixa de dano.

Como Usar Este Livro

ATAQUES ESPECIAIS: Descrevem modos de ataque incomuns, como sopro-de-dragão, uso de magia e efeitos semelhantes, detalhados na descrição do monstro.

DEFESAS ESPECIAIS: São exatamente isso e são detalhadas na descrição do monstro.

PROTEÇÃO À MAGIA: Indica a porcentagem de chance de que uma magia lançada contra a criatura falhe, mesmo que outras criaturas próximas sejam afetadas. Caso a magia atravesse essa proteção, a criatura ainda tem direito aos testes de resistência normais.

TAMANHO: É abreviado como: "D" = minúsculo (60 cm ou menos), "P" = menor que um humano típico (60 cm a 1,20 m); "M" = de tamanho humano (1,20 m a 2,10 m); "G" = maior que o tamanho humano (2,10 m a 3,60 m), "I" = enorme (3,60 m a 7,60 m) e "A" = colossal (7,60 m ou mais).

MORAL: Representa a disposição geral do monstro para resistir diante da adversidade ou de oposição armada. Esse valor pode ser ajustado conforme a situação específica. As classificações variam de 2 a 20:

2-4	Inconfiável
5-7	Incerto
8-10	Mediano
11-12	Resoluto
13-14	Elite
15-16	Campeão
17-18	Fanático
19-20	Destemido

VALOR EM XP: Corresponde à quantidade de pontos de experiência concedidos por derrotar (não necessariamente matar) o monstro. Trata-se de uma referência que pode ser modificada pelo Mestre conforme o grau de desafio, a situação do encontro e o equilíbrio geral da campanha. Para as criaturas deste apêndice, valores adicionais de XP foram calculados com base em uso extraordinário de magias, habilidades semelhantes a magia e proteção à magia excepcional.

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS: Apresenta a lista completa das habilidades psiônicas inatas da criatura. Algumas entradas foram revisadas e estão marcadas com um asterisco (*). A decisão de usar os sumários revisados em vez das habilidades originais fica a critério do Mestre.

COMBATE: Descreve habilidades especiais de combate, armas, armaduras e táticas.

HABITAT/SOCIEDADE: Detalha o comportamento geral do monstro, sua natureza, estrutura social e objetivos.

ECOLOGIA: Explica como a criatura se encaixa no mundo de campanha, indica produtos ou subprodutos úteis e apresenta outras informações relevantes.

Variações próximas de um mesmo monstro são apresentadas em uma seção especial após a entrada principal. Essas listagens menores podem ser localizadas consultando o índice para encontrar a descrição principal correspondente.

Tabelas de Encontros de DARK SUN

Estas tabelas de encontros utilizam criaturas apresentadas na caixa básica de DARK SUN, nos volumes 1 e 2 do *Compêndio Monstruoso*, bem como neste *Compêndio Monstruoso*, *Terror do Deserto*. Em conjunto, eles oferecem um panorama coerente das ameaças e habitantes que vagam pelos ermos de Athas.

Sempre que um encontro for necessário, jogue na tabela correspondente ao tipo de terreno ou, se preferir, em qualquer uma das tabelas alternativas disponíveis. Encontros envolvendo semi-humanos, trabalhadores escravizados ou patrulhas de templários devem ser organizados diretamente pelo Mestre, de acordo com as necessidades da situação e do momento da campanha.

Cinturão Verdejante

2	arraia das nuvens
3	dragonete do fogo
4	enxame de insetos athasianos
5	t'chowb
6	besouro da agonia
7	semi-humano
8	estrangulador do pântano
9	erdland
10	z'tal (animal de rebanho)
11	b'roh
12	jankz (animal de rebanho)
13	trabalhador escravo
14	braxat
15	patrulha de templários
16	demônio do id
17	thri-kreen
18	dragonete da terra
19	gaj
20	dragonete da água

Cinturão Verdejante, 1ª Alternativa

2	arraia das nuvens
3	dragonete do fogo
4	enxame de insetos athasianos
5	t'chowb
6	besouro da agonia
7	gith
8	estrangulador do pântano
9	erdland
10	z'tal (animal de rebanho)
11	b'roh
12	jankz (animal de rebanho)
13	jozhal
14	braxat
15	belgoi
16	demônio do id
17	tohr-kreen
18	dragonete da terra
19	gaj
20	dragonete da água

Como Usar Este Livro

Ermos Pedregosos

2	gaj
3	bulette
4	pássaro roca
5	gênio, dao
6	ankheg
7	wyvern
8	basilisco inferior
9	aranha imensa
10	gith
11	ettercap/behir
12	centópeia gigante
13	besouro irritante
14	baazrag
15	tembo
16	braxat
17	morcego imenso
18	gigante ettin
19	basilisco superior
20	enxame de formigas

Desertos Arenosos

2	gênio, djinn
3	basilisco, dracolisco
4	leão pintado
5	lagarto minotauro
6	vespa
7	serpente constritora (gigante)
8	serpente constritora
9	areia viva
10	elfos/gith
11	kank
12	escorpião imenso
13	escravos
14	inix
15	anakore
16	jozhal
17	aranha interplanar
18	megacentopeia
19	yuan-ti
20	dragone

Terras Baldias Rochosas

2	arakocra
3	dragone
4	gigante-afim, ciclope
5	pássaro roca
6	ankheg
7	belgoi
8	lagarto gigante
9	besouro de fogo
10	aranha grande
11	gith/anões
12	kluzd
13	rato gigante
14	leão
15	marimbondo
16	morcego imenso
17	braxat
18	gigante
19	gênio, efreeti
20	enxame de formigas

Ermos Pedregosos, 1ª Alternativa

2	arraia das nuvens
3	dragonete da terra
4	enxame de insetos athasianos
5	demônio do id
6	tohr-kreen
7	gigante da planície athasiano
8	b'rohlg
9	kank selvagem
10	z'tal (animal de rebanho)
11	erdland
12	mul selvagem
13	cha'thrang ou açoitador
14	tagster (felino, psiônico)
15	formigoide do deserto
16	besouro da agonia
17	zhackal
18	besta pesadelo
19	so-ut
20	dragonete da água

Desertos Arenosos, 1ª Alternativa

2	enxame de insetos athasianos
3	megapede
4	dragonete da terra
5	noiva das areias
6	zhackal
7	scrab
8	tagster (felino, psiônico)
9	b'rohlg
10	erdland
11	kank selvagem
12	saqueador do silte
13	tohr-kreen ou cacto areia
14	formigoide do deserto
15	gigante do deserto athasiano
16	besouro da agonia
17	cha'thrang
18	t'chowb
19	dragonete do fogo
20	arraia das nuvens

Terras Baldias Rochosas, 1ª Alternativa

2	arraia das nuvens
3	dragonete do fogo
4	tohr-kreen
5	zhackal
6	rasclinn
7	formigoide do deserto
8	tagster (felino, psiônico)
9	jankz (animal de rebanho)
10	b'rohlg
11	erdland
12	kank selvagem
13	mul selvagem
14	gigante do deserto athasiano
15	so-ut ou dragonete da terra
16	demônio do id
17	besouro da agonia
18	cha'thrang
19	besta pesadelo
20	aranha de cristal

Ermos Pedregosos, 2ª Alternativa

2	aranha de cristal
3	dragonete da terra
4	enxame de insetos athasianos
5	demônio do id
6	tohr-kreen
7	scrab
8	b'rohlg
9	kank selvagem
10	z'tal (animal de rebanho)
11	erdland
12	mul selvagem
13	cha'thrang ou açoitador
14	banshee, anão
15	formigoide do deserto
16	besouro da agonia
17	zhackal
18	dragonete do fogo
19	so-ut
20	dragonete da água

Desertos Arenosos, 2ª Alternativa

2	enxame de insetos athasianos
3	megapede
4	dragonete da água
5	verme do sorvedouro
6	thrax
7	scrab
8	tagster (felino, psiônico)
9	b'rohlg
10	erdland
11	kank selvagem
12	saqueador do silte
13	tohr-kreen ou cacto areia
14	formigoide do deserto
15	gigante do deserto athasiano
16	demônio do id
17	cha'thrang
18	errante das dunas
19	armadilha das dunas
20	arraia das nuvens

Terras Baldias Rochosas, 2ª Alternativa

2	arraia das nuvens
3	dragonete do fogo
4	tohr-kreen
5	zhackal
6	rasclinn
7	formigoide do deserto
8	tagster (felino, psiônico)
9	jankz (animal de rebanho)
10	b'rohlg
11	erdland
12	pterrax
13	mul selvagem
14	gigante do deserto athasiano
15	so-ut ou dragonete da terra
16	demônio do id
17	besouro da agonia
18	cha'thrang
19	besta pesadelo
20	aranha de cristal

Como Usar Este Livro

Montanhas

2	lagarto do fogo
3	gigante ettin
4	pássaro roca
5	formiga gigante
6	gigante-afim, ciclope
7	lagarto gigante
8	leopardo
9	besouro de fogo
10	morcego comum
11	halflings/anões
12	gith
13	escravos
14	kenku
15	aranha gigante
16	ettercap
17	zumbi
18	arakocra
19	dragonete, pseudodragão
20	bulette

Planícies Arbustivas

2	gênio, jann
3	remorhaz
4	behir
5	formiga leão gigante
6	mekillot
7	verme da seda
8	guepardo
9	erdlu
10	gith
11	elfos/escravos
12	kank
13	rato gigante
14	jaguar
15	escorpião grande
16	aranha gigante
17	morcego imenso
18	planta carnívora, corruptora ácida
19	dragonete, pseudodragão
20	gaj

Planícies Salinas

2	basilisco, dracolisco
3	zumbi vudu
4	serpente cuspidora
5	formiga gigante
6	vespa
7	wyvern
8	marimbondo
9	esqueleto
10	escorpião imenso
11	zumbi
12	centopeia gigante
13	aranha grande
14	lagarto gigante
15	morcego grande
16	esqueleto
17	aranha interplanar
18	zumbi monstro
19	remorhaz
20	gaj

Montanhas, 1ª Alternativa

2	dragonete da água
3	villichí
4	besta pesadelo
5	zhackal
6	besouro da agonia
7	banshee, anão
8	tigone (felino, psiônico)
9	b'rohng
10	erdland
11	gith
12	demônio do id ou kenku
13	besouro de fogo
14	arraia das nuvens ou dragonete do ar
15	aranha gigante
16	pássaro roca athasiano
17	zumbi
18	dragonete da terra
19	dragonete do fogo
20	aranha de cristal

Planícies Arbustivas, 1ª Alternativa

2	arraia das nuvens
3	dragonete da terra
4	enxame de insetos athasianos
5	tohr-kreen
6	besouro da agonia
7	estrangulador do pântano
8	tigone (felino, psiônico)
9	kip (animal de rebanho)
10	z'tal (animal de rebanho)
11	jankz (animal de rebanho)
12	b'rohng
13	erdland
14	gigante da planície athasiano
15	dragonete do fogo ou villichí
16	abelha da polpa
17	demônio do id
18	aranha de cristal
19	dragonete da água
20	gaj

Planícies Salinas, 1ª Alternativa

2	dragonete da água
3	arraia das nuvens
4	armadilha das dunas
5	demônio do id
6	t'chowb
7	centopeia gigante
8	asa-cortante
9	b'rohng
10	aranha grande
11	lagarto gigante
12	erdland
13	esqueleto
14	morcego grande
15	wyvern
16	tohr-kreen
17	besouro da agonia
18	dragonete da terra
19	megapede
20	dragonete do fogo

Florestas

2	besta pesadelo
3	marimbondo
4	dragonete do fogo
5	semi-humano
6	halfling renegado
7	gith
8	megatério athasiano
9	ankheg
10	pterran
11	erdland
12	z'tal (animal de rebanho)
13	formiga leão gigante
14	halfling
15	kip (animal de rebanho)
16	kirre
17	centopeia
18	dragonete da terra
19	arraia das nuvens
20	wyvern

Florestas, 1ª Alternativa

2	besta pesadelo
3	aranha de cristal
4	dragonete do fogo
5	besouro da agonia
6	halfling renegado
7	gith
8	megatério athasiano
9	b'rohng
10	pterran
11	erdland
12	z'tal (animal de rebanho)
13	tohr-kreen ou zhackal
14	halfling
15	kip (animal de rebanho)
16	kirre
17	demônio do id
18	dragonete da terra
19	arraia das nuvens
20	dragonete da água

Mar de Silte

2	arraia das nuvens
3	horror marrom (horror do silte)
4	thrax
5	semi-humanos
6	vórtice de areia
7	horror branco (horror do silte)
8	asa-cortante
9	saqueador do silte
10	flutuador
11	pterrax
12	enxame de insetos athasianos
13	zumbi
14	pássaro roca athasiano
15	morcego
16	verme do sorvedouro
17	gigante cabeça de fera athasiano
18	horror cinzento (horror do silte)
19	arakocra
20	gigante-afim, ciclope

Abelha da Polpa



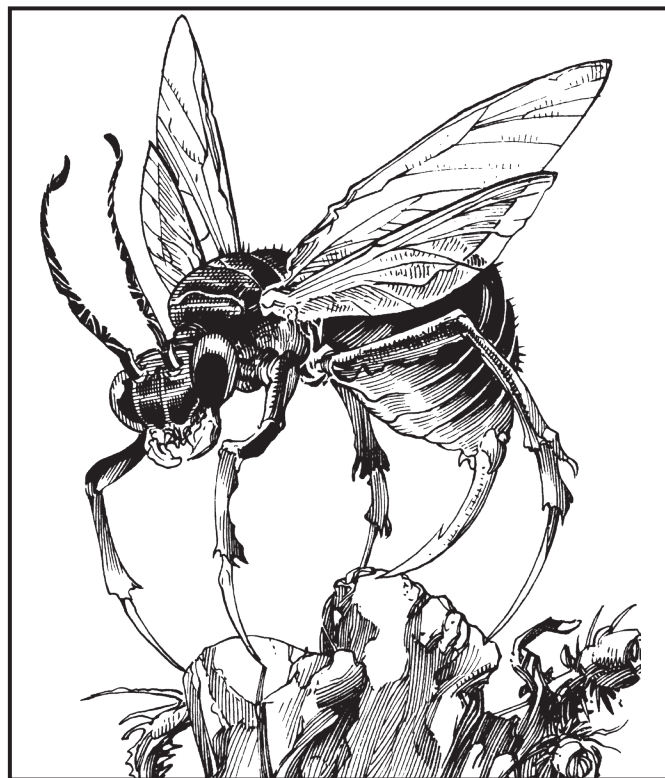
CLIMA/TERRENO:	Planícies Áridas
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Colmeia
PER. DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Herbívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum (A)
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-4
CA:	4
MOVIMENTO:	Vn 18 (B)
DADOS DE VIDA:	7
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Paralisia/Veneno
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (60 cm de comprimento)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	2.000

As abelhas da polpa são vespas de grande porte que habitam as planícies ao longo das bordas dos desertos de Athas. Elas secretam uma substância pastosa que, ao endurecer, adquire textura e consistência semelhantes às da madeira.

Em geral, medem cerca de sessenta centímetros de comprimento, possuem quatro patas e uma cauda terminada em um ferrão afiado. São capazes de voar graças a dois pares de asas, cada uma com cerca de trinta centímetros, localizadas no dorso da criatura. Como muitos insetos, as abelhas da polpa têm a habilidade natural de se prender a superfícies verticais, como paredes e saliências rochosas. Seu corpo quitinoso é negro e segmentado da cabeça ao abdômen, enquanto o tórax e os membros apresentam um vermelho vivo, o que torna a identificação da criatura relativamente fácil.

Combate: As abelhas da polpa atacam qualquer um que ameace suas colmeias, onde vivem a rainha e seus ovos. Diante de perigo, investem com o ferrão, pelo qual injetam um veneno paralisante em suas vítimas. A ferroada causa 1d6 pontos de dano; além disso, a criatura atingida deve ser bem-sucedida em um teste de resistência contra veneno ou sofrer dano adicional de 4-24 (4d6) pontos. Quem falhar nesse teste deve então realizar um teste de resistência contra paralisia ou ficará paralisado após 2-24 rodadas. Essa paralisia dura de 2 a 12 horas; passado esse período, a vítima permanece extremamente fraca por mais 10-++12 horas (-2 de Força).

Habitat/Sociedade: Como a maioria dos insetos, as abelhas da polpa vivem em colmeias, construindo seus lares nas planícies que circundam os desertos de Athas. Os ninhos são feitos da substância que secretam: um material pastoso que endurece até atingir uma consistência quase lenhosa. Esse material é moldado para formar as colmeias, que oferecem excelente proteção contra intrusos.



Dentro de uma colmeia existem três tipos distintos de abelhas da polpa: combatentes/construtoras, coletoras/produtoras de alimento e a rainha. A rainha é responsável por pôr e chocar os ovos, que dão origem a novos membros da colmeia. As coletoras/produtoras de alimento saem em busca de plantas e flores próximas, trazendo o alimento de volta ao ninho. Ali, elas o reduzem a uma pasta pastosa, que ingerem. Essa pasta serve de matéria-prima para as abelhas produtoras de alimento, que então secretam um líquido doce que, ao endurecer, torna-se a principal fonte de sustento da colmeia. As combatentes/construtoras desempenham funções semelhantes às de soldados e operárias em outras colmeias de insetos: guardam o ninho enquanto os ovos da rainha são incubados e são responsáveis pela própria construção da colmeia. Todos os membros da colmeia são idênticos em aparência, embora a rainha seja, em geral, um exemplar muito maior.

Além de viverem em estado selvagem, as abelhas da polpa também são cultivadas por algumas culturas athasianas como fonte de material de construção. Clãs tanto de humanos quanto de elfos são conhecidos por criar essas criaturas, muitas vezes dentro de cidades ou aldeias oásis.

Ecologia: A substância semelhante à madeira secretada pelas abelhas da polpa é muito valorizada por diversas culturas como material de construção. Além disso, o líquido produzido pelas abelhas produtoras de alimento é extremamente saboroso e nutritivo. Apenas um quarto desse líquido é suficiente para sustentar um adulto no deserto por dois dias. Quando endurece, ele perde parte de seu valor nutritivo, mas ainda assim ++pode sustentar um adulto por até um dia inteiro.

CLIMA/TERRENO:	Ermos áridos pedregosos
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	1
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	9+9
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	5
DANO POR ATAQUE:	1-4/1-4/1-8/1-6/1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa, ataque pelas costas
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (1,20m de comprimento)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	2.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
7	3/5/13	EP, AE, RP/ TS, BM, LM, TV	13	120

Clarisciência — *Ciências:* enxergar auras; *Devoções:* combate mental, perceber o perigo, visão circular.

Psicometabolismo — *Ciências:* forma sombria; *Devoções:* camuflagem, duplicar a dor, equilíbrio.

Telepatia — *Ciências:* rajada psiônica, sonda, torre da vontade de ferro; *Devoções:* açoite do ego, barreira mental, contato, escudo de pensamentos, estocada mental, infligir dor, limpar a mente.

Os açoitadores são criaturas solitárias que habitam os terrenos rochosos próximos às planícies de Athas. Para viajantes frequentes dessas regiões, os açoitadores servem como um lembrete constante dos perigos implacáveis da vida em Athas.

Fisicamente, os açoitadores se assemelham a tartarugas gigantes, mas possuem seis patas em vez de quatro. Esses membros costumam ficar ocultos sob seus grandes e endurecidos torsos. A carapaça de um açoitador apresenta cor e textura semelhantes às da maioria dos terrenos rochosos, permitindo que a criatura se confunda com pedras ou rochas até o momento do ataque. Um açoitador típico alcança até cerca de 1,20 metro de comprimento.

Combate: os açoitadores geralmente aguardam até que uma presa adequada se aproxime o suficiente para ser atacada. Graças à sua camuflagem natural, costumam surpreender as vítimas, impondo uma penalidade de -3 à jogada de surpresa do oponente. Normalmente, um açoitador espera que a presa passe por ele para então atacar por trás, recebendo um bônus de +2 na jogada de ataque.

Ao atacar, o açoitador utiliza seus dois membros frontais, seguidos por uma mordida e, então, por seus dois membros intermediários. As patas dianteiras causam 1d4 pontos de dano cada; a mordida inflige 1d8, enquanto as patas do meio causam 1d6. Sua carapaça rígida oferece uma defesa excelente (CA 1), mas o ventre da criatura é mais



macio e vulnerável (CA 4). Atingir a parte inferior de um açoitador é extremamente difícil e exige especificar o alvo (ver página 82 do *Livro do Mestre*), a menos que ele tenha sido virado de costas.

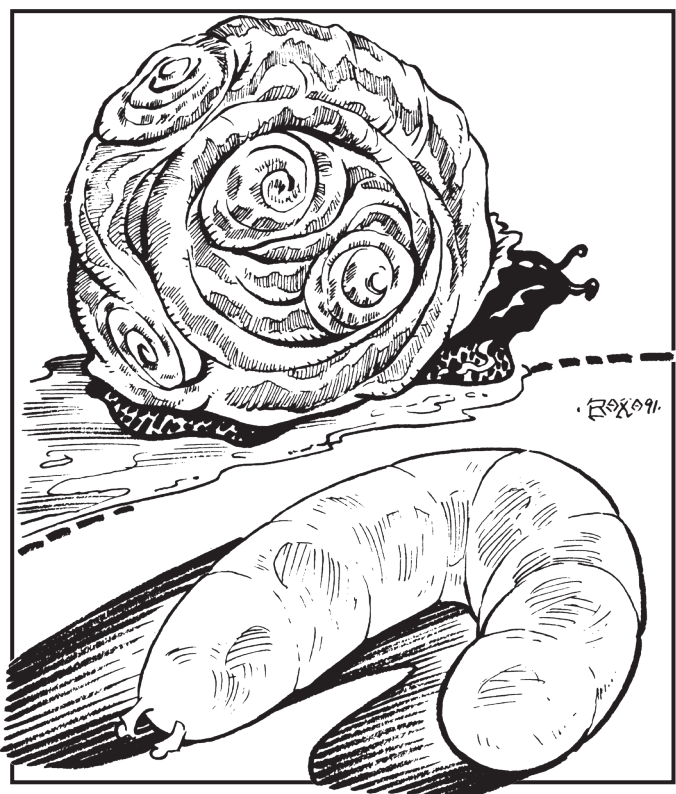
Além dos ataques físicos, os açoitadores também ostentam poderosas habilidades psiônicas. Em vez de seus ataques normais, o açoitador pode optar por utilizar seus poderes psiônicos, um por vez, da mesma forma que qualquer outra criatura psiônica. Como muitos seres de Athas, eles possuem modos de defesa psiônica naturais, considerados sempre "ativos". Mesmo ao realizar um ataque físico, seus modos de defesa podem ser empregados, desde que a criatura possua PPPs suficientes para mantê-los.

Habitat/Sociedade: Quando não estão à espreita de uma vítima, os açoitadores vivem em pequenas cavernas e fendas típicas dos terrenos rochosos de Athas. Alimentam-se de praticamente qualquer animal, desde pequenos roedores até grandes mamíferos, incluindo humanos e semi-humanos. Após matar uma presa, um açoitador frequentemente arrasta a carcaça até seu covil, onde pode desfrutar da refeição com tranquilidade.

Nascidos em ninhadas de quatro a seis filhotes, os açoitadores permanecem com o progenitor por até um ano. Sua existência solitária começa após esse primeiro ano e só termina quando a criatura se aproxima da morte. Nesse período final, açoitadores adultos procuram parceiros e geram descendentes. Os machos adultos morrem naturalmente pouco tempo depois de passar um ano com a prole; as fêmeas, por sua vez, são devoradas pelos próprios filhotes imediatamente após darem à luz.

Ecologia: A carapaça rígida dos açoitadores não é adequada para a confecção de armaduras, devido à sua forma e textura incomuns. Ainda assim, armeiros athasianos aprenderam a utilizá-la na fabricação de armas de lâmina curta, como punhais, adagas e pontas de flecha, além de pequenos escudos do tamanho de broquéis.

CLIMA/TERRENO:	Kip Planícies áridas	Z'Tal Qualquer	Jankz Desertos de areia, ermos áridos pedregosos
FREQUÊNCIA:	Comum	Incomum	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Rebanho	Salto	Comunidade
PER. DE ATIVIDADE:	Noturno	Diurno	Noturno
DIETA:	Onívoro	Onívoro	Herbívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Nenhuma (0)	Animal (1)
TESOURO:	Ver abaixo	Ver abaixo	K, Q, U
TENDÊNCIA:	Neutra	Nula	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1-100	1-20	1-1000
CA:	4	5	6
MOVIMENTO:	6	12	12
DADOS DE VIDA:	1+2	2+2	1+1
TACO:	19	19	19
Nº DE ATAQUES:	2	2	1
DANO POR ATAQUE:	1-3	1, 1-6	1
ATAQUES ESPECIAIS:	Feromônios	Sônico	Veneno
DEFESAS ESPECIAIS:	Feromônios	Sônico	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	P (60 cm-120 cm)	P (60 cm-90 cm)	D (30 cm)
MORAL:	Mediano (8)	Incerto (5)	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	65	120	35



Em Athas, muitos animais servem como fonte de alimento, vestuário e matéria-prima para armas. Alguns foram parcialmente domesticados — ou são tolos o suficiente para permitir que sejam capturados e mantidos em rebanhos.

Kip

O kip é uma criatura tímida, de seis pernas e coberta por uma couraça. Ele cava o solo para se alimentar de raízes de plantas e árvores. Sua cobertura flexível e semelhante a uma armadura fornece um excelente couro, durável e maleável.

Na fase adulta, o kip apresenta entre 60 e 120 centímetros de comprimento. Seu corpo é recoberto por uma carapaça córnea dividida em nove placas articuladas. Possui um focinho alongado e pontudo, além de olhos minúsculos e brilhantes posicionados nas laterais do focinho. Esses olhos ficam protegidos por uma película vítrea que os mantém seguros durante a escavação. As garras dianteiras, afiadas e fortes, permitem que a criatura cave com facilidade, enquanto as pernas traseiras, curtas e grossas, limitam seus movimentos a um andar lento e pesado.

A comunicação entre esses seres ocorre através de grunhidos graves e característicos. Embora não seja um idioma propriamente dito, os pastores anões que lidam com kips aprenderam a imitar os sons para controlar melhor o rebanho. O idioma do kip pode ser aprendido sacrificando um único ponto de perícia comum. Como acontece com outras línguas, um simples teste contra a Inteligência do personagem deve ser feito para uma comunicação bem-sucedida. Em caso de falha, ocorre uma das duas situações: 1) o kip não entende e ignora a tentativa de comunicação; ou 2) a mensagem é transmitida de forma incorreta.

Combate: Geralmente pacíficos, os kips raramente entram em confronto e preferem se afastar lentamente quando abordados, o que os torna fáceis de pastorear. Só lutam se encurralados ou para proteger seus filhotes. Para defesa, os kips usam feromônios — substâncias químicas secretadas que provocam uma resposta emocional na vítima. Uma vez por dia, um kip pode liberar uma nuvem gasosa e invisível desses químicos, com cerca de 0,25 m³. As criaturas dentro da nuvem devem fazer um teste de resistência contra veneno ou serão tomadas por uma apatia profunda. Se afetadas, perderão todo interesse por qualquer coisa, incluindo beber água, por um período de 1d8 turnos. Podem ser guiadas ou forçadas a beber, mas demonstrarão total indiferença quanto a viver ou morrer. Devido à sua alta resistência a venenos e capacidade de concentração, anões recebem um bônus de +4 em seus testes de resistência contra a nuvem de feromônios.

Habitat/Sociedade: O ciclo reprodutivo dos kips ocorre duas vezes por ano. Cada ninhada contém de 2 a 6 "courozinhos", que atingem a maturidade em 3 a 5 meses. Até conseguirem se mover sozinhos, os jovens se prendem a Dobras da pele da mãe e viajam com ela enquanto se desloca. Os kips estão entre as poucas criaturas de Athas que se alimentam de erva-espinhosa, já que sua couraça os protege temporariamente enquanto desenterram e expõem suas raízes adocicadas.

Animais de Rebanho

Ecologia: Rebanhos de kips fornecem carne e couro essenciais para a maioria das comunidades anãs. Assado, um kip adulto alimenta dois anões famintos; preparado em ensopado, sua carne e caldo saciam facilmente seis. Kips e anões parecem combinar em ritmo e temperamento. As comunidades anãs mantêm seus rebanhos em movimento lento e constante, já que kips tendem a destruir as raízes das plantas em crescimento. Seus focinhos longos e pontiagudos, aliados ao olfato apurado, ajudam na busca por alimento. Comerão qualquer coisa que não ofereça resistência — inclusive lixo.

Anões habilidosos em criação de animais podem extrair com segurança os feromônios de um adulto, as a substância química perderá toda a potência em até 48 horas. Apenas uma pequena quantidade de fluido feromonal pode ser extraída de cada animal. Um turno gasto ordenhando um kip produz fluido suficiente para criar uma pequena nuvem de feromônio (com cerca de 0,03 metros cúbicos).

Z'tal

Os Z'tal são pequenos lagartos bípedes que se movem por Athas em saltos coordenados, geralmente formando rebanhos. São criaturas de inteligência extremamente limitada e notórias por entrarem em debandada incontrolável quando assustadas.

Impulsionados por patas traseiras extremamente fortes, os Z'tal deslocam-se sempre aos saltos, utilizando suas garras afiadas para tração. A cabeça, pequena e arredondada na parte posterior, afunila numa ponta dura e aguda na frente. A cauda longa e grossa lhes dá equilíbrio durante os saltos, enquanto os braços e garras dianteiros, atrofiados, raramente são usados. Com tonalidades que variam entre beges e marrons, seu corpo é coberto por escamas afiadas, semelhantes a penas.

Uma série constante de chilros, guinchos e grasnados compõe a sonoridade característica desses seres. Esses sons servem principalmente para manter o grupo reunido numa mesma área. Quando ameaçados, os Z'tal gritam e saem em disparada.

Combate: Quando assustados, os Z'tal emitem um grito penetrante. A intensidade sônica desse berro é tamanha que qualquer ser com audição normal dentro de um raio de 30 metros deve realizar um teste de resistência contra petrificação ou será dominado por uma vertigem incapacitante. Um teste de resistência bem-sucedido significa que a vítima consegue resistir aos efeitos, mas sofre uma penalidade de -2 em quaisquer jogadas que exijam concentração (como combate, lançar magias, psionismo, etc.). Uma falha no teste de resistência derruba a vítima ao chão, incapaz de distinguir qual direção é “para cima”. Nenhuma ação de combate, psionismo ou uso de magia é possível até que as criaturas parem de gritar ou se movam para fora do alcance. Cobrir os ouvidos antes do grito concede um bônus de +2 ao teste de resistência. Preencher os ouvidos com cera, algodão ou outra substância adiciona um bônus de +4 ao teste de resistência. Magias de silêncio podem anular os efeitos da vertigem. Indivíduos surdos não são afetados.

Em situações desesperadas, o Z'tal se defenderá saltando ou esfregando-se rapidamente contra o adversário, raspando suas escamas afiadas como navalhas e causando 1d6 de dano por rodada. A bicada de um Z'tal causa apenas 1 ponto de dano.

Habitat/Sociedade: Z'tal são perfeitamente adaptados à vida no deserto. Precisam de pouca água e conseguem se manter vasculhando o solo em busca de alimento. Viajam em grupos chamados saltos e são amplamente considerados uma das criaturas mais tolas e medrosas de Athas. Não é raro que morram acidentalmente ao cair de penhascos ou mergulhar no próprio Mar de Silte, se forem perseguidos.

Aproximadamente uma vez por mês, a fêmea cava um pequeno buraco e põe uma ninhada de 1 a 3 ovos. Os ovos são imediatamente esquecidos e deixados à própria sorte. Não são comestíveis por nenhuma criatura conhecida, pois as escamas do Z'tal começam a se desenvolver quase que imediatamente após a concepção.

As garras traseiras são usadas para desentocar pequenos insetos e brotos, que o Z'tal esmaga com o bico. São dóceis, exceto quando assustados — e um único Z'tal gritando logo coloca todo o “salto” em debandada.

Ecologia: A carne do Z'tal é densa e rija, mas as coxas traseiras e a cauda de um Z'tal adulto são consideradas excelentes quando preparadas (desde que as escamas sejam retiradas com cuidado). Assadas, essas três partes alimentam seis indivíduos famintos, ou um meio-gigante. A carne também rende um ótimo caldo para sopas: um único Z'tal preparado dessa forma alimenta facilmente uma dúzia de criaturas de porte humano.

As escamas rígidas, compridas e afiadas como plumas metálicas são usadas com frequência como pequenas facas e navalhas. Porém, perdem o fio após uma semana de uso regular e não podem ser afiadas novamente.

Jankx

Estes mamíferos peludos vivem em comunidades subterrâneas escavadas no deserto. Embora representem uma potencial fonte primária de alimento e vestuário, a maioria das pessoas os considera perigosos demais para se arriscar.

Medindo cerca de 30 cm de altura quando eretos sobre as patas traseiras, os jankx têm uma cabeça pequena e pontuda, além de bolsas internas nas bochechas que lhes permitem carregar comida ou água enquanto correm. Possuem corpos longos e esguios e quatro patas curtas e musculosas. De cor dourada, suas peles são muito cobiçadas no comércio.

Os jankx se comunicam através de uma série de guinchos e latidos ultrassônicos, inaudíveis para ouvidos humanoides.

Combate: Cada pata do jankx abriga um esporão ligado a uma bolsa de veneno. Em combate, ele tenta atingir o adversário com essas estruturas. Um golpe bem-sucedido causa 1d2 pontos de dano e injeta veneno (exige teste de resistência para evitar o efeito). Se falhar no teste, a vítima é acometida por dor excruciante enquanto a área injetada — seja membro, torso ou cabeça — começa a definhir. O veneno espesso afeta apenas a região de injeção, sem se espalhar pelo corpo. A área comprometida murcha e se torna inútil a uma taxa de 30 cm de diâmetro por rodada. O efeito pode ser anulado com a magia *neutralizar venenos*; *retardar venenos* reduz o progresso para 30 cm por hora. A vítima só consegue gritar de agonia até o veneno cumprir seu curso. Se injetado na cabeça, o veneno reduz a Inteligência em 1 ponto por turno até zero, quando a vítima entra em coma e eventualmente morre de inanição.

Habitat/Sociedade: Os jankx vivem em comunidades complexas de passagens subterrâneas. Suas tocas são divididas em diferentes áreas de convivência, armazenamento e dormitórios. O estoque de alimentos e os suprimentos de água em níveis profundos são sempre rigidamente guardados. Os túneis de unidades familiares tradicionais estão constantemente interligados com os de outras famílias de jankx. Os jankx dormem durante o dia e emergem ao anoitecer para buscar alimento. Suas pequenas patas são muito bem adaptadas para cavar e manusear itens diminutos.

Ecologia: Aqueles que se consideram “criadores” de jankx são, na verdade, mais caçadores-armadilheiros do que qualquer outra coisa. Os jankx geralmente são capturados durante suas incursões noturnas. A cabana de um pastor é sempre construída sobre o solo ou sobre rocha sólida para evitar que os jankx cavem por baixo e matem o pastor.

A carne de jankx é considerada forte, mas palatável. Devido à localização delicada das bolsas de veneno, é preciso ter cautela ao preparar a carne. Uma regra geral é consumir um jankx por elfo ou humano, e mais para outras raças. Deve-se ter extremo cuidado ao cozinhar a carne de jankx. Quando aquecida, a carne em brasa emite um odor que leva qualquer jankx próximo a um estado de fúria. Ao ser cozida, a carne emite um odor que envia qualquer jankx próximo em fúria descontrolada. Se preparada perto de uma colônia, uma horda inevitavelmente rastreará o cheiro e atacará quem ousou cozinhá-la.

CLIMA/TERRENO:	Hurrum Qualquer	Crítico Qualquer	Renk Qualquer	Ock'n Qualquer
FREQUÊNCIA:	Comum	Incomum	Comum	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário	Solitário	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer	Noturno	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Onívoro	Carnívoro	Necrófago	Necrófago
INTELIGÊNCIA:	Semi (2)	Animal (1)	Nenhuma (0)	Nenhuma (0)
TESOURO:	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra	Neutra	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1	1	1	1-10
CA:	8	5	10	8
MOVIMENTO:	6 (12)	12	1/10	1/10
DADOS DE VIDA:	1-1	1+1	¼	½
TAC0:	20	19	20	20
Nº DE ATAQUES:	1	1	0	0
DANO POR ATAQUE:	1	1	0	0
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Ver abaixo	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	D (3 cm)	D (43 cm)	D (5 cm)	D (2,5 cm)
MORAL:	Mediano (9)	Incerto (3)	Nenhuma	Nenhuma
VALOR EM XP:	15	35	7	7



Em Athas, é comum que criaturas de porte pequeno são mantidas ou têm permissão para viver em residências de Athas em troca de algum tipo de conforto ou serviço que elas possam oferecer. Esses “animais de estimação” não são considerados fofos nem afetuosos, pois nenhuma criatura com tais características pode ser encontrada em Athas.

Hurrum

Estes besouros de cores vibrantes são muito valorizados pelo agradável zumbido que produzem. As melhores casas de comércio mantêm pelo menos um exemplar.

Apresentando uma carapaça quitinosa de cores cintilantes e opalescentes, o hurrum exibe tonalidades que oscilam entre o azul-cobalto e o verde-cobre. Convexa e de formato oval, a carapaça protege quatro pares de pequenas asas vestigiais. Com uma cabeça pequena, antenas curtas e quatro pernas diminutas, o besouro ostenta um aspecto cômico.

Para produzir seu ruído característico, os hurrum batem suas asas rapidamente, para frente e para trás, tocando levemente a parte inferior da sua carapaça, o que cria a vibração e o som pelos quais estas criaturas são mais conhecidas. Esse ruído também é usado como uma forma simples de comunicação entre os besouros hurrum.

Combate: Poucas criaturas no reino dos insetos atraem presas — ou garantem seu sustento — da forma engenhosa como o hurrum o faz. Ele produz seu som agradável ao agitar continuamente suas asas vestigiais no espaço entre o corpo macio e a carapaça rígida. O ritmo ascendente e descendente desse zumbido é suave, quase hipnótico. Para ignorar o efeito, é necessário obter sucesso em um teste de Sabedoria; em caso de falha, o alvo simplesmente achará o som relaxante, sem que haja perda de seu livre-arbítrio.

A dieta básica desses besouros consiste em pequenos insetos voadores que são atraídos pela vibração das asas. A própria vibração também tem o efeito de deixar as presas doces e fáceis de capturar.

Habitat/Sociedade: O hurrum é uma criatura solitária e só procura outros indivíduos para acasalar. Quando mais de um besouro é colocado no mesmo ambiente, pode-se notar uma alteração perceptível no zumbido. Se forem de sexos opostos, após alguns minutos produzirão um som harmônico — o que é considerado parte de um ritual de acasalamento. Se forem do mesmo sexo, o som se torna dissonante e desagradável.

A exposição à luz solar direta por mais de uma hora matará o hurrum. Ao tentar se refrescar no sol escaldante de Athas, batendo as asas, o som que produzem se tornará progressivamente mais agudo até que a criatura morra.

Ecologia: Este besouro incapaz de voar produz um zumbido suave (embora poucos o chamem de música), que varia de tom e frequência

Animais Domésticos

ao longo do dia. Frequentemente, a carapaça brilhante e opalescente do besouro hurrum muda de cor com a velocidade do seu zumbido. O som é um subproduto da tentativa da criatura de se refrescar, batendo rapidamente suas pequenas asas vestigiais. Muitos consideram um verdadeiro prazer deixar o besouro caminhar pela pele nua, onde a leve vibração da carapaça e o zumbido se unem a uma brisa muito sutil. Halflings adoram os hurrum — e, quando estão com fome, também os acham deliciosos.

Crítico

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
2	1/1/3	—/LM	10	25

Clarisciência — *Ciências*: Precognição. *Devoções*: Perceber o espírito, perceber o perigo, perceber venenos

Lagartos multicoloridos e de dorso espinhoso, os críticos costumam ser hóspedes relutantes nas casas athasianas. São psiônicos por natureza e costumam se sintonizar com quem os alimenta.

Alguns dizem que os críticos são os lagartos mais bonitos de Athas. Muitas vezes salpicados em tons vibrantes, eles mudam de cor a cada ano, durante a troca de pele. Os críticos têm em média de 30 a 43 cm de comprimento e pesam de 1 a 2,5 kg.

Os críticos usam uma linguagem corporal rudimentar para se comunicar com outros de sua espécie. A comunicação via magia ou outros meios é possível; no entanto, a criatura costuma reagir ou responder de maneira paranoica ou ansiosa.

Combate: A mordida do crítico é irrelevante, pois só pode infligir um único ponto de dano. O valor da criatura reside em suas habilidades psiônicas. Os críticos pressentem problemas. Quando eles se refugiam abruptamente, o mesmo fazem a maioria dos seus donos.

Habitat/Sociedade: Os críticos são selvagens mesmo quando nascem em cativeiro e não podem ser verdadeiramente domesticados. De forma muito furtiva, esta criatura semelhante a um lagarto caça insetos e pequenos roedores. Os críticos se sintonizam com um único local e tolerarão um pequeno grupo de pessoas se forem alimentados regularmente. “Sintonizar-se” significa que o lagarto cuidará da área e alertará todos nas proximidades se algum perigo for percebido. No entanto, possuem um forte instinto independente: se maltratados ou abusados, simplesmente deixam de emitir sinais de alerta.

Ecologia: Críticos são considerados um sinal de boa sorte em uma casa ou área de armazenamento. São preguiçosos e preferem ser alimentados a caçar por conta própria. Geralmente, críticos jovens são capturados e levados para uma residência. Devem ser deixados livres para se acostumar ao novo ambiente. Dentro de uma semana, o alimentador/dono saberá se a criatura decidiu adotar o local ou fugiu. Mantê-lo enjaulado ou acorrentado, porém, fará com que permaneça em estado de alerta constante.

Renk

Este pequeno gastrópode desenvolveu uma relação simbiótica com as criaturas humanóides no deserto. Uma lesma inofensiva e sem sabor, ela armazena água e às vezes é consumida crua em longas jornadas pelo deserto.

De cores variadas, o renk possui corpo alongado e afilado, medindo entre 5 e 7,5 cm. Uma boca sugadora fica logo abaixo de um curto par de antenas usadas para detectar vibrações.

Combate: Inofensivos, os renk são incapazes de atacar. Os renk vivem sobre certas criaturas ou indivíduos benevolentes, obtendo nutrição ao lamber o sal, o suor e a pele morta de seus corpos. Se um renk estiver preso a alguém envolvido em combate corpo a corpo, há uma chance cumulativa de 10% por rodada de que a criatura seja atingida acidentalmente e morta.

Habitat/Sociedade: O ciclo reprodutivo dos renk ocorre em água estagnada ou em grãos em decomposição. Eles geram cerca de uma dúzia de filhotes, que amadurecem em 3 a 4 semanas. Fora do acasalamento, são criaturas solitárias. Os renk utilizam pequenas ventosas abdominais para se locomover e se fixar a fontes de alimento. Preferem permanecer protegidos da luz solar direta. A exposição ao sol por mais de 1d4 turns fará com que o renk murche e morra.

Ecologia: Devido à sua utilidade prática, esses pequenos seres são frequentemente transportados por viajantes em longas jornadas. Consumidos vivos, os renk contêm mais água do que parece possível. Eles armazenam umidade em um estômago extra que se rompe quando são ingeridos crus. Um renk médio retém cerca de ½ xícara de água (aproximadamente 120 ml); portanto, um homem ativo precisaria comer 32 renks crus por dia para repor os fluidos necessários para um dia no deserto. Deve-se ter cuidado ao comprar renk. Ocasionalmente, uma sanguessuga ou outra criatura nociva será adicionada a um grupo de renk e vendida a um comprador desavisado.

Ock'n

Os ock'n se assemelham a pequenos caracóis de conchas em espiral. Ao se moverem, deixam para trás um rastro de muco composto por um líquido semelhante ao âmbar, o qual possui inúmeros usos domésticos.

Com formato nautiloide, este pequeno caracol raramente atinge 2,5 cm de comprimento. As conchas dos ock'n são quase sempre de tonalidade clara, mas variam em cor e listras. Todos os órgãos sensoriais do ock'n estão localizados na cabeça que se projeta para a frente. A cabeça possui um par muito pequeno de sensores de luz fixados em hastes oculares independentes. Uma boca em forma de fenda também está localizada na cabeça.

Os ock'n se comunicam com outros gastrópodes por meio de um sofisticado sistema de sinais transmitidos através dos movimentos dessas hastes — ainda que só consigam transmitir conceitos muito simples.

Combate: Esses caramujos são totalmente inofensivos e não possuem qualquer forma de ataque.

Habitat/Sociedade: Os ock'n vivem em colônias dispersas, sempre em grupos de número ímpar. Se um número par for confinado em uma pequena área, um morrerá ou será morto pelos outros. Somente o ock'n sabe por que este fenômeno ocorre. O ock'n respira por osmose através da pele exposta.

Ecologia: Impróprias para alimentação, as conchas dos ock'n são transformadas em joias interessantes. O gastrópode passa o dia em busca de alimento e umidade, deixando para trás um valioso rastro de muco. O muco lustroso, de cor ocre, é composto por uma resina semelhante ao âmbar. Quando a resina seca, torna-se dura como pedra (e realiza teste de resistência como pedra), mas tem apenas um quarto do peso da pedra comum. O muco/resina altamente valorizado do caracol é usado de diversas maneiras. Revestir armas, impermeabilizar materiais e selar produtos precívalis ou os mortos são apenas alguns dos seus usos. Os caracóis ock'n produzem apenas um único dracma fluido (3,7 ml) desse material por dia.

Aranha de Cristal



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Semi (2-3)
TESOURO:	Q ×2
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	24
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3
DANO POR ATAQUE:	2-8/2-8/1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno, agarrar, feixe de luz
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (corpo de 2,4 m)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	1.400

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
1	1/0/2	-/-	16	33

Psicocinésia — *Ciências*: nenhuma; *Devoções*: barreira inerte, controlar as luzes.

A aranha de cristal é um predador voraz que tece uma teia vítrea. Essa teia é extremamente afiada e pode focalizar um feixe de luz capaz de causar danos a uma vítima em potencial.

À primeira vista, a aranha de cristal é uma criatura de grande beleza. Seu corpo é inteiramente formado de cristal e, durante o dia, a luz solar se dispersa através dele em uma miríade de cores, que mudam conforme a criatura se move. À noite, ela reflete qualquer fonte de luz usada por seus oponentes, mantendo-se colorida — ainda que não tão radiante quanto sob a luz do sol. Na escuridão, costuma empregar seu poder de controlar as luzes para turvar qualquer iluminação ambiente, o que lhe permite surpreender suas presas com maior facilidade.

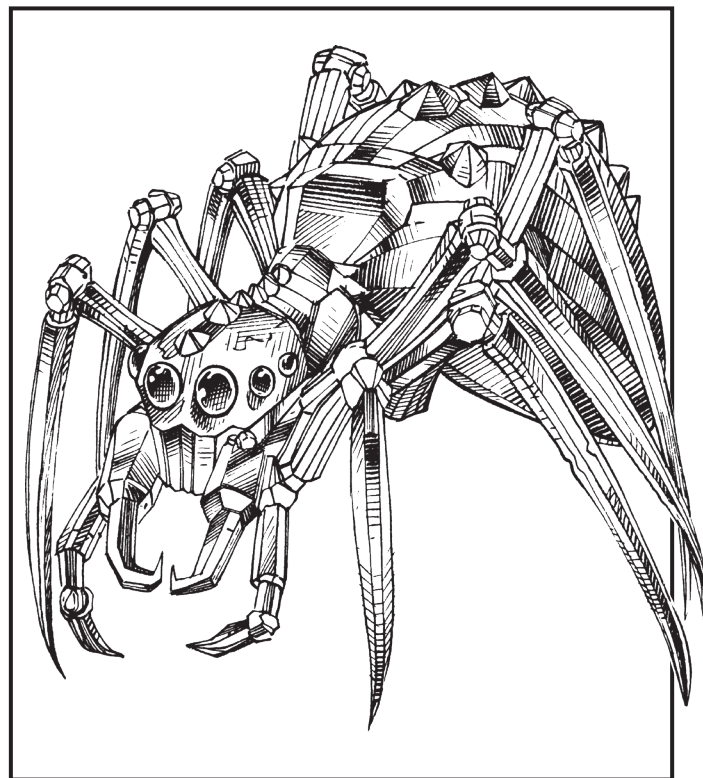
Embora seja incapaz de produzir sons, esse aracnídeo pode se comunicar com outros de sua espécie por meio de padrões de luz controlada.

Combate: Para caçar, a criatura constrói suas teias ao longo de trilhas e vales, em locais propícios para surpreender intrusos de forma súbita. À noite, as teias de vidro são quase invisíveis, e um grupo desprevenido pode caminhar diretamente para dentro delas. Em geral, porém, a criatura prefere atacar durante o dia, utilizando sua teia elaborada e sua capacidade de controlar a luz para investir contra a presa escolhida.

Quando a aranha de cristal dispõe de uma rodada para se preparar, ela pode direcionar um ataque de luz contra uma vítima em potencial. É necessária uma jogada de ataque, mas a aranha recebe um bônus de +4 nessa jogada. Caso o ataque seja bem-sucedido, a vítima sofre 3d6 pontos de dano por calor e deve realizar um teste de resistência contra varinhas ou ficará cega.

Se alguém entrar inadvertidamente em uma teia de cristal (falhando no teste de surpresa), sofre 4d6 pontos de dano cortante. As teias não são pegajosas, mas são resistentes. Qualquer criatura presa nelas deve realizar um teste de Destreza; se falhar, sofre mais 3d6 pontos de dano ao tentar se libertar.

No combate corpo a corpo, a aranha de cristal ataca com suas duas patas dianteiras afiadas e uma mordida venenosa. As patas causam 2d4 pontos de dano cada, e a mordida causa 1d4 pontos de dano.



A vítima da mordida também deve realizar um teste de resistência contra veneno, com penalidade de -2; se falhar, sofrerá os efeitos do veneno tipo E (resistência contra veneno ou morte — sucesso causa 20 pontos de dano). Se ambas as patas dianteiras acertarem com um resultado natural de 18 ou mais, a aranha de cristal agarra o inimigo. Enquanto agarrada, a vítima sofre 4d6 pontos de dano por rodada, e a aranha recebe um bônus de +4 para acertar mordidas subsequentes. A aranha não consegue agarrar criaturas com mais de 1,20 m de largura, o que, no entanto, não a impede de atacá-las.

A aranha de cristal é particularmente vulnerável à magia *despedaçar*. Caso essa magia seja utilizada contra ela, a criatura sofre 3d6 pontos de dano (um teste de resistência é permitido para reduzir o dano à metade).

Habitat/Sociedade: Criatura solitária, a aranha de cristal constrói suas teias em algumas das áreas mais remotas de Athas. Ela sobrevive de luz solar, embora pareça necessitar de líquidos ocasionalmente (preferindo sangue humano). Após se alimentar, a aranha de cristal apresenta uma tonalidade avermelhada por todo o corpo, que desaparece ao longo dos dias seguintes. Uma aranha de cristal vive por cerca de 150 anos. Antes de morrer, ela deposita seus ovos no centro de uma grande teia construída apenas para esse propósito. Até 200 aranhas de cristal podem eclodir de uma única postura. Embora possa se mover em sua teia sem se ferir, a aranha de cristal não se pendura nela como uma aranha comum, preferindo permanecer no chão. A aranha de cristal frequentemente entrelaça gemas em sua teia. Ela não possui noção de valor; seu único critério é o brilho da gema. Um pedaço de vidro de cor brilhante pode ser usado em preferência a um rubi valioso, porém fosco.

Ecologia: Apesar de não possuir inimigos naturais, a aranha de cristal acaba adquirindo muitos ao longo do tempo. Em geral, é caçada por suas teias, que produzem lâminas excelentes para lanças e facas. Quando transportado até um mercado, cada segmento intacto de teia com 30 cm de comprimento vale 2 peças de cobre, ou 3 peças de cobre se vendido a um fabricante de armas. A aranha de cristal pode fiar até 3,6 metros de teia por dia. Uma teia típica mede cerca de 6 metros de diâmetro, embora histórias de taverna relatem teias com até 30 metros de largura. Não se sabe se tais relatos se referem a teias de eclosão, à teia de uma aranha de cristal gigante ou se são mera invenção.

Armadilha das Dunas

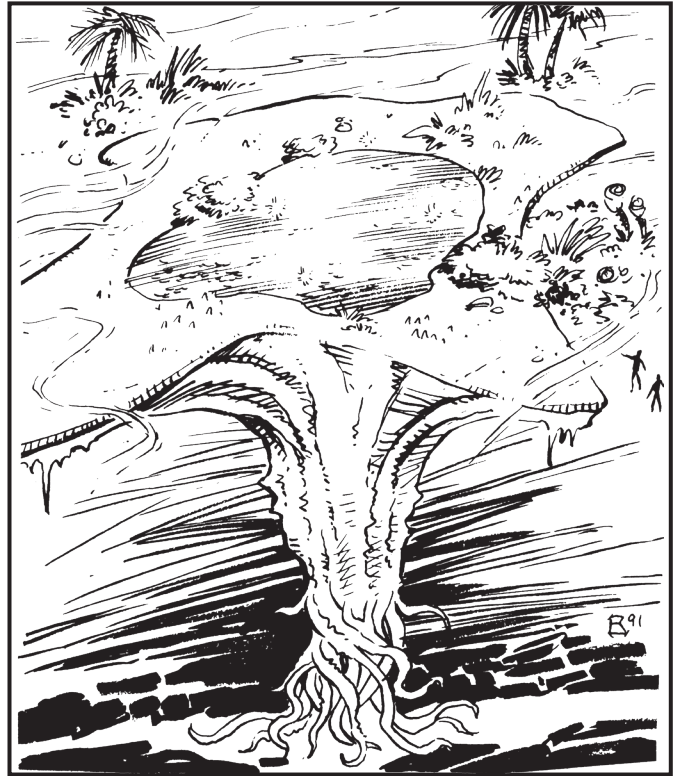


CLIMA/TERRENO:	Desertos de areia, planícies de sal
FREQUÊNCIA:	Raríssima
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	O, P, R, W
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	10
MOVIMENTO:	0
DADOS DE VIDA:	16+3
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	Ver abaixo
DANO POR ATAQUE:	Ver abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	A (mais de 30 m)
MORAL:	N/A
VALOR EM XP:	19.000

Como um oásis cintilante sob o sol impiedoso, a armadilha das dunas surge como a salvação para viajantes perdidos no deserto. Infelizmente, para a maioria, essa promessa de vida rapidamente se transforma em morte.

A armadilha das dunas é frequentemente confundida com um oásis solitário no deserto. Ela apresenta a aparência de quase um acre de vegetação envolvendo uma pequena poça de água.

Combate: Quando uma vítima se aproxima para beber ou permanece próxima à poça (o verdadeiro centro da planta), a armadilha se retrai para dentro da cova em que repousa, aprisionando a vítima. Devido ao tamanho da armadilha das dunas, não é necessário realizar uma jogada de ataque. A cada rodada, a criatura deposita fluidos digestivos sobre a vítima que engoliu, causando 10d4 pontos de dano ácido (teste de resistência contra paralisia para reduzir à metade), até que a vítima seja completamente liquefeita. A cada rodada, devem ser realizados dois testes distintos de Destreza para escapar da planta-animal gigante. Duas falhas significam que a vítima é engolida e não pode fazer nenhum tipo de ataque, exceto poderes psíquicos. Uma falha indica que o indivíduo está apenas parcialmente preso — apenas um braço ou outra extremidade foi capturada — e sofre automaticamente metade do dano naquela rodada. Dois sucessos indicam que o indivíduo consegue se libertar completamente da planta, sem sofrer dano algum. Qualquer personagem que se liberte e deseje realizar um ataque corpo a corpo deve gastar uma rodada cavando para expor uma área da armadilha das dunas antes de executar o primeiro ataque.



Habitat/Sociedade: A armadilha das dunas é uma forma híbrida de planta e animal, simbiótica e parasitária, que desafia as classificações tradicionais. Elas podem atingir tamanhos monumentais, cobrindo áreas de até 4.000 metros quadrados. A criatura escava um grande fosso na areia e o cobre com sua cabeça em formato de estrela, enterrando-se sob poucos centímetros sob a areia, deixando apenas o centro de sua garganta exposto. Suas raízes podem mergulhar quilômetros solo adentro em busca de fontes profundas de água. Ao bombear pequenas quantidades desse fluido precioso, ela mantém a água no topo de sua garganta para atrair presas. Esses poços variam de 1,5 a 15 metros de largura, dependendo do tamanho da criatura, mas nunca possuem mais de dois ou três centímetros de profundidade. Criaturas capazes de farejar água viajam léguas até o “oásis”, encontrando apenas o próprio fim. Embora solitárias por natureza, as armadilhas das dunas às vezes estimulam o crescimento de plantas reais ao seu redor, cedendo-lhes traços de umidade para aperfeiçoar seu disfarce.

Ecologia: Se for morta, descobre-se que a armadilha das dunas contém tantos litros de água quanto pontos de vida possuía. A própria criatura é intragável para a maioria dos humanoides (com exceção dos b'rohgs, que a consideram saborosa).

Arraia das Nuvens



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	5
MOVIMENTO:	Voo 24 (C)
DADOS DE VIDA:	12+7 a 24+7
TACO:	Dados de Vida 12-13: 7 Dados de Vida 14+: 5
Nº DE ATAQUES:	1 (cauda) ou 1 (mordida) e poderes psíquicos
DANO POR ATAQUE:	5-50 (cauda) ou 10-100 (mordida)
ATAQUES ESPECIAIS:	Engolir inteiro
DEFESAS ESPECIAIS:	Poderes psíquicos
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	A (30m+)
MORAL:	Elite (14)
VALOR EM XP:	Dados de Vida 12: 19.000 Dados de Vida 18: 25.000 Dados de Vida 24: 31.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
3	2/1/4	-/LM, IF, EP	10	100

Psicocinésia — *Ciências*: telecinesia; *Devoções*: barreira inerte (habilidade especial, sem custo), controlar os ventos (habilidade especial, sem custo), levitação (habilidade especial, sem custo).

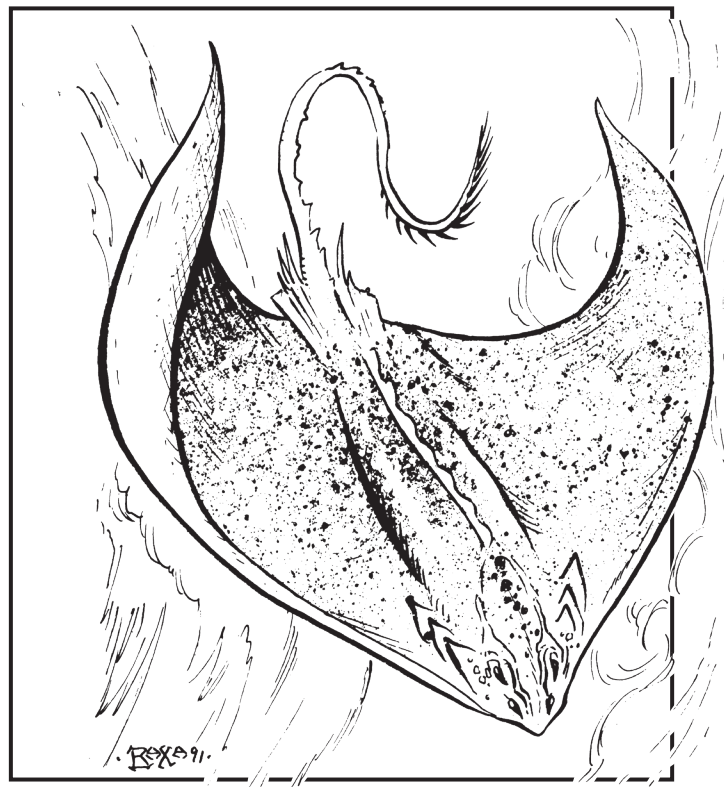
Psicoportação — *Ciências*: nenhuma; *Devoção*: viagem onírica.

Pelos céus e entre as nuvens de Athas, esses gigantes mortais deslizam lentamente. Ocasionalmente, as arraia das nuvens podem ser vistas cruzando o céu do entardecer.

As arraia das nuvens possuem um corpo largo e achatado e batem suas enormes nadadeiras peitorais para auxiliar seus poderes de voo psíquico. A parte superior é marrom salpicada, enquanto a parte inferior apresenta tons opacos de oliva e branco. Conjuntos de cristas protegem os olhos da criatura. Elas têm quatro olhos de um preto azeviche: dois montados em cada lado do focinho e outros dois em cada lado da protuberância craniana. A partir dessa protuberância, uma espinha percorre o dorso e se transforma em uma longa e fina cauda semelhante a um chicote, que termina em um apêndice conhecido como zip. O zip é composto por cristas farpadas e afiadas como lâminas, que crescem na ponta da espinha. A boca interna, ou goela (com mais de 6 metros de largura), é revestida por fileiras sucessivas de cristas cartilaginosas cortantes.

O zip também é usado em um complexo sistema de sinais compreendido apenas por outras raias das nuvens.

Combate: O ataque preferido da arraia das nuvens é simplesmente engolir sua vítima inteira, algo que pode tentar uma vez para cada potencial vítima. Com uma jogada de ataque bem-sucedida, qualquer criatura menor que “imenso” é engolida por completo. Caso isso falhe, a arraia emprega o perigoso zip da cauda. Ela se aproxima o máximo possível em um deslizamento silencioso e então atinge o alvo com a cauda, usando um movimento semelhante ao de um chicote. O golpe é desferido com tamanha rapidez que produz um estrondo, como um trovão, e causa 5-50 pontos de dano. A criatura gigantesca então gira o corpo com velocidade impressionante e, na rodada seguinte, segue o ataque da cauda com uma mordida.



A arraia das nuvens possui a habilidade psicocinética inata e singular de criar uma barreira inerte que a envolve constantemente. Essa habilidade funciona para a arraia exatamente como descrito em no *Manual Completo dos Psíquicos*.

Habitat/Sociedade: As arraia das nuvens vagam sem rumo pelos céus athasianos, sempre em busca da próxima refeição. Em raras ocasiões, pousam no solo e podem ser confundidas com uma formação rochosa. Aqueles infelizes que estiverem sobre uma arraia quando ela decidir alçar voo podem se tornar sua próxima refeição. A dieta preferida da arraia consiste em devorar outras criaturas voadoras, demonstrando especial predileção por pássaros roca, pterrax e humanoides voadores. A arraia não possui um estômago verdadeiro; prefere engolir a presa inteira e tritura-la até o estado líquido nas cristas de sua mandíbula interna para facilitar a digestão. Após uma boa refeição, as arraia às vezes utilizam a viagem onírica enquanto digerem. Elas mantêm um respeito territorial por outros de sua espécie e, com raras exceções, não invadem o “espaço aéreo” alheio. São seres solitários, exceto quando buscam acasalamento. As fêmeas possuem um período de gestação que dura mais de três anos, dando à luz filhotes vivos ainda em pleno voo. O macho captura e sustenta a cria em suas costas durante o primeiro ano de vida, enquanto a fêmea caça. Quando a jovem arraia das nuvens aprende a voar e se torna autossuficiente, os três seguem caminhos distintos.

Embora inerentemente psíquicas, as arraia das nuvens ficam enfurecidas quando um psíquico estabelece contato com elas. Isso as mergulha em uma fúria tremenda, levando-as a fazer qualquer coisa (exceto pousar) para capturar e devorar o psíquico agressor. O Dragão é a única criatura no mundo que as arraia das nuvens realmente temem.

Ecologia: Uma única arraia das nuvens poderia facilmente suprir um assentamento inteiro com carne e matérias-primas por dois ou três meses. Contudo, as chances de isso ocorrer são mínimas. Estas criaturas são ferozes e temidas por bons motivos. Há relatos de aldeias inteiras dizimadas por uma única arraia em caça. O efeito do monstro pairando próximo às construções e agitando suas asas maciças equivale à mais mortal das tempestades de areia. O zip, por si só, pode destruir a maioria das edificações com apenas alguns golpes.

CLIMA/TERRENO: Mar de Silte, bacias interiores de silte
FREQUÊNCIA: Incomum
ORGANIZAÇÃO: Matilha

PER. DE ATIVIDADE: Qualquer
DIETA: Carnívoro
INTELIGÊNCIA: Semi- (2-4)

TESOURO: Nenhum
TENDÊNCIA: Neutro

QUANT./ENCONTRO: 2-8
CA: 3/6
MOVIMENTO: 3, Vn 30 (B), Planar 24 (E)

DADOS DE VIDA: 4
TACO: 17
Nº DE ATAQUES: 3

DANO POR ATAQUE: 2-8/2-8/1-4
ATAQUES ESPECIAIS: Surpresa, dano 2× em carga
DEFESAS ESPECIAIS: Nenhuma

PROTEÇÃO À MAGIA: Nenhuma
TAMANHO: M (envergadura de 2,5 m)
MORAL: Mediano (9-10)
VALOR EM XP: 420

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
1	2/1/3	-/LM	11	45

Telepatia — *Ciências:* nenhuma; *Devoções:* detectar vida, limpar a mente.

Psicocinésia — *Ciências:* voo; *Devoções:* controlar som.

O asa cortante se oculta sob o silte e irrompe da areia para dilacerar criaturas que voam acima dele. É um carnívoro feroz, e bandos de asas cortantes já abateram presas muito maiores do que eles próprios.

Trata-se de uma criatura de corpo pequeno, cinza-ardósia, que lembra vagamente um pterax diminuto. As bordas de suas asas são branco-ósseo e extraordinariamente afiadas.

Essas criaturas são capazes de se comunicar com outros de sua espécie. Não possui uma linguagem propriamente dita; em vez disso, utiliza seu poder de controle do som para se comunicar quando há presas por perto.

Combate: O asa cortante permanece à espreita logo abaixo do silte. É extremamente leve e, ao abrir as asas, consegue repousar sobre — ou logo abaixo — da superfície do silte. Ao perceber uma presa, ele irrompe abruptamente do silte, lançando-se para o alto em uma ascensão violenta, de onde desferir seus golpes cortantes. Ele emprega uma forma de voo telecinético para alcançar grande velocidade e ataques de rapidez fulminante. O ataque súbito do asa cortante impõe uma penalidade de -2 aos testes de surpresa de seus oponentes.

Devido as lâminas rígidas de suas asas serem duras demais para se dobrarem além de alguns centímetros, o asa cortante não voa de maneira convencional. Ele é capaz de planar, mas, para um voo realmente efetivo, recorre ao seu poder psiônico de voo. Seus PPPs são limitados, o que o impede de sustentar um voo acelerado por longos períodos. Sua forma de ataque preferida consiste em alçar voo por trás da presa e atingir suas asas, quando o alvo é uma criatura voadora. Na rodada seguinte, o asa cortante sobe acima do inimigo e desce planando para desferir um novo ataque. Ele também pode pairar no ar utilizando seu poder de voo, mas apenas por curtos intervalos. Um asa cortante só consegue empregar seus poderes psiônicos de voo por até oito rodadas antes de precisar planar até o silte para descansar. Por esse motivo, procuram passar o máximo



de tempo possível planando, a fim de prolongar sua permanência no ar. Raramente pairam para lutar corpo a corpo, pois ficam muito mais vulneráveis quando imóveis. Em voo, o asa cortante possui CA 3; ao pairar ou quando está no solo, sua CA cai para 6.

Ao atacar, o asa cortante o faz com sua mordida e com as duas lâminas afiadas de suas asas. No entanto, a menos que a presa seja uma criatura de grande porte — como um flutuador —, ele só consegue direcionar um único golpe de asa contra cada adversário. Se conseguir atacar surpreendendo o alvo, os danos causados pelos golpes de asa são dobrados. Nesse ataque furtivo, a mordida é usada principalmente para incapacitar oponentes voadores. Cada golpe de asa causa 2d4 pontos de dano, enquanto a mordida causa 1d4.

Estes predadores combatem de forma eficaz em bandos pequenos, tirando proveito da confusão causada pelo número para planar e atacar pelas costas sempre que possível. Um bando pode se tornar avassalador, lançando investidas sucessivas contra o inimigo. Apenas quando mais da metade do grupo é abatida é que os sobreviventes batem em retirada. Ao fugir, utilizam seus PPPs restantes para ganhar o máximo de altitude possível e, então, planar por quilômetros. Suas asas são suficientemente manobráveis para auxiliar a planagem: um asa cortante pode planar até 1,6 km para cada 60 m de altitude. Ele sempre escolhe planar a favor do vento, a menos que isso o coloque em perigo. Durante a planagem, possui classe de manobrabilidade E.

O bando se reveza no uso de detectar vida, valendo-se do controle do som para alertar os demais sobre a aproximação de presas.

Habitat/Sociedade: Os asas cortantes vivem e caçam em bandos e nunca atacam sozinhos. Há um líder do grupo, geralmente a maior fêmea.

Os filhotes de asa cortante nascem vivos, em grande altitude. Eles precisam aprender a planar imediatamente, ou não sobrevivem.

Ecologia: Os asas cortantes são encontrados quase exclusivamente no Mar de Silte, embora haja relatos de bandos avistados nas bacias internas de silte. Sua presa preferida são os flutuadores, que eles priorizam sobre qualquer outro alvo. Através de seu poder de detectar vida, um asa cortante consegue inclusive distinguir um flutuador de outras criaturas.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Como em vida
TESOURO:	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Sempre maligno (ver abaixo)
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	Como em vida
TACO:	Como em vida
Nº DE ATAQUES:	Como em vida
DANO POR ATAQUE:	11-12 (1d2+10) soco, ou por arma +10
ATAQUES ESPECIAIS:	Olhar, maldição e poderes psiônicos
DEFESAS ESPECIAIS:	Aço, ou arma +1 ou melhor para ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	(1,20-1,50 m)
MORAL:	Fanático (17)
VALOR EM XP:	Variável



SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
7	1/2/4	-/FI, BM	15	110

Psicometabolismo — *Ciências*: campo mortal, forma sombria; *Devoções*: armamento corporal, causar decadência, duplicar a dor, simulação química.

(Esses poderes psiônicos são ganhos além de quaisquer outros que o anão possuía em vida.)

Anões que morrem antes de concluir seu foco principal são, frequentemente, condenados a viverem sua pós-vida como banshees. Em sua não-vida, eles assombram seu trabalho ou busca inacabada, incapazes de suportar a ideia de que outro possa completar o que eles não puderam. Dia ou noite, as pupilas de seus olhos cintilam em vermelho, como se uma chama as queimasse por dentro.

A aparência de um banshee anão muda assim que a transformação da vida para a não-morte começa. A pele apodrece, deixando os músculos subjacentes expostos. O músculo adquire uma cor marrom se exposto à luz do sol e à areia; se protegido ou no subterrâneo, ele se torna acinzentado ou coberto de mofo.

O banshee anão recorda-se de todos os idiomas que conhecia quando estava vivo.

Combate: Banshees anões retêm todos os aspectos de sua antiga classe de personagem, incluindo os níveis no momento da morte. Conservam a mesma armadura e armas (embora possam adquirir novas ou perder as antigas) e o mesmo nível de perícia em sua profissão. Mantêm a capacidade de lançar magias e podem usar quaisquer habilidades psiônicas possuídas em vida.

Presas entre os reinos dos vivos e dos mortos, elas existem em um estado semimaterial e só podem ser feridas por armas de aço ou armas +1 ou melhores.

O banshee anão também adquire a habilidade de amaldiçoar suas vítimas. Durante o dia, combina o ataque de olhar amaldiçoado com

um ataque físico. Se houver contato visual, a vítima deve realizar um teste de resistência contra magias; se falhar, entra em uma fúria berserker (+2 em ataque e dano, incapaz de abandonar o combate) por 2d6 rodadas. Em fúria, a vítima atacará apenas outros membros do próprio grupo e jamais o banshee, mesmo se esta continuar a atacá-la. Caso não haja mais ninguém na área, a vítima correrá por um turno em busca de alguém para enfrentar até o efeito cessar.

Uma vez a cada noite, o banshee anão também ganha a habilidade de emitir um grito de batalha amaldiçoado ou maldição. Todos ao alcance do som devem realizar um teste de resistência contra magias ou cair em fúria berserker. Cada personagem faz um teste separado para cada grito ou olhar de cada banshee anão em uma determinada área.

Ataques baseados em fogo, água e ar causam apenas metade do dano ao banshee anão. Magias baseadas em terra causam dano dobrado. Devido à sua obsessão singular, magias psíquicas que exigem contato são ineficazes. *Remover Maldição* anula o efeito da fúria berserker sobre um único indivíduo por magia lançada.

Quando o cadáver físico do banshee anão atinge 0 pontos de vida, o que resta dele se desfaz em pó. No entanto, se o foco inacabado do anão não for destruído ou de alguma forma completado, este banshee retorna em plena força no pôr do sol seguinte.

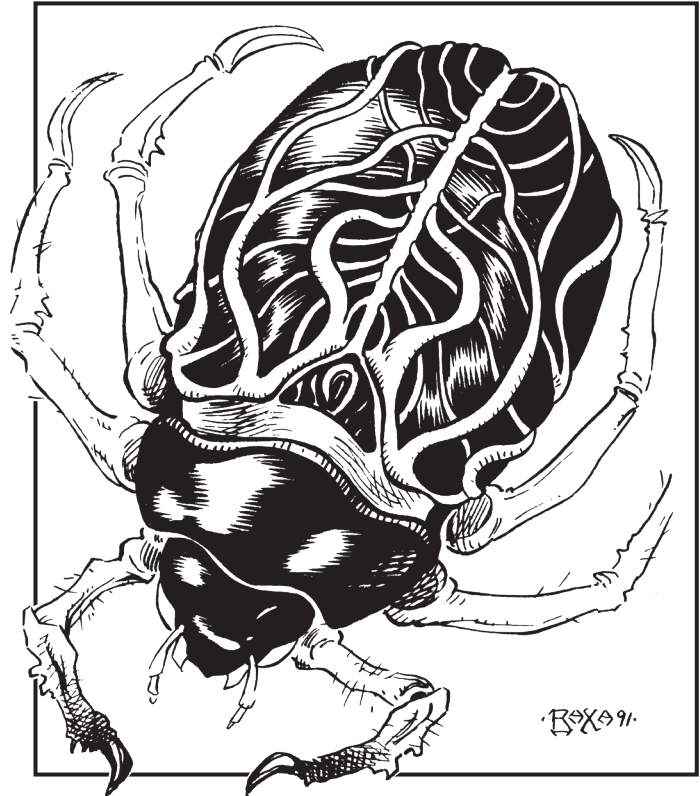
Habitat/Sociedade: A aproximação de qualquer indivíduo vivo em um raio de até uma milha faz com que o banshee se erga, não importa a hora do dia. Ele permanece vigilante enquanto o intruso permanecer na área. O banshee muitas vezes observa e espera para ver qual ação o indivíduo ou grupo tomará antes de atacar.

Ecologia: Banshees anões desejam apenas proteger o que era seu. Fábulas dizem que o sétimo filho de um sétimo filho pode fazer um banshee anão descansar em paz, completando um foco por ele. Os anciãos dizem que as chamas nos olhos dos banshees anões se originam de alguma antiga forja anã ou do plano elemental do fogo.

Besouro da Agonia



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Dor/dreno psíquico
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-4
CA:	6
MOVIMENTO:	3, Vn 6, Salt 3
DADOS DE VIDA:	1+5
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	1
ATAQUES ESPECIAIS:	Perfuração vertebral, dreno psíquico
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	D (2,5 cm)
MORAL:	Incerto (7)
VALOR EM XP:	270



SUMÁRIO DE PODERES PSIQUÍCOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
2	2/1/3	-/LM	15	30

Telepatia — *Ciências*: elo mental; *Devoções*: contato, limpar a mente.
Metapsíquico — *Ciências*: nenhuma; *Devoções*: canibalizar outro (habilidade especial, sem custo), dreno psíquico (sem custo durante a perfuração vertebral).

Este escaravelho negro de aparência inofensiva vive psionicamente da dor e da agonia de suas vítimas, daí seu nome.

O besouro da agonia possui uma carapaça quitinosa, dura e de veios negros, marcada por linhas transversais escuras. A carapaça protege um par de asas. Seis pernas com ganchos são usadas pelo besouro para se prender à pele de humanoides ou bestas. Um focinho alongado contém um tentáculo retrátil. O besouro da agonia usa um par de antenas curtas para sentir vibrações, pois não possui olhos.

Combate: O besouro da agonia só pode atacar criaturas do tamanho de um homem ou menores. Quando tenta ou é forçado a entrar em contato com uma vítima, um teste de Inteligência secreto é realizado. Se o resultado do teste for menor do que a Inteligência do personagem, o PJ sente algo rastejando sobre ele; um fracasso significa que a criatura passa despercebida. Caso os PJs estejam dormindo, presos por magia, em meio a um combate corpo a corpo, ou envolvidos em qualquer outra ação que exija concentração intensa (como lançar uma magia, usar psionismo, etc.), nenhum teste é permitido: o besouro sempre passa despercebido.

Assim que localiza a coluna vertebral da vítima, um tentáculo coberto de bile emerge do focinho do besouro (besouros da agonia não atacam invertebrados). A bile anestesia a pele, impedindo que a vítima sinta o tentáculo penetrar. O besouro ataca sua vítima inconsciente até que o tentáculo perfure a pele (um ataque bem-sucedido; o besouro ignora qualquer armadura sob a qual esteja). Uma vez sob a pele, o tentáculo é inserido na coluna. A vítima é subitamente

tomada por uma dor lancinante, tão intensa que não consegue fazer nada além de se contorcer e gritar em agonia. Durante esse período, o besouro absorve e armazena psionicamente a energia liberada pela vítima. A habilidade psíquica inata canibalizar outro é única desta criatura. Ela converte a Constituição da vítima em PPPs que o besouro absorve usando dreno psíquico. O besouro só consegue converter Constituição e só se alimenta de dor. Ele permanecerá fixado mesmo depois de totalmente saciado, banhando-se no fluxo de energia até que a vítima morra.

O besouro não pode ser removido pela vítima; apenas outra criatura pode libertar o indivíduo do agarramento mortal do besouro. Se a vítima estiver sozinha, certamente morrerá. O besouro drena um ponto de Constituição por rodada, convertendo-o em 10 PPPs. Uma vítima morre quando sua Constituição é reduzida a zero. Para criaturas sem um valor de Constituição, ela morrerá em 1d12+5 rodadas.

Habitat/Sociedade: Embora a locomoção primária do besouro seja rastejar, suas pequenas asas permitem voos de curta distância (até 1,8 m). As seis patas dobradas e em gancho também o capacitam a saltar 0,9 m verticalmente. Besouros da agonia costumam habitar próximos a fontes de água, onde esperam encontrar presas. Sendo uma criatura devoradora de dor, o besouro da agonia jamais ingere alimento sólido para se sustentar, apenas um ocasional gole de água. Eles não hesitarão em atacar membros da própria espécie, mas frequentemente não são páreo para outros insetos mais evoluídos para o combate.

Ecologia: Antigas histórias contam que os besouros da agonia escaparam originalmente de uma câmara de tortura de um rei-feiticeiro. É mais provável que fossem (e ainda sejam) atraídos para tais locais por razões óbvias. Eles não são comestíveis e servem apenas às necessidades mais sombrias. Por vezes, os halflings usam os besouros em fundas, arremessando-os nas roupas de invasores; isso encurta a caçada sem danificar o “prato principal”.

Besta Pesadelo



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum (F)
TENDÊNCIA:	Caótico e maligno
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	-5
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	15
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	5
DANO POR ATAQUE:	2-12/2-12/2-20/2-20/4-40
ATAQUES ESPECIAIS:	Poderes psiônicos e magias
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +1 ou melhor para ser atingido (veja abaixo)
PROTEÇÃO À MAGIA:	20%
TAMANHO:	Abissal (9m de altura)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	16.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
10	4/4/11	RP, EM, AE, IL, CP/ LM, EP, BM, FI, TV	17	180

Psicocinésia — *Ciências*: desintegração; *Devoções*: agitação molecular, ataque balístico, manipulação molecular.

Psicometabolismo — *Ciências*: nenhuma; *Devoções*: bio-regeneração, duplicar a dor.

Psicoportação — *Ciências*: convocar criatura extra-planar, teleporte; *Devoções*: gatilho de teleporte.

Telepatia — *Ciências*: rajada psiônica, torre da vontade de ferro; *Devoções*: açoite do ego, barreira mental, constrição psíquica, contato, escudo de pensamentos, estocada mental, fortaleza do intelecto, insinuação do id, limpar a mente.

De todas as criaturas que vagam pelo planeta Athas, nenhuma — exceto o Dragão — é tão temida ou tão perigosa quanto a besta pesadelo.

Sua característica mais marcante é o tamanho colossal. Cada exemplar mede cerca de seis metros de altura e pesa aproximadamente 1.800 quilos. São criaturas quadrúpedes, com garras afiadas em todas as patas, o que lhes permite escalar com surpreendente destreza, apesar da massa gigantesca. Todas apresentam coloração e textura semelhantes: a pele é espessa, rígida e resistente, lembrando a de um crocodilo, porém ainda mais durável. Normalmente azul-acinzentada, às vezes assume tons arroxeados. Seus olhos vermelhos brilham no escuro. Os dentes da besta pesadelo são longos, alcançando cerca de vinte centímetros, formando presas caninas capazes de partir um inimigo ao meio. Dois pares são ainda maiores: um na mandíbula inferior e outro na superior. Mesmo com a boca fechada, essas presas permanecem expostas; o par inferior se encaixa dentro do superior. Além disso, a criatura possui grandes chifres semelhantes a presas, usados para dilacerar suas vítimas.



Combate: A besta pesadelo é uma combatente devastadora, capaz de enfrentar sozinha pequenos exércitos humanos.

Embora enormes, são capazes de movimentos relativamente rápidos, permitindo-lhes chegar aos oponentes rapidamente. Sua velocidade em terra, combinada com seu grande peso, lhes dá a capacidade de esmagar quase qualquer obstáculo, incluindo muralhas de cidades, árvores e pequenas formações rochosas naturais. Quando uma besta pesadelo tenta esmagar uma parede ou fortificação, o Mestre deve jogar 1d20 na "Tabela 52: Resistência de Estruturas" (veja o *Livro do Mestre*; use a linha de *parafuso ou broca*). Se o resultado for menor que o número na tabela, a parede perde ¼ de sua integridade estrutural. Cada ataque bem-sucedido subsequente reduz a integridade da parede ainda mais, até ela desmoronar em escombros aos pés da besta.

Quando engajada em combate corpo a corpo, mostra-se absolutamente devastadora. Ao atacar, ergue-se sobre as patas traseiras, o que lhe permite golpear com os membros dianteiros. Nessa posição, alcança aproximadamente 10 a 12 metros de altura e pode realizar até cinco ataques por rodada. Ataca primeiro com as duas patas dianteiras armadas com garras, causando 2d6 pontos de dano por ataque bem-sucedido. Em seguida, investe com ambos os chifres, cada um capaz de infligir 2d10 pontos de dano. Por fim, sua mordida massiva pode causar 4d10 pontos de dano.

Sua pele extremamente grossa confere uma proteção impressionante contra ataques (CA -5). Além disso, apenas armas +1 ou melhores conseguem causar-lhe dano. Possui também um pequeno grau de proteção à magia (20%), e magias ou habilidades similares usadas por seres com 4 Dados de Vida ou menos causam apenas metade do dano normal. Assim, uma magia lançada por um arcano de 4º nível que supere essa proteção ainda inflige apenas metade do dano. Magias que normalmente permitem um teste de resistência para reduzir o dano à metade causam apenas ¼ do dano quando lançadas por personagens com quatro ou menos Dados de Vida.

Besta Pesadelo

Acredita-se que tenha sido criada por meio da magia profanadora, e sabe-se que todas as suas habilidades mágicas são similares, em efeito, às de um profanador. Uma adaptação singular desse poder concede-lhe a capacidade de drenar energia vital de suas vítimas. Em vez de realizar seus ataques normais em uma rodada, pode optar por drenar essa energia, fazendo com que uma vítima perca 1 nível de experiência. Sempre que emprega esse ataque, recupera um número de pontos de vida igual ao total perdido pelo alvo. Essa habilidade de drenagem pode ser utilizada até três vezes por dia.

Além de sua força física, é capaz de realizar ataques mágicos e psiônicos. Cada rodada, pode atacar normalmente e, adicionalmente, empregar uma de suas magias ou um de seus poderes psiônicos. A criatura é capaz de usar as seguintes magias, duas vezes ao dia, uma por rodada: *bola de fogo*, *relâmpago*, *corrente de relâmpagos*, *dissipar magia*, *muralha de fogo*, *nuvem incendiária*, *neblina mortal* e *névoa mortal*. É imune aos efeitos de suas próprias magias, todas as quais são lançadas como se fosse um lançador de 10º nível de experiência. Todas as magias usadas por bestas pesadelo são consideradas uso de magia profanadora.

Trata-se também de um usuário de poderes psiônicos extremamente poderoso, capaz de feitos normalmente associados apenas aos mais velhos e experientes psiônicos de Athas. Como dito acima, pode usar um de seus poderes psiônicos a cada rodada em que não emprega uma de suas magias. Além disso, a besta pesadelo tem fortes modos de defesa psiônica, todos considerados sempre “ativos”. Assim, qualquer ataque psiônico lançado contra uma besta pesadelo é automaticamente defendido com o modo de defesa mais eficaz. No entanto, a defesa ainda depende de a besta ter PPPs suficientes para alimentar o modo de defesa que tenta usar.

Em combate, tende a empregar as formas de ataque mais diretas e brutais disponíveis. Entre seus poderes psiônicos, frequentemente favorece o uso de sua disciplina de psicocinésia, pois permite que a criatura destrua armas e edifícios que possam estar em seu caminho. Também usará frequentemente sua disciplina de psicoportação. A devoção de teleporte permite que a criatura apareça instantaneamente diante de seus inimigos e desapareça se se sentir ameaçada. Empregará sua ciência de convocar criatura extra-planar para convocar criaturas para aprofundar sua fúria destrutiva. Quando tem PPPs suficientes, convocará primeiro criaturas dos planos exteriores, depois de outros planos conforme necessário.

Outra habilidade psiônica singular é o ataque conhecido como “pesadelo”. Por meio dessa capacidade, a criatura é capaz de invadir os sonhos de suas vítimas e pregar suas mentes subconscientes. Essa habilidade pode ser empregada de duas formas distintas. A primeira é utilizada contra vítimas futuras — aquelas que a besta está perseguindo ou pretende atacar. Nesses casos, a habilidade é acionada enquanto a vítima dorme. Qualquer alvo pretendido deve realizar um teste de resistência contra magias, com penalidade de -2, ou será acometido por pesadelos de horror extremo, nos quais é perseguido, caçado e morto pela besta pesadelo. Esses sonhos são tão vívidos que impedem a vítima de obter um descanso adequado. Como resultado, ela não recupera naturalmente quaisquer pontos de vida perdidos anteriormente e passa a sofrer de fadiga. Vítimas fatigadas recebem -1 em todas as jogadas e têm suas taxas de movimento reduzidas, como se estivessem sob os efeitos de uma carga moderada. Essas penalidades permanecem por três dias, ou até que uma magia de *cura completa* seja lançada sobre a vítima.

A outra forma de uso desse ataque conhecido como “pesadelo”, ocorre durante o combate. Quando utilizada em combate, essa habilidade é tratada como uma habilidade psiônica normal e pode ser usada na mesma rodada em que a besta realiza seus ataques corpo a corpo. Ao ativar essa habilidade, todas as criaturas em um raio de 15 metros da besta pesadelo devem realizar um teste de resistência contra

magias, com penalidade de -2. As criaturas que obtiverem sucesso não sofrem qualquer efeito. Já aquelas que falharem serão afetadas na próxima vez em que dormirem. Durante o sono, as vítimas desse ataque experimentam os mesmos sonhos descritos anteriormente, nos quais são perseguidas, caçadas e mortas pela besta pesadelo. Os efeitos desses sonhos são idênticos aos já descritos e permanecem pelo mesmo período: três dias, ou até que uma magia *cura completa* seja lançada sobre a vítima. O uso da habilidade “ataque pesadelo”, de qualquer uma das formas descritas, custa à besta pesadelo 50 PPPs e exige a realização de um teste psiônico para ser empregado.

Habitat/Sociedade: Capazes de sobreviver em praticamente qualquer terreno de Athas, essas abominações são, felizmente, uma visão extremamente rara. Alguns historiadores acreditam que, no passado, tenha existido até uma centena dessas bestas vagando pelo mundo. Atualmente, estima-se que restem apenas meia dúzia delas.

Durante longos intervalos, as bestas pesadelo permanecem recolhidas em suas tocas, períodos que podem chegar a um ano. Após esse tempo, passam a vagar pelo deserto até encontrar uma área adequada para estabelecer uma nova toca. Quando uma besta pesadelo se fixa em um novo refúgio, geralmente o faz nas proximidades de ruínas antigas da civilização que outrora habitou Athas. Independentemente do local escolhido, essas criaturas constroem suas tocas de maneira consistente. Todas são altamente defensáveis e bem protegidas. A besta pesadelo sempre optará por um local difícil de atacar, tanto por terra quanto pelo ar.

Os períodos de descanso dessas criaturas são breves, raramente superiores a seis horas consecutivas. O restante do tempo é dedicado a perambular pela área ao redor de suas tocas e a se alimentar. Essas criaturas costumam alternar entre descanso e deslocamento em ciclos de seis horas, mantendo esse padrão de atividade por dias — e, por vezes, por semanas consecutivas. A única ocasião em que uma besta pesadelo altera esse ciclo ocorre quando está se preparando para a batalha. Enquanto descansa em sua toca, uma besta pesadelo frequentemente utiliza uma variante singular da devoção psiônica perceber o perigo. Essa habilidade funciona conforme descrito no Manual Completo dos Psiônicos, com a diferença de que seu alcance se estende para abranger toda a toca, e o custo em PPPs é de apenas 5 por hora, em vez dos 3 normais por turno.

Quando uma besta pesadelo perambula pela área ao redor de sua toca, seu principal propósito é se alimentar. Essas criaturas comem quase tudo, tanto animal quanto vegetal. Rebanhos inteiros de erdlus e kanks foram mortos quando uma besta pesadelo os encontrou enquanto se alimentava.

Há certas criaturas que uma besta pesadelo não atacará, mesmo quando está procurando por comida. Bestas pesadelo não atacam dragonetes ou megapedes, por exemplo, e nunca tentariam lutar contra o Dragão.

Ecologia: Como mencionado anteriormente, as bestas pesadelo alimentam-se de praticamente qualquer tipo de comida disponível em Athas. Entretanto, sua carne não serve como alimento, pois seus corpos se decompõem rapidamente após a morte. Acredita-se que isso ocorre porque a magia que sustenta sua vida se dissipa quando morrem, acelerando a deterioração de forma não natural. Por outro lado, os chifres, garras e dentes da besta pesadelo são excelentes matérias-primas para armas, sendo comumente utilizados na fabricação de pontas de flecha, adagas e, ocasionalmente, dardos. Além disso, os chifres podem ser moídos e misturados com água para criar uma pasta. Quando ingerida, essa pasta produz um efeito semelhante ao da erva-esper, embora consideravelmente mais fraco. Ela concede ao consumidor 30 Pontos de Poder Psiônico (PPPs) adicionais e dois talentos selvagens, com duração de cinco rodadas.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Bandos ou clãs
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	J, K
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-12
CA:	7 (10)
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	5+3
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	4
DANO POR ATAQUE:	11-18 (1d8+10)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Ver abaixo
TAMANHO:	I (4,5 m de altura)
MORAL:	Mediano (10)
VALOR EM XP:	650



Estes humanoides de múltiplos braços, aparentados aos gigantes, são frequentemente caçados para combate nas arenas de gladiadores de Athas, sendo valorizados por sua força bruta, tamanho imponente e habilidades de especiais de combate.

Esses gigantes humanoides são altos e esguios, com quatro braços e duas pernas. Possuem pele de um laranja queimado, resultado de uma vida inteira passada nos desertos escaldantes de Athas. Alcançam 4,5 metros de altura quando completamente maduros, com feições angulosas e afiadas, nariz achatado e orelhas pontiagudas localizadas na parte posterior do crânio. Alguns b'rohg são calvos no topo da cabeça, mas têm cabelos (que costumam deixar crescer até a cintura) nascendo na nuca. B'rohg não possuem pelos faciais. Suas vestes são simples e bem adaptadas ao seu estilo de vida primitivo. Machos e fêmeas usam igualmente peles soltas ou calças feitas de couro reptiliano.

A interação entre os membros da espécie baseia-se em um sistema de grunhidos primitivos combinados a sinais manuais. Devido à sua baixa inteligência, é impossível ensiná-los a falar uma língua contemporânea. É possível aprender a linguagem de grunhidos e sinais dos b'rohg com muito estudo; no entanto, tal comunicação tende a se limitar a conceitos simples. A comunicação psíquica ou mágica também é um tanto limitada pela sua inteligência reduzida — o contato ainda se restringe a ideias relativamente básicas.

Combate: Naturalmente ambidestros e extremamente fortes, os b'rohg são muito valorizados nas arenas. Tornam-se adversários temíveis graças à capacidade de realizar quatro ataques separados por rodada. Os dois ataques principais não sofrem modificadores; os outros dois recebem penalidade de -2 na jogada de ataque. Eles preferem armas primitivas de pedra, como lanças e bastões, mas usam qualquer arma disponível. Uma forma favorita de combate é empunhar bastões com os dois braços inferiores e longas lanças com os braços superiores. Enquanto a maioria dos b'rohg mais jovens prefere um ataque total com quatro armas, alguns mais velhos preferem proteger seus dois braços inferiores e usá-los como escudos, “equilibrando” assim o confronto. Usando este último método, os b'rohg têm duas chances de aparar enquanto ainda realizam dois ataques.

Devido à sua ausência de desenvolvimento intelectual, os B'rohg jamais dominaram o uso de armas de arremesso, exceto aquelas que

podem ser simplesmente lançadas (como pedras, por exemplo). Por conta da mecânica do arremesso, um B'rohg pode lançar no máximo dois objetos por rodada, fazendo-o simultaneamente com os braços do mesmo lado.

Em qualquer grupo de seis ou mais B'rohg, haverá a presença de um macho dominante líder. O líder possui 6+3 Dados de Vida e um TACO de 13. O líder também emprega sua experiência em batalha, dirigindo as ações de combate de seus guerreiros. Quando há um líder presente, os B'rohg têm maior probabilidade de montar emboscadas para inimigos que se aproximam, em vez de realizar um simples ataque frontal. Além disso, B'rohg sob o comando de um líder recuarão e fugirão após perderem dois membros de seu número original. Caso contrário, os B'rohg tendem a lutar até o amargo fim.

Habitat/Sociedade: Os b'rohg são uma relíquia de tempos mais simples. São caçadores-coletores nômades que continuam a viver dentro de uma cultura primitiva, da «idade da pedra», principalmente devido à sua baixa inteligência. Uma criança b'rohg criada numa comunidade humana é incapaz de compreender qualquer coisa além de conceitos primitivos; sua falta de inteligência a impede de se destacar. Os b'rohg vivem em pequenas bandos compostos por 1-4 unidades familiares chamadas clãs. As unidades familiares consistem em um macho, uma ou duas fêmeas e geralmente não mais do que quatro proles no total. Os machos são dominantes dentro da estrutura familiar, mas as tarefas dentro de um bando são realizadas pelo membro mais capaz, independentemente do gênero. Os mais fortes do bando são principalmente caçadores, enquanto os membros mais velhos e fracos e as crianças são coletores e carregadores de água. Os b'rohg ainda não dominaram o fogo, mas não têm medo dele; na verdade, são frequentemente atraídos por ele se avistarem seu brilho à distância. Os b'rohg são catadores, e suas roupas muitas vezes atestam este fato. Quando vestidos, combinam peles de animais com trapos de roupa e armaduras «encontrados» ou descartados.

Os b'rohg normalmente vivem até os 80 anos, mas raramente o conseguem devido à dureza de seu ambiente e a uma alta taxa de mortalidade entre os jovens. Os b'rohg não compreendem o

B'rohg

conceito de morte e tendem a ignorar coisas que não exibem sinais de vida. Uma exceção a isso é vista no combate, onde podem golpear repetidamente um oponente morto apenas para ter certeza de que não se levantará mais tarde. Os b'rohg comem a carne de outras raças, mas não são canibais; não consomem indivíduos da própria espécie.

Nem desconfiados nem supersticiosos, os b'rohg são reacionários quando uma magia é usada em sua presença. Dependendo de experiências anteriores com lançadores de magias, as criaturas podem ficar maravilhadas ou furiosas. Ao encontrar magia pela primeira vez, sua reação tende a ser de curiosidade (até que a intenção do lançador — malévola ou benévola — seja estabelecida).

Seu estilo de vida nômade exige períodos de movimento seguidos por períodos de descanso. Enquanto em deslocamento, os adultos carregam os poucos pertences que têm e suas crianças em trenós simples feitos de peles ou couro esticado sobre uma armação triangular de madeira. Cada adulto arrasta um único trenó pelo chão até o próximo assentamento temporário. Uma vez em uma área propícia para mais caça e coleta, o grupo se estabelece, formando pequenas choças com seus trenós e peles adicionais. Quando possível, as choças utilizam rochas e fendas existentes para servir como paredes ou cômodos adicionais, respectivamente. Sob a direção de um macho líder dominante, o grupo seleciona uma posição de fácil defesa acima de qualquer outra.

Ecologia: Sem o hábito de criar ou manufaturar bens, esses gigantes pouco contribuem para a economia ou para o bem-estar social das regiões habitadas de Athas. Eles são, no entanto, grandes atrações nas arenas de gladiadores, embora raramente se beneficiem de suas vitórias. Alguns B'rohg cativos são demasiadamente estúpidos para tentar escapar, enquanto outros morrem em sua fuga desesperada das cidades dos reis-feiticeiros.

Para atraí-los à escravidão nas arenas, alguns mercadores utilizam a estratégia da “sedução”, oferecendo guloseimas, água fresca e luxos rudimentares. No entanto, esta sedução é a exceção e não a regra, visto que a maioria dos B'rohg é ativamente caçada e dominada pela força bruta dos números antes de ser levada para a escravidão. Poucas pessoas fizeram amigos duradouros com um B'rohg. Poucas pessoas já fizeram amizade duradoura com um b'rohg. Devido à sua inteligência limitada, os b'rohg raramente se lembram de amigos ou inimigos por muito tempo.

B'rohg Renegado

Nas cidades-estado, os b'rohg destinados aos jogos de gladiadores jamais recebem permissão para conquistar sua liberdade. Apesar de sua forma humanoide, os B'rohg são considerados animais por seus treinadores e proprietários, adequados apenas para o entretenimento através do combate selvagem. Contudo, baixa inteligência não equivale a baixa astúcia, e muitos B'rohg escaparam de suas amarras para viver livres novamente no ermo de Athas. Uma vez treinados para o chamado combate civilizado, no entanto, o B'rohg não se adapta mais ao seu estilo de vida original.

Enquanto na arena, os renegados aprendem muito sobre técnicas de combate mais sofisticadas. Eles aprendem os benefícios e o uso de armaduras, algo raramente praticado na natureza. B'rohg renegados confeccionam suas próprias armaduras quando alcançam o ermo, usando ossos de animais, quitina e madeira conforme disponível. Um b'rohg renegado tem CA 3, 4 ou 5 (1d3+2).

Além disso, um B'rohg renegado geralmente escapa com uma arma decente da arena. Esta é de metal (25%) ou obsidiana (75%), e o renegado é hábil o suficiente para usá-la e alguma outra arma primitiva (uma clava ou lança) ao mesmo tempo. Os B'rohg renegados podem atacar com ambas as armas a cada rodada sem penalidades na jogada de ataque.

Os B'rohg renegados tendem a levar vidas solitárias. Em encontros com outros B'rohg mais primitivos, o renegado mantém distância, envergonhado de sua captura original, mas também envergonhado pela vida simplória de sua espécie. Os únicos lugares onde os renegados encontram aceitação universal são entre as tribos de escravos. Uma vez mais entre os elementos familiares da camaradagem gladiatorial, mas sem o abuso da servidão, os renegados se tornam excelentes guerreiros e trabalhadores.

Há uma chance de 20% de que qualquer encontro com B'rohg seja, na verdade, com um único B'rohg renegado.

CLIMA/TERRENO:	Planaltos
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Moita
PER. DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Nenhuma (0)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	2-8
CA:	7
MOVIMENTO:	0
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	8
DANO POR ATAQUE:	1+ (ver abaixo)
ATAQUES ESPECIAIS:	Espinhos causam paralisia
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,80-2,10 m de altura)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	270

Aglomerados de cactos aranha parecem concentrações comuns de cactos inofensivos até que uma vítima seja atingida por uma chuva de espinhos. Em seguida, o alvo é arrastado para o corpo da planta, onde espinhos de alimentação iniciam um lento banquete sobre a criatura desafortunada.

O cacto aranha possui um corpo em forma de barril, medindo de 60 a 90 centímetros de largura e entre 1,80 m e 2,10 m de altura. Sua coloração é verde-brilhante, com estrias brancas ao longo do caule. Os espinhos apresentam tons de roxo e verde.

Combate: O cacto aranha permanece completamente imóvel até que uma ou mais vítimas entrem em seu alcance. Qualquer criatura que se aproxime a até 4,5 metros dessa planta mortal fica sujeita a um ataque de espinhos projéteis, presas por finos filamentos. Os cactos aranha são capazes de detectar tanto criaturas vivas quanto qualquer objeto que contenha fluidos.

Este organismo possui de 5 a 8 (1d4+4) conjuntos de espinhos projéteis farpados de cor roxa, além de 3d6 espinhos verdes maiores, dedicados à alimentação. Em combate, o cacto aranha sempre ataca utilizando um conjunto completo de oito espinhos roxos, focando em uma única vítima por vez. Após o ataque, leva três rodadas para recolher os filamentos que erraram o alvo, e requer um dia inteiro para que esse conjunto específico possa ser disparado novamente. Se um filamento for cortado, a planta não usará aquele conjunto até que todos os oito espinhos sejam regenerados, num ritmo de três espinhos por semana.

Em combate, o cacto aranha inicia o ataque disparando um conjunto de espinhos roxos para capturar a vítima. Uma vez presa, ela é arrastada até o corpo da planta e empalada pelos espinhos verdes de alimentação. O cacto se alimenta até drenar todo o líquido disponível da vítima, liberando em seguida a carcaça completamente ressecada.

Cada cacto dentro do alcance ataca com seus espinhos projéteis roxos. É necessária uma jogada de ataque normal para cada espinho. Se acertarem, causam 1 ponto de dano cada. A vítima também deve realizar um teste de resistência contra veneno ou ficar paralisada; a paralisia ocorre em 2d4 rodadas. Os espinhos são recobertos por um veneno fraco, concedendo um bônus de +2 no teste de resistência. Um teste é exigido para cada espinho que atinja o alvo. Os espinhos projéteis são retraídos à razão de 1,5 m por rodada.

Uma criatura empalada pelos espinhos verdes de alimentação sofre 2d4 pontos de dano, acrescidos do valor de sua Classe de Armadura. Ajustes de escudo não contam para esse cálculo e, caso a vítima esteja paralisada, ela também perde quaisquer ajustes de



Destreza. Até que isso ocorra, a vítima pode se contorcer e tentar evitar os espinhos de alimentação. Os filamentos são extremamente resistentes e exercem Força 17; apenas criaturas com Força superior a 17 têm alguma chance de se libertar. Se atender a esse requisito e passar uma rodada inteira sem realizar qualquer outra ação, a vítima pode tentar arrancar um espinho ou romper um filamento. Arrancar um espinho exige um teste de Suspende Portais, enquanto romper um filamento requer um teste de Dobrar Barras. Os filamentos também podem ser cortados: cada um possui CA 5 e requer 5 pontos de dano para ser rompido. Armas contundentes não têm qualquer efeito sobre eles. Como os espinhos são farpados, arrancar um deles causa 1d4 pontos adicionais de dano à vítima. Note que o veneno é aplicado normalmente.

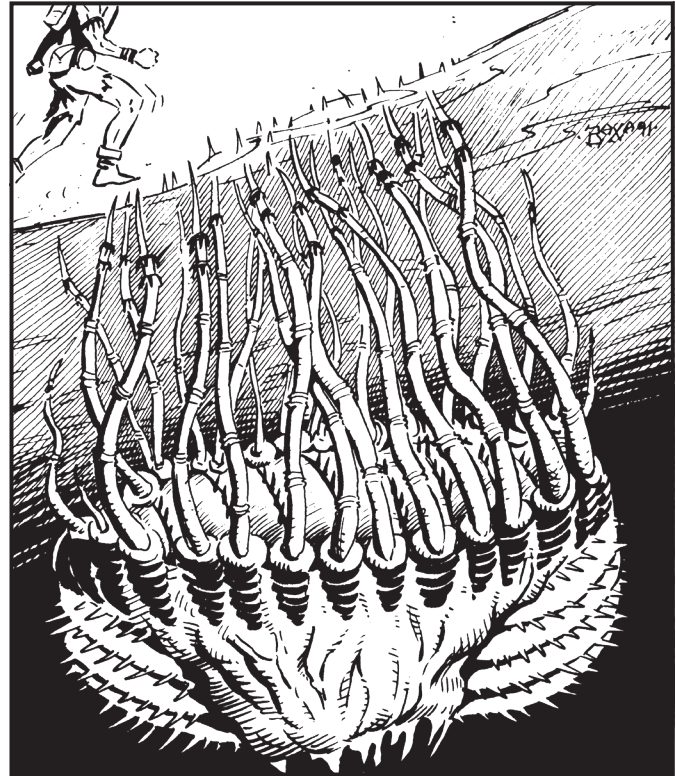
Os cactos aranha são criaturas altamente competitivas. Se uma única vítima estiver ao alcance de vários cactos, todos disputarão por ela. Caso a vítima seja presa por mais de um cacto, aquele com o maior número de espinhos cravados será o que efetivamente a capturará. Ainda assim, os demais continuarão puxando enquanto puderem, até que seus espinhos se soltem, causando 1d4 pontos adicionais de dano à vítima para cada espinho arrancado dessa forma.

Habitat/Sociedade: O cacto aranha cresce em agrupamentos, geralmente ao longo de estradas onde há alimento disponível. A planta floresce durante as chuvas e, no mesmo dia, libera milhares de sementes de oito folhas. Apenas a primeira semente a atingir o solo germina, absorvendo rapidamente qualquer líquido presente no ar. Por esse motivo, um agrupamento de cactos aranha normalmente ganha apenas uma nova planta a cada tempestade. Um cacto aranha jovem cresce à razão de 30 centímetros por mês até atingir o tamanho adulto.

Ecologia: Os cactos aranha têm poucos inimigos naturais. Talvez seja a única criatura capaz de se alimentar até mesmo de kanks.

Se seus espinhos forem neutralizados — sendo o fogo o meio mais comum —, o cacto pode ser perfurado para a extração de seu líquido. Ele produz um fluido semelhante ao mel, comparável ao obtido de ovos de erdlu. Até cerca de 4 litros desse líquido podem ser extraídos de um único cacto aranha. Esse fluido fornece tanto alimento quanto água; quatro litros substituem a mesma quantidade de água ou nutrem até quatro criaturas de tamanho humano por um dia.

CLIMA/TERRENO:	Desertos de areia
FREQUÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Nula (0)
TESOURO:	Incidental
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	8 (corpo) 3 (agulhas)
MOVIMENTO:	Especial
DADOS DE VIDA:	5-8
TACO:	5-6 DV: 15 7-8 DV: 13
Nº DE ATAQUES:	1 (por membro)
DANO POR ATAQUE:	1-3
ATAQUES ESPECIAIS:	Drenar Sangue
DEFESAS ESPECIAIS:	Camuflagem
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	M (1,8 m de diâmetro)
MORAL:	N/A
VALOR EM XP:	5 DV: 975 6 DV: 1.400 7 DV: 2.000 8 DV: 3.000



Os cactos areia são uma forma predatória de vida vegetal que habita qualquer lugar onde haja areia. Alimentam-se do sangue de suas vítimas.

Essas plantas são muito bem protegidas: todo o corpo (exceto as agulhas) permanece oculto sob a areia. O corpo mede de 1,5 a 2,4 metros de diâmetro e cerca de 1,2 metro de espessura. Dele partem numerosas agulhas farpadas, presas por longos fios finos e fibrosos. O corpo bulboso e os fios apresentam um branco doentio, enquanto as agulhas reproduzem com extrema fidelidade a cor da areia ao redor.

Combate: Um cacto areia ataca de forma extremamente passiva. Suas agulhas projetam-se apenas cerca de 2,5 cm acima da areia. Como as agulhas são indistinguíveis do terreno, há apenas 10% de chance de notá-las – 20% para aqueles que as procuram ativamente. Um cacto areia possui de 26 a 50 (DV × 5 + 1d10) agulhas distribuídas em uma circunferência igual ao número de Dados de Vida multiplicado por 1 metro. Qualquer criatura que atravesse uma área arenosa infestada tem 25% de chance de pisar em uma agulha. Se isso ocorrer, o cacto areia realiza uma jogada de ataque. Para fins de Categoria de Armadura, apenas magias que protegem o corpo inteiro são consideradas. (Uma armadura de couro +2 não concede bônus mágico à CA da vítima, mas um anel de proteção concede. Ajustes de Destreza à CA não se aplicam. Um thri-kreen é tratado com sua CA natural 5, a menos que use proteção mágica.) Um acerto indica que a agulha penetrou o suficiente no apêndice (cerca de 1,2 cm) para que suas farpas se abram. Ao entrar, a agulha é extremamente fina (do tamanho de um alfinete), mas as farpas se expandem até cerca de 2,5 cm de largura.

Quando o cacto acerta, causa 1d3 pontos de dano e prende uma agulha farpada no pé ou apêndice da vítima. A cada rodada subsequente, ele drena sangue, causando 1d3 pontos de perda por rodada, cessando apenas com a morte da vítima. Os fios que ligam as agulhas à planta são muito resistentes e quase impossíveis de romper puxando. A agulha pode ser arrancada do pé da vítima, mas isso causa 1d6 pontos de dano. Como as farpas se prendem ao tecido nervoso, a dor é intensa: a vítima deve realizar um teste de colapso ou desmaiar. A inconsciência dura de 5 a 10 (1d6 + 4)

rodadas. Remover a agulha exige um teste de Suspende Portais. Os fios podem ser cortados, exigindo 1 ponto de dano contra uma CA 2.

Uma vítima que consiga se libertar cortando os fios ainda permanecerá com a agulha cravada no pé. Se não for removida, a ferida infecciona. A remoção pode ser feita por meio da magia *curar doenças*, que resseca a agulha, ou cortando-a manualmente, o que causa 1d6 pontos de dano à vítima. Caso a agulha não seja retirada, a vítima acaba sofrendo envenenamento do sangue, enfraquece e morre. A infecção pode levar até uma semana (1d6+1 dias) para matar o hospedeiro. Assim que a vítima morre, um novo cacto areia brota do cadáver.

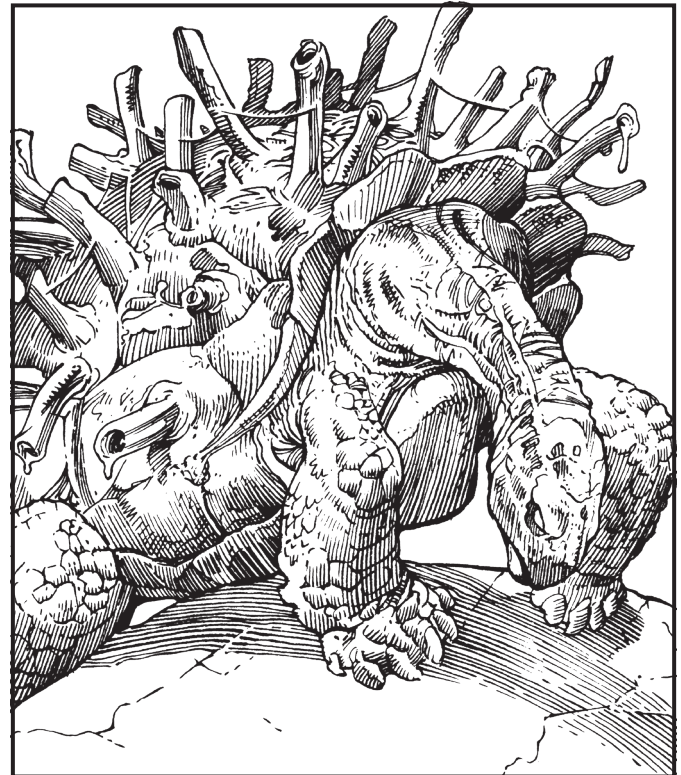
No momento em que uma agulha se aloja em um membro, a vítima é atingida por uma dor lancinante e o apêndice fica imobilizado. Criaturas bípedes devem realizar um teste de Destreza ou cair no meio do cacto areia, ficando sujeitas a 0-5 (1d6-1) ataques adicionais de outras agulhas na área. Quando a drenagem de sangue atinge 50% dos pontos de vida da vítima, ela deve realizar um teste de colapso a cada rodada ou desmaiar devido à perda de sangue. Uma vítima resgatada após desmaiar por perda de sangue se recupera normalmente, mas sofre uma penalidade de -2 em todos os ataques, defesas e perícias até que possa descansar e se recuperar, o que leva 2d4 dias. Esse período é reduzido em um dia para cada nível de magia de cura lançada sobre a vítima (por exemplo, quatro dias de fraqueza exigem quatro *curar ferimentos leves* ou uma *curar ferimentos graves*).

O cacto é muito difícil de atacar, pois seu corpo fica de 1,5 a 3 metros ((1d4+2) × 50 cm) abaixo da areia. Se o corpo for exposto, o cacto areia é fácil de matar. No entanto, a menos que seja desenterrado por meios mágicos, os escavadores estarão expostos a 0-5 (1d6-1) ataques de agulhas para cada rodada de escavação.

Habitat/Sociedade: O cacto areia é uma criatura solitária, existindo onde quer que a areia seja levada pelo vento.

Ecologia: O cacto areia é um predador de emboscada, sobrevivendo de qualquer presa que se aproxime. Ele é incapaz de digerir o sangue de kank; após uma rodada drenando sangue de um kank, o cacto o libera. Qualquer outra criatura é presa em potencial.

CLIMA/TERRENO:	Desertos arenosos, ermos pedregosos e terras áridas rochosas
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Triade
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Ver abaixo
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	3
CA:	-2 (casco), 8 (ventre)
MOVIMENTO:	3
DADOS DE VIDA:	8+3
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	3
DANO POR ATAQUE:	1-4/1-4/1-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Dardos presos por cabos
DEFESAS ESPECIAIS:	Camuflagem, recolhimento
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,8 m de comprimento)
MORAL:	Mediano (8)
VALOR EM XP:	2.000



À primeira vista, um cha'thrang parece apenas um amontoado de bambu quebrado — até o momento em que se move.

O cha'thrang é uma criatura de formato semelhante ao de uma tartaruga, com uma profusão de apêndices curtos, parecidos com juncos, projetando-se de sua carapaça. De coloração marrom-suja, ele é frequentemente confundido com um trecho de vegetação morta. Possui quatro membros fortes e garras dianteiras curvas, adaptadas para escavar e se manter rente ao solo. As protuberâncias que emergem de sua carapaça são, na verdade, apêndices ocós, semelhantes a ossos. A criatura secreta uma cal alcalina a partir do dorso, substância que forma sua carapaça e cresce à medida que o animal se desenvolve. Também produz uma fibra fina e resistente que lhe permite aderir à parte inferior da carapaça.

Combate: O cha'thrang permanece imóvel por horas, à espera de uma criatura voando a baixa altitude. Durante esse período, comprime uma bolsa de ar entre o corpo e o casco. Quando um alvo adequado adentra um raio de 45 metros, ele expulsa esse ar com violência através das protuberâncias ósseas ocas, “disparando” uma salva de projéteis revestidos de cal que permanecem presos a ele por cabos resistentes. Embora vários sejam lançados simultaneamente, apenas um pode atingir o alvo, causando 1d6 de dano. Em caso de acerto, a vítima deve realizar um teste de resistência contra veneno para evitar o efeito tóxico da cal presente nos cabos. (A cal é veneno tipo A e causa 15 pontos de dano se o teste falhar; nenhum dano é sofrido em caso de sucesso.) O veneno leva de 10 a 30 rodadas para fazer efeito. Enquanto isso, a vítima trava uma disputa de força contra o cha'thrang para se manter no ar. Imediatamente, o cha'thrang começa a cavar o solo para evitar ser puxado ou arrastado por sua presa. Os cabos fibrosos são extremamente resistentes. (Um teste bem-sucedido de Dobrar Barras/Suspender Portais é necessário para rompê-los; criaturas voadoras imensas e abissais quebram-nas automaticamente, enquanto as de tamanho humano conseguem romper com um teste de resistência bem-sucedido contra paralisia, e as voadoras menores não possuem força para fazê-lo.) Após prender sua presa, o cha'thrang aguarda pacientemente até que ela se cansa e pouse. Assim que o alvo toca o chão, a criatura se vira e rasteja ao longo do próprio cabo em direção à vítima. Dessa

forma, mesmo que a presa tente alçar voo novamente, terá menos cabo disponível. Por fim, o cha'thrang captura o alvo e o despedaça com suas mandíbulas poderosas (1d12). O cha'thrang pode disparar cabos até 1d4 vezes por dia. A corda presa ao projétil se rompe e é descartada após cada disparo.

Como as protuberâncias ocas do cha'thrang estão voltadas para cima, eles têm apenas suas garras dianteiras (1d3), sua mordida (1d12) e a proteção de suas carapaças para se defender contra ataques de criaturas terrestres. Por esse e outros motivos, os cha'thrang quase nunca viajam sozinhos.

Habitat/Sociedade: Cha'thrang viajam em grupos de três chamados trinas. Uma trina costuma ser composta por duas fêmeas e um macho. Eles vivem em famílias extensas e pouco unidas, adotando outros cha'thrang que encontram ao longo do caminho e, mais tarde, separando-se novamente em trinas. Esses seres têm dificuldade para se reproduzir e frequentemente morrem durante o processo de acasalamento. Uma fêmea solitária põe, uma vez por ano, uma única ninhada de 1 a 6 ovos. Pequenos predadores devoram a maioria dos filhotes antes que eles tenham idade suficiente para se defender. Cha'thrang podem viver centenas de anos, mas geralmente acabam mortos por inimigos famintos.

Ecologia: O cabo fibroso que o cha'thrang usa para amarrar sua presa é muito procurado para fabricação de cordas. Um único fio seco suporta facilmente 22 quilos de peso. Trançando vários cabos, pode-se confeccionar uma corda fina, porém extremamente resistente. Cabos descartados variam em comprimento de 20 a 50 (1d4+1 × 10) metros cada. Alguns comerciantes do deserto se movem entre duas ou mais trinas de cha'thrang, recolhendo esses cabos já utilizados.

A carne do cha'thrang pode ser consumida, desde que tomados cuidados especiais em seu preparo. Se a cal do revestimento inferior do casco for usada para cobrir a carne, ela pode ser preservada por semanas sem risco de estragar. No entanto, é necessário extremo cuidado ao lavar e limpar a carne antes de comê-la, para garantir que toda a cal tóxica tenha sido removida.

Cipó Espinhoso (e Árvore Espinhosa)



	Cipó Espinhoso	Árvore Espinhosa
CLIMA/TERRENO:	Qualquer	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Comum	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Treliça	Solitária
PER. DE ATIVIDADE:	Dia	Dia
DIETA:	Fotossíntese	Fotossíntese
INTELIGÊNCIA:	Nula (0)	Nula (0)
TESOURO:	Incidental	Incidental
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	10-1000	1-20
CA:	8	5
MOVIMENTO:	30 cm por dia	3 m por dia
DADOS DE VIDA:	1 por seção de 3m ²	2-4
TACO:	20	—
Nº DE ATAQUES:	Ver abaixo	0
DANO POR ATAQUE:	1 pv/espinho	1-4/espinho
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Nenhum
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhum	Nenhum
TAMANHO:	A (15 m+)	P-M (60 cm-2 m)
MORAL:	N/A	N/A
VALOR EM XP:	15 por seção de 3m ²	0



O Cipó Espinhoso é uma planta espessa, coberta de espinhos e semelhante a uma vinha, que se expande com velocidade surpreendente. Apenas a extremidade do avanço da massa de cipó espinhoso está em crescimento; o restante é uma muralha de espinhos praticamente intransponível.

Cipó Espinhoso

Esta planta forma uma massa densa, retorcida e emaranhada de vinhas espinhosas na tonalidade marrom-acinzentada. A vinha não produz folhas. Os caules são o componente fotossintético real da planta. Apenas as extremidades de cada vinha crescem. À medida que a vinha se desenvolve, a parte mais antiga da planta endurece devido à falta de umidade. Dessa forma, o cipó espinhoso forma sua própria estrutura de suporte enquanto cresce. Embora endurecida pela falta de umidade, a parte inferior da massa permanece resistente, criando uma defesa mortal para os brotos mais novos. O cipó espinhoso endurecido não pega fogo.

Combate: Como elemento natural, o cipó espinhoso atua simultaneamente como arma e defesa extremamente eficaz. Criaturas que tentam atravessar seu emaranhado muitas vezes encontram a morte antes de alcançar o que desejam do outro lado. Normalmente, o fim chega por empalamento ou por cortes profundos e sangrentos provocados por milhares de espinhos afiados como navalhas. Uma seção de 3 m² do cipó espinhoso possui 100 espinhos de 2,5 a 5 cm. Cada espinho causa apenas 1 ponto de dano. A planta não realiza um ataque, mas se uma vítima for arremessada contra uma seção, faça uma jogada de ataque. Com um acerto bem-sucedido, jogue 1d100 para determinar quantos espinhos atingem a vítima, cada um causando um único ponto de dano. Uma vez dentro da massa, a maioria das pessoas morre tentando se libertar.

Árvore Espinhosa

A árvore espinhosa é uma forma cultivada do cipó espinhoso. Utilizando apenas as seções mais grossas, um horticultor corta repetidamente o topo de um caule de cipó plantado na vertical. A redução contínua do comprimento força a planta a criar uma nova camada exterior para sobreviver. Quando o cipó alcança a espessura desejada, é então permitido que cresça. A poda e o ajuste constantes mantêm o cipó espinhoso crescendo na forma desejada, culminando na árvore espinhosa.

Combate: Uma seção de cipó espinhoso com cerca de 10 cm de diâmetro frequentemente cresce grossa e reta em trechos curtos. Esses caules transformam-se em excelentes bastões ou clavas espinhosas, pois causam o dobro do dano de uma arma comum. O dano extra vem das dezenas de espinhos de 2,5 a 10 cm que cobrem a arma. O portador deve ser avisado: se a arma for manejada com falha crítica, há uma boa chance de ele se empalar nos espinhos afiados.

Ecologia: Vários grupos cultivam cipó espinhoso e as árvores espinhosas para a defesa de assentamentos e fontes de água. O cipó espinhoso cria uma barreira defensiva quase intransponível, e as árvores espinhosas cultivadas são excelentes armas ofensivas. A altura e o comprimento do crescimento dependem da umidade disponível e de qualquer cultivo. O método mais eficaz de estimular o crescimento é borrifar pequenas quantidades de água, ao entardecer e amanhecer, nas pontas verdes em crescimento. Isso fornece a umidade necessária à planta. Um bastão sólido de árvore espinhosa custa quatro vezes mais que um bastão de madeira comum.

Demônio da Cisterna



CLIMA/TERRENO:	Qualquer ambiente aquático
FREQUÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Ver abaixo
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Água
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	10+10
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	Especial
DANO POR ATAQUE:	Especial
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Regeneração
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	A (12 m ou mais de comprimento)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	10.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
7	1/2/6	RP, AE, EM/ FI, BM, EP	16	100

Telepatia — *Ciências*: elo mental, rajada psiônica; *Devoções*: açoite do ego, barreira mental, contato, detectar vida (habilidade especial, sem custo), escudo de pensamentos, estática sináptica, estocada mental, fortaleza do intelecto, infligir dor.

Acredita-se que esta criatura terrível tenha sido conjurada a partir da mente distorcida de algum sábio morto há muito tempo. Com frequência, vítimas desavisadas do demônio da cisterna acreditam ter encontrado uma fonte de água segura ou desprotegida — e esse costume ser seu último pensamento consciente.

O demônio da cisterna se apresenta como um verme gigantesco, vagamente esverdeado e translúcido, cercado por uma vasta massa de tentáculos rosados e retorcidos que envolvem uma boca hedionda. Quando totalmente submersa na água, a criatura torna-se praticamente invisível. Seu tamanho varia conforme a idade e a quantidade de água disponível, mas a maioria dos demônios da cisterna mede entre 12 e 15 metros de comprimento.

Combate: O demônio da cisterna ataca primeiramente com sua mordida. Se o ataque for bem-sucedido, ele utiliza uma probóscide para sugar os fluidos corporais da vítima. Uma criatura indefesa perde, a cada rodada, um quarto de seus pontos de vida totais normais em razão dessa drenagem, até que seus pontos de vida sejam reduzidos a zero. O processo é interrompido apenas se o demônio da cisterna for morto. Ao mesmo tempo, a criatura investe com seus tentáculos venenosos. Ao redor da boca há cerca de uma dúzia desses apêndices, cada um medindo aproximadamente três metros de comprimento. Eles secretam um fluido extremamente tóxico e paralisante, armazenado em bolsas situadas na base de cada tentáculo. As vítimas atingidas devem realizar um teste de Constituição. Em caso de falha, o músculo cardíaco para de bater, causando morte imediata. Se o teste for bem-sucedido, a vítima fica apenas paralisada por 1d10 turnos. O demônio da cisterna tenta drenar os fluidos corporais de qualquer criatura que consiga paralisar. Vítimas nesse estado são automaticamente atingidas pelo ataque da probóscide e, portanto, morrerão em quatro rodadas, a menos que recebam algum tipo de auxílio.



A criatura também possui habilidades psiônicas bastante rudimentares. Ela as utiliza para afastar outras criaturas da fonte de água que protege, enquanto mantém sua mente protegida contra ataques.

Por ser difícil de enxergar na água, as vítimas sofrem uma penalidade de -3 nas jogadas de surpresa. A magia *detectar invisibilidade* revela a presença do monstro.

Habitat/Sociedade: O demônio da cisterna, também conhecido como verme d'água, alimenta-se de duas maneiras distintas. No dia a dia, ele filtra nutrientes da fonte de água em que habita, fazendo a água passar pelos poros de sua boca e extraíndo sustento das pequenas impurezas biológicas e minerais presentes nela. Apenas por esse motivo, os demônios da cisterna são benéficos para o abastecimento de água de qualquer comunidade.

A criatura também se alimenta conforme descrito anteriormente (ver "Combate"). Para o demônio da cisterna, todas as criaturas são intrusas e potenciais fontes de fluido a ser acrescentado à reserva de água existente. Os fluidos corporais de uma vítima morta são filtrados pela criatura, e a água purificada resultante é expelida de volta para a fonte.

Demônios da cisterna são hermafroditas e se reproduzem de forma assexuada apenas uma vez a cada 10 anos. O único descendente cresce dentro do tecido membranoso que compõe o corpo da criatura e emerge por meio de uma ruptura na camada externa da pele. Durante esse período de "parto", que dura 24 horas, o progenitor torna-se dócil. Se o filhote não for removido da fonte de água ao fim dessas 24 horas, será morto pela própria criatura. Desnecessário dizer que a fonte de água de uma cidade ou vila costuma ser rigidamente vigiada durante esse período.

Um demônio da cisterna precisa permanecer submerso em água; caso contrário, morre em 1d4 turnos. Por esse motivo, ele é extremamente protetor de sua reserva de água.

Ecologia: É possível que o demônio da cisterna tenha sido criado por algum rei há muito tempo morto e esquecido. Originalmente, a criatura foi concebida com o único propósito de guardar e purificar reservas de água. Essas criaturas às vezes são roubadas — muito provavelmente ainda na fase de filhote — e podem ser encontradas em qualquer grande fonte de água. Caso dois adultos sejam introduzidos na mesma reserva, o mais forte matará o mais fraco.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	Nenhum (A)
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-2
CA:	6
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	5+5
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	3 ou 2
DANO POR ATAQUE:	1-6/1-6/1-8 ou 1-8/1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Ataque de medo (ver abaixo)
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	Grande (3 m de comprimento)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	420

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
7	3/4/12	AE,EM,RP,CP/ LM,EP,BM,TV	16	140

Clarisciência — *Ciências*: enxergar auras; *Devoções*: combate mental, perceber o perigo, perceber venenos.

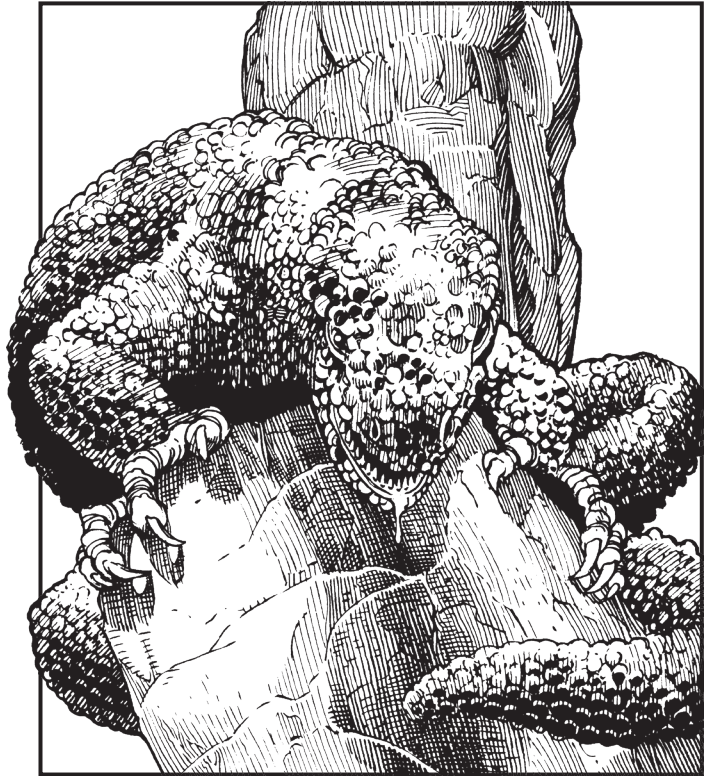
Psicometabolismo — *Ciências*: campo mortal; *Devoções*: armadura de pele, bio-regeneração, duplicar a dor, sentidos ampliados.

Telepatia — *Ciências*: elo mental, rajada psiônica, torre da vontade de ferro; *Devoções*: açoite do ego, barreira mental, constrição psíquica, contato, detectar vida, escudo de pensamentos, estocada mental, infligir dor, limpar a mente, repugnância.

O demônio do id é um predador psiônico cuja maior arma é sua habilidade de extrair da mente de suas vítimas imagens de seus medos mais profundos.

Em aparência, o demônio do id lembra muito um monstro-de-gila ou um grande lagarto. Possui um corpo volumoso, espesso e atarracado, sustentado por quatro pernas musculosas. Todas as suas patas terminam em quatro dedos com garras — três voltados para a frente e um para trás. O tronco do demônio do id costuma medir entre 90 cm e 1,2 m de comprimento, terminando em uma cauda longa e afilada, que frequentemente alcança até 1,2 m. A cabeça e o pescoço medem cerca de 60 cm, sendo que as mandíbulas correspondem a aproximadamente metade desse comprimento. A pele do demônio do id tem uma textura resistente, semelhante a couro, variando do marrom-claro e bege — comuns em espécimes encontrados no deserto — ao verde-oliva escuro, observado em indivíduos das florestas e selvas.

Combate: Como descrito acima, os demônios do id são predadores. Antes de se engajarem em combate direto com uma vítima, eles a espreitam utilizando seu ataque psiônico de medo. O demônio do id emprega essa habilidade assim que localiza sua presa, podendo afetar um total de até 15 Dados de Vida de alvos dentro de um alcance de 18 m. Todos os alvos assim afetados devem realizar um teste de resistência contra paralisia, com uma penalidade básica de -5. Para cada dois níveis de experiência acima do 5º, essa penalidade é reduzida em 1 (-4 no 7º nível, -3 no 9º nível, e assim por diante). Aqueles que obtêm sucesso no teste não sofrem efeitos. Os que falham são atormentados por seus maiores medos, o que impõe sérias limitações às suas capacidades de combate. Todas as criaturas afetadas somam +1 às suas jogadas de iniciativa e sofrem uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque e dano. Arcanos afetados pelo poder de medo do demônio do id devem obter sucesso em um teste



de Inteligência para lançar qualquer magia, enquanto sacerdotes afetados precisam passar em testes de Sabedoria ao lançar magias. Todos esses efeitos duram 5 rodadas.

Uma vez engajado em combate corpo a corpo, o demônio do id continua sendo um adversário difícil. A criatura pode atacar três vezes por rodada, usando ambas as garras dianteiras e a mordida. Cada ataque de garra causa 1-6 pontos de dano, e a mordida inflige 1-8 pontos. O demônio do id também pode atacar com a cauda. Ao empregar a cauda, a criatura não pode usar as garras, mas ainda pode morder. Um golpe de cauda do demônio do id causa 1-8 pontos de dano.

O demônio do id também é um poderoso psiônico. A criatura pode usar qualquer um de seus poderes psiônicos ofensivos no lugar de seus ataques físicos normais em qualquer rodada. Além disso, qualquer um de seus modos de defesa psiônica pode ser utilizado em qualquer rodada, esteja a criatura empregando outros poderes psiônicos ou realizando ataques físicos. Naturalmente, o demônio do id deve possuir PPPs suficientes para sustentar o modo de defesa utilizado.

Habitat/Sociedade: Demônios do id podem ser encontrados em praticamente qualquer terreno de Athas. Alguns vivem nas florestas e selvas próximas à serra florestada, enquanto outros fazem suas moradas nos planaltos que cercam o Mar de Silte.

Embora ativos em qualquer momento do dia, os demônios do id são encontrados com mais frequência à noite do que durante o dia. Essas criaturas aprenderam que sua habilidade natural de induzir medo é muito mais eficaz no escuro e, por isso, preferem caçar suas presas à noite. Apesar de não possuírem infravisão, os demônios do id conseguem enxergar adequadamente na escuridão natural.

Os demônios do id acasalam uma vez por ano, e as fêmeas dão à luz ninhadas compostas por um único filhote. Um demônio do id recém-nascido já é capaz de digerir alimento sólido desde o nascimento, e a mãe geralmente abandona o filhote para que ele sobreviva por conta própria.

Ecologia: O sangue seco de demônios do id é utilizado na criação de uma poção preparada por pesquisadores psiônicos; acredita-se que essa poção aumente, por breves períodos, as habilidades psiônicas de quem aingere.

Monstros reptilianos abissais, os dragonetes usam Athas como seus territórios pessoais de caça. Eles compõem um grupo extremamente poderoso de criaturas não inteligentes em Athas. Ainda assim, não são estúpidos. Se instinto natural, astúcia e ferocidade pudessem ser medidos, os dragonetes superariam muitas outras criaturas. São temidos por seu tamanho, velocidade e habilidades devastadoras em combate, estas últimas em grande parte decorrentes de seus poderosíssimos talentos psiônicos. Muitos em Athas consideram os dragonetes inferiores apenas ao Dragão nesta categoria.

A origem dessas criaturas, contudo, não remete às areias de Athas. Os primeiros usaram tremendos poderes psiônicos para viajar de seus planos elementais de origem até Athas, onde encontraram um mundo de seu agrado. Muitas gerações de dragonetes nasceram em Athas desde então.

Humanos e humanoides constituem a base de sua dieta. Eles comerão inix e mekillots quando disponíveis e erdlu se necessário. Dragonetes preferem o sabor da carne de carnívoros a qualquer outro tipo de carne.

Combate: Embora sejam psiônico poderosos, a maioria dos dragonetes prefere o combate físico. Todos os dragonetes possuem ataques de garra/garra/mordida/chicotada de cauda, poderes psiônicos e uma sopro-de-dragão (utilizável uma vez por dia). Dragonetes do ar também contam com um ataque de pancada com as asas. Em combate, os dragonetes tendem a concentrar todos os seus ataques em um único alvo, matando-o e então passando ao próximo.

Tanto para a locomoção quanto para a escavação de suas tocas, essas criaturas utilizam garras potentes. Um dragonete precisa usar suas garras regularmente, ou elas crescerão demais e se curvarão para dentro, atingindo as almofadas das patas. Eles nem sempre matam sua presa antes de devorá-la. O dano causado pelos ataques de garra varia conforme o tipo de dragonete.

Quando surge a oportunidade, os dragonetes não hesitam em usar seu ataque de mordida, especialmente se o golpe puder ser fatal. Se uma jogada bem-sucedida para o ataque de mordida exceder em quatro ou mais o número necessário, o dragonete prenderá a vítima em suas mandíbulas e então sacudirá a cabeça de um lado para o outro com toda sua força. Esta ação dobra o dano causado pelo primeiro ataque. Enquanto a vítima permanecer viva, o dragonete continuará esta ação, causando dano automático a cada rodada igual ao dano original da mordida (antes de ser dobrado). Se possível, o dragonete engolirá a vítima morta ou ferida e passará para outra iguaria. Os ácidos digestivos começam seu trabalho na rodada seguinte, causando 1d20 de dano por rodada (sem direito a teste de resistência) até que a vítima seja digerida. Itens pessoais devem fazer testes de resistência contra ácido ou também serão destruídos.

O ataque de cauda do dragonete pode ser o mais devastador. Ao chicotear a cauda em um amplo movimento lateral, o dragonete pode atingir objetos que sequer consegue ver, sem qualquer penalidade. (O golpe de cauda é considerado um ataque de área, e não um ataque contra um alvo invisível; portanto, não há penalidade de -4.) Qualquer criatura atingida pelo golpe de cauda, independentemente de tamanho, deve realizar um teste de resistência contra petrificação ou ficará atordoada por 1d6 rodadas. O dano causado pelo golpe de cauda varia conforme o tipo de dragonete.

Todos os dragonetes possuem a capacidade de realizar um ataque elemental, que assume formas diferentes de acordo com o tipo de dragonete. Felizmente, eles só podem usar essa habilidade terrível uma vez a cada 15 dias, pois esse é o tempo necessário para recriar o efeito elemental. O efeito varia entre os diferentes dragonetes, mas o resultado é sempre devastador.

O maior poder do dragonete são seus talentos psiônicos inatos. Eles possuem diversos poderes psiônicos que sempre se manifestam sem custo de Pontos de Potência Psiônica, não afetando nenhuma de suas outras habilidades psiônicas. Esses poderes naturais são todos devoções e são os mesmos para todas as variedades de dragonetes. São eles:

- **Clarisciência** — Devoções: navegação, perceber o espírito, perceber o perigo.
- **Psicocinésia** — Devoções: barreira inerte.
- **Psicometabolismo** — Devoções: ajuste celular, controlar corpos, sentidos ampliados.



Note que o poder controlar corpos dos dragonetes, que lhes permite adaptar-se a um único ambiente hostil pré-selecionado, está automaticamente ligado à sua identificação elemental, seja ar, terra, fogo ou água.

As habilidades inatas funcionam conforme descrito no *Manual Completo dos Psiônicos*. Essas habilidades, aliadas aos poderes psiônicos individuais de cada dragonete, os tornam adversários mortais.

Habitat/Sociedade: Os dragonetes são criaturas misteriosas. Poucos acreditam que realmente existam. Menos ainda já viram um, e pouquíssimos desses viveram para contar a experiência. Caçar dragonetes é um desafio para os insensatos ou suicidas na sociedade de Athas. Em raras ocasiões, porém, dragonetes sucumbem à velhice ou a doenças e morrem. Ninguém sabe quanto tempo vive um dragonete, e poucos deles jamais foram mortos.

O habitat de um dragonete é ditado por seu plano elemental de origem. Dragonetes da terra, por exemplo, podem encontrar um lar praticamente em qualquer lugar de Athas, mas preferem áreas rochosas e montanhosas às areias abertas. Dragonetes do ar também conhecem poucas limitações e podem cavalgar os ventos desde as Montanhas Ressonantes até o Mar de Silte e além; seus covis geralmente ficam em grandes altitudes. Dragonetes do fogo conseguem viver nas areias áridas, mas estão sempre à procura de vulcões ou fontes termais — chegam até a incendiar uma floresta para se deleitar por um tempo no conforto das chamas. Os dragonetes da água são os mais limitados em Athas, preferindo lagoas e outros corpos d'água para estabelecer seus lares.

O covil real do dragonete nunca é, na verdade, um espaço aberto — há poucos espaços abertos em seus planos de origem. Eles se sentem mais à vontade quando estão literalmente envolvidos por seu elemento natal. Um dragonete da terra, por exemplo, não vive numa vasta caverna, como se poderia pensar, mas sim num espaço muito apertado e confinado, onde mal consegue se acomodar — e ali se sente em casa. Consequentemente, os covis de dragonetes são mais difíceis de invadir do que os de outras criaturas grandes.

Vários daqueles que já viram dragonetes os confundiram com o próprio Dragão. Rumores sobre múltiplos dragões se espalham por Athas — a ideia de que poderia haver vários dragões verdadeiros —, mas geralmente são descartados. Muitas dessas supostas aparições adicionais de dragões revelaram-se, na verdade, avistamentos de dragonetes.

Dragonete Athasiano, Informações Gerais

Outros nativos do plano elemental de um dragonete tendem a desprezá-lo, considerando-o um desertor ou uma criatura que abandonou os elementos puros por este plano inferior. Encontros entre dragonetes e outros seres elementais são sempre tensos, frequentemente desagradáveis e, às vezes, violentos. Os dragonetes jamais retornam a seus planos natais. A maioria, na verdade, nunca esteve lá, sendo descendente de dragonetes que migraram para o plano material primário séculos atrás. Elementais e dragonetes do mesmo plano quase sempre entram em conflito quando se encontram no plano material primário. Curiosamente, o contato entre seres elementais de planos diferentes é perfeitamente normal, sem nenhuma das animosidades mencionadas.

Nos seus níveis mais altos, os psiônicos podem se tornar poderosos Mestres das Bestas, e entre suas feras psiônicas favoritas estão os dragonetes. Detalhes sobre esta relação são apresentados no livro *Reis Dragões*.

Ecologia: O couro de um dragonete pode alcançar um preço enorme no mercado comercial — e também resultar em pena de morte. Couros, dentes, garras e sangue são tão valiosos que alguns reis-feiticeiros proíbem sua venda. Eles instruíram seus templários a confiscar quaisquer desses itens que apareçam no mercado, em nome de seu rei-feiticeiro. Como os dragonetes são tão raros, é fácil para os templários alegarem que o item foi roubado do rei-feiticeiro e condenar o vendedor à morte. Os elfos, é claro, desafiam esses editais sempre que podem e obtêm um lucro razoável vendendo materiais de dragonete, sempre um passo à frente de seus perseguidores templários.

O couro é excelente para armaduras. Uma vez transformado em armadura de couro, atinge o valor de defesa da armadura de couro menos a Categoria de Armadura negativa original do dragonete (ou seja, couro é CA 8; se feito do couro de um dragonete do ar cuja CA era -2, então a armadura de couro de dragonete do ar teria um valor



de defesa de CA 6 ($8-2 = 6$). Os dentes e garras fazem excelentes armas; embora não sejam mágicos, são considerados +2 devido à resistência e ao osso afiado. O sangue da besta também é valioso, pois é usado em certas soluções alquímicas.

Além desses itens realmente úteis, o folclore sustenta que praticamente qualquer parte da carcaça de um dragonete contém grande quantidade de sorte mágica. Vendedores elfos desonestos vendem uma variedade de amuletos da sorte feitos de partes de dragonete, mas apenas em segredo, longe dos olhos dos templários. A maioria são falsificações, mas mesmo as que são reais não possuem valor mágico verdadeiro. Apesar disso, os amuletos de dragonete alcançam preços altos entre os sempre esperançosos de Athas.

O acasalamento destas criaturas ocorre conforme o instinto surge, sem seguir um ciclo biológico regular. O macho é então afastado e a fêmea espera pacientemente. Um, no máximo dois ovos serão postos, que eclodem num período de seis meses. Os dragonetes jovens estão quase sempre famintos e exigem cuidados constantes. Crescerão de 0,6 a 6 metros no primeiro ano, e depois 1,5 metro a cada ano, até atingirem o seu tamanho máximo.

Em termos de comportamento, os dragonetes são cobiçadores e colecionadores. O que coletam e por quê é conhecido apenas pelo próprio dragonete. Um dragonete da terra pode guardar metais preciosos ou cobiçar milhares de pequenas pedras exatamente do mesmo tamanho. Um dragonete do ar pode cobiçar certos picos (considerando-os propriedades a serem colecionadas) ou gostar de objetos que flutuam quando a brisa os toca. Um dragonete da água pode colecionar coisas brilhantes ou objetos que retêm água. Ninguém sabe o que um dragonete do fogo coleciona, pois eles preferem destruir sua "coleção" a permitir que um estranho a veja. Um homem desarmado que confronte um dragonete ainda tem uma última chance: oferecer algo que a criatura queira acrescentar à sua coleção. Um dragonete grato provavelmente permitirá que aquele que lhe presta tributo vá embora ileso.



Dragonete, Água



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Semi- (2-4)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	-1
MOVIMENTO:	12, Nd 15
DADOS DE VIDA:	20 (140 pontos de vida)
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	4
DANO POR ATAQUE:	1-8+10/1-8+10/4-24/3-30
ATAQUES ESPECIAIS:	Mordida/Engolir, Elemental, Psiônico, Chicotada de Cauda
DEFESAS ESPECIAIS:	Psiônicas
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	A (6 m ou mais de comprimento)
MORAL:	Destemido (19)
VALOR EM XP:	28.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
15	6/6/17 (24)	CP, EM/LM, BM, TV	17	150

Clariscentiência — *Ciências*: clarividência; *Devoções*: sentir veneno.
Metapsiônico — *Ciências*: clone psíquico; *Devoções*: dreno psiônico, torção.

Psicocinesia — *Ciências*: telecinesia; *Devoções*: controlar corpos.

Psicometabolismo — *Ciências*: nenhuma; *Devoções*: camuflagem, equilíbrio.

Psicoportação — *Ciências*: banimento, teleporte; *Devoções*: desvio temporal, passeio dimensional, portal dimensional, viagem onírica.

Telepatia — *Ciências*: torre da vontade de ferro; *Devoções*: barreira mental, constrição psíquica, contato, estocada mental, invisibilidade, limpar a mente, percepção extra-sensorial.

Entre todos os dragonetes, o da água é o mais esquivo. Essa furtividade deve-se, em grande parte, ao profundo ódio que a criatura nutre pelo que a humanidade fez a Athas.

Exibindo uma coloração pálida em tons de azul-acinzentado, estes seres apresentam um orifício respiratório localizado no centro da parte posterior da cabeça. São os mais esguios entre a família dos dragonetes. Suas quatro patas palmadas terminam em garras afiadas e triangulares. A cauda é mais fina e achatada do que a dos outros dragonetes, proporcionando excelente propulsão quando estão na água.

Combate: Se estiverem em terra, os dragonetes da água tendem a recuar para sua fonte hídrica e, se possível, atacar a partir dela. Frequentemente, utilizarão um clone psíquico para observar intrusos. Após identificar o membro mais poderoso de um grupo, o dragonete tentará o banimento psiônico para desmoralizar os demais PJs. Em combate corpo a corpo, seus ataques são rápidos e ferozes, desferindo golpes com as garras (1d8+10) e as mandíbulas (4d6). Os dragonetes da água recorrerão ao ataque de chicotada de cauda (3d10) caso estejam flanqueados.

Uma vez a cada 15 dias, os dragonetes da água podem usar um ataque elemental especial. Eles são capazes de trazer uma esfera de água com 9 m de diâmetro a partir do Plano Elemental da Água, produzindo um dos seguintes efeitos:



D10 Efeito da Esfera de Água

- 1-3 Gelo Sólido — Qualquer ser pegado no interior desta esfera deve passar em um teste de resistência contra sopro-de-dragão ou será congelado. Os indivíduos sofrerão 1d4 pontos de dano por frio por rodada e sufocarão a menos que sejam resgatados. Uma vez aprisionado, o indivíduo só poderá utilizar poderes psiônicos na tentativa de se libertar. Se não estiver em uma superfície plana e sólida, a esfera começará a rolar (movimento de 2 metros para cada 45 graus de inclinação), a menos que esteja sobre a água, onde flutuará.
- 4-6 Água doce — Quando a esfera se rompe, qualquer criatura a até 9 metros de distância deve obter sucesso em um teste de resistência contra sopro-de-dragão ou será arremessada ao chão pela força da torrente. O impacto causa 1d6 pontos de dano.
- 7-9 Água Fervente — Mesmo alcance da água doce; as vítimas sofrem 2d10 de dano por queimadura (teste de resistência para metade apenas do dano por queimadura).
- 10 Vapor — Mesmo alcance do efeito anterior; as vítimas sofrem 3d10 pontos de dano por queimadura à medida que o vapor se expande.

Habitat/Sociedade: Os dragonetes da água são reclusos e preferem o mínimo de contato possível com a humanidade. Eles evitam intrusos, mas matarão sem hesitação os humanoides que invadirem sua toca. Devido aos horrores infligidos ao planeta pelos humanoides, os dragonetes da água não demonstram nenhum respeito por essa forma de vida. Eles constroem seus lares perto de uma fonte de água profunda, quando possível; muitos guardam passagens para aquifers (reservas aquíferas purificadas) escondidos no subsolo. Os dragonetes da água podem farejar água em um raio de até 24 quilômetros e têm uma chance de 95% de determinar a quantidade de água disponível. Seus quatro pés palmados os auxiliam a mover grandes quantidades de areia. Todos os quatro pés têm garras triangulares e afiadas, projetadas para cavar e para agarrar firmemente a presa, ou para rasgar.

Ecologia: Embora prefiram alimentos que tenham sido lavados ou armazenados em água por longos períodos, os dragonetes da água não hesitam em devorar cadáveres frescos de humanoides. Eles podem ser encontrados por toda Athas, embora a maioria estabeleça seus territórios nas Terras Agrestes.

Dragonete, Ar



CLIMA/TERRENO:	Montanhas
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Semi- (2-4)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	-2
MOVIMENTO:	9, Vo 30 (B), Sal 6
DADOS DE VIDA:	25+9 (170 pontos de vida)
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	4
DANO POR ATAQUE:	1-8+10/1-8+10/3-24/3-30
ATAQUES ESPECIAIS:	Mordida/Engolir, Elemental, Psiônico, Chicotada com a cauda
DEFESAS ESPECIAIS:	Psiônicas
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	A (7,6 metros ou mais de comprimento)
MORAL:	Destemido (19)
VALOR EM XP:	34.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
15	4/3/14	CP, EM/LM, BM, TV	17	150

Clarisciência — *Ciências*: nenhuma; *Devoções*: visão circular.

Psicocinésia — *Ciências*: telecinesia; *Devoções*: controlar os ventos, levitação.

Psicometabolismo — *Ciências*: nenhuma; *Devoções*: equilíbrio.

Telepatia — *Ciências*: ejeção, torre da vontade de ferro; *Devoções*: assombro, barreira mental, constrição psíquica, contato, enganar os sentidos, estática sináptica, estocada mental, invisibilidade, limpar a mente, percepção extra-sensorial.

Os dragonetes do ar são os mais longos e esguios entre os quatro tipos de dragonetes. Possuem dobras de pele solta que se estendem entre suas patas dianteiras e traseiras. Essa pele se desdobra quando eles esticam os membros, formando uma membrana semelhante a asas. Sua estrutura longa e magra, juntamente com ossos leves, contribui para sua grande velocidade e agilidade.

Entre os membros da espécie, os dragonetes do ar são os mais voláteis e imprevisíveis, o que os torna adversários extremamente perigosos. Eles passam a maior parte do tempo planando pelos céus de Athas.

Combate: Os dragonetes do ar preferem atacar silenciosamente a partir do céu, surpreendendo suas presas pelos flancos ou pelas costas. Costumam usar sua invisibilidade psiônica para se aproximar o suficiente e capturar o alvo. Caso essa estratégia falhe, recorrem à habilidade psiônica de assombro para ganhar iniciativa sobre a vítima.

Do ar, o dragonete ataca com suas duas garras dianteiras (1d8 + 10 cada) e tenta erguer o oponente bem acima do solo. Se a vítima resistir, o dragonete também emprega sua mordida (3d8), cravando os dentes e sacudindo a cabeça com toda a força, o que dobra o dano causado pela primeira mordida. Uma vez no ar, o dragonete sobe a grande altura e então solta a presa. Se o alvo for imenso ou abissal, o dragonete executa um ataque em rasante, tentando atingir com ambas as garras dianteiras e a cauda (3d10). Os dragonetes do ar odeiam especialmente ataques psiônicos. Caso um psiônico consiga atravessar suas defesas, eles responderão com estática sináptica ou ejeção.

Entre suas habilidades mais perigosas, os dragonetes do ar possuem um ataque elemental especial: são capazes de invocar uma bolha cir-



cular de ventos ciclônicos, com 100 metros de diâmetro, diretamente do plano elemental do ar. Qualquer criatura apanhada dentro dessa área sofre 2d6 pontos de dano devido aos impactos violentos dos ventos (teste de resistência contra sopro-de-dragão para metade do dano). Os ventos impedem criaturas voadoras de atravessar a área e, dependendo do terreno, podem gerar uma pequena tempestade de areia se em contato com o solo. Uma vítima que esteja no centro da área de efeito sofre 3d6 pontos de dano em vez do dano por impacto (teste de resistência contra sopro-de-dragão para metade do dano). O efeito dura apenas uma rodada e o dragonete pode utilizá-lo uma vez a cada 15 dias.

Habitat/Sociedade: Ao contrário de outras criaturas territoriais, os dragonetes do ar não mantêm uma residência única. Preferem ter uma dezena de áreas consideradas "seguras". Devido ao seu constante deslocamento, acumulam e escondem poucos pertences e tesouros. Frequentemente, se encontram um objeto que lhes agrada, o armazenam em um local elevado e inacessível, deixando-o e retornando apenas quando tiverem vontade. Poucas coisas enfurecem mais um dragonete do ar do que ter um desses itens preciosos roubados.

Ecologia: Antes do consumo, os dragonetes do ar costumam garantir que sua comida esteja bem 'amaciada'. Para isso, o dragonete mergulha, agarra sua presa, alça voo e a solta. Eles costumam escolher penhascos ou saliências rochosas para "amaciá-la". Se a presa puder voar, ele a eleva e mergulha em direção ao solo, soltando-a e voltando a subir no último instante. A maioria das criaturas é incapaz de se recuperar com rapidez suficiente para se salvar desta queda fatal. Lançadores de magia, certos psiônicos e criaturas com habilidades mágicas de voo têm direito a uma rodada de ação antes do impacto. Criaturas com Categoria de Manobrabilidade A ou B possuem o controle necessário para evitar o impacto. Voadores de Classe C podem tentar reduzir sua velocidade; se bem-sucedidos, sofrem metade do dano. Classes de manobrabilidade inferiores não têm a capacidade de recuperar o controle a tempo de se salvarem.

Um dragonete do ar adulto em média pode levantar 450 quilos sem dificuldade. Objetos mais pesados diminuem a Categoria de Manobrabilidade do dragonete em uma classe a cada 90 quilos adicionais.

Dragonete, Fogo



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Sub- (2-4)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Neutro e Maligno
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	-3
MOVIMENTO:	12, St 3
DADOS DE VIDA:	20 +8 (145 pontos de vida)
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	4
DANO POR ATAQUE:	1-10+10/1-10+10/3-24/4-32
ATAQUES ESPECIAIS:	Mordida/Engolir, Elemental, Psiônico, chicotada de cauda
DEFESAS ESPECIAIS:	Psiônico
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	A (7,5m+ de comprimento)
MORAL:	Destemido (19)
VALOR EM XP:	28.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
15	4/5/17(24)	AE, CP/LM, BM, EP	18	150

Clariscentiência — *Ciências*: nenhuma; *Devoções*: ouvir a luz, sentir a luz.

Psicocinesia — *Ciências*: telecinesia; *Devoções*: agitação molecular, controlar as chamas, controlar as luzes.

Psicometabolismo — *Ciências*: conter energia, forma sombria; *Devoções*: deslocamento, duplicar a dor, forma ectoplásmica.

Telepatia — *Ciências*: dominação em massa, elo mental; *Devoções*: açoite do ego, assombro, barra mental, barreira mental, constrição psíquica, contato, enganar os sentidos, escudo de pensamentos, infligir dor, limpar a mente.

Dentre todos os dragonetes, os do fogo destacam-se como os mais perversos e malévolos. Eles encontram prazer em infligir dor, deleitando-se ao verem suas vítimas se contorcendo em agonia. O maior regozijo de um dragonete do fogo reside em torturar sua potencial "refeição".

Grandes e recobertos por espinhos, esses répteis exibem uma pele singular composta por escamas que lembram seixos. Cada "seixo" é, na verdade, uma escama. Sua coloração é mosqueada em vermelho e preto, similar às brasas moribundas de uma fogueira, e sua pele é muito brilhante. Os dragonetes do fogo possuem quatro patas. As dianteiras são menores, com garras muito afiadas, enquanto as traseiras são mais longas e robustas.

Combate: Quando em combate, emite grunhidos que frequentemente são confundidos com risadas. O dragonete de fogo não hesita em empregar seus poderes psiônicos para infligir dor ou amplificá-la. A capacidade de criar e controlar chamas por meios psíquicos o torna especialmente perigoso para aventureiros que adentram suas tocas portando fontes de luz baseadas em fogo, como tochas ou lanternas. Suas garras dianteiras cruéis (1d10+10), dentes perversos (3d8) e cauda viciosa (4d8) fazem dele um adversário formidável. Sempre que possível, prefere usar o ataque de mordida contra um oponente, podendo então tentar utilizar a vítima como um pequeno escudo para desviar golpes — menos como tática defensiva e mais como diversão sádica. Quando verdadeiramente ameaçado, recorre à forma sombria psiônica ou à forma ectoplásmica para escapar.

Assim como outros dragonetes, os do fogo possuem um ataque elemental especial. Eles são capazes de conjurar uma esfera de fogo



com 15 metros de diâmetro, trazida diretamente do Plano Elemental do Fogo. Este fogo arderá por 1d6+4 rodadas. Um ser desprotegido deve passar em um teste de resistência contra sopro-de-dragão ou sofrerá 4d10 de dano de fogo por cada rodada em que permanecer na área flamejante (sucesso no teste reduz o dano pela metade). Qualquer material combustível dentro da esfera se incendiará ao entrar em contato com o fogo. Quem tiver a infelicidade de portar ou vestir tais itens sofrerá 3d6 de dano de queimadura adicional (teste de resistência contra sopro-de-dragão para metade do dano); quaisquer outros materiais combustíveis a até 3 metros das chamas devem realizar um teste de resistência. Metais desprotegidos e não mágicos dentro do fogo superaquecem e derretem em 2 rodadas. Aqueles que carregam ou vestem esses itens sofrem 2d4 de dano na primeira rodada e 3d10 nas rodadas subsequentes (pelathasiana).

Habitat e Ecologia: Os dragonetes do fogo preferem habitar nas proximidades de atividades vulcânicas naturais ou em áreas onde possam se aquecer o dia todo sob o sol escaldante de Athas. À noite, eles se retiram para um local seguro ou se enterram na areia quente para se isolarem do ar frio da noite. Parecem sentir-se igualmente à vontade tanto no calor úmido das Terras Agrestes quanto nos ermos desérticos áridos.

Ecologia: As escamas que se despreendem de sua pele são valiosos componentes para magias baseadas em fogo. A incomum pele de "seixos" do dragonete do fogo é trocada a cada três anos ou após ser danificada, com novas escamas começando a crescer por baixo.

Os dragonetes do fogo são carnívoros e se alimentam principalmente de humanoides, kanks e outros animais. Eles só comem erdlus depois que a criatura foi queimada. O couro do dragonete do fogo é o mais valorizado entre todos os dragonetes, pois tende a tornar o usuário imune a alguns dos efeitos mais devastadores do sol. Qualquer pessoa protegida por couro de dragonete do fogo — seja vestindo-o ou viajando em um veículo revestido com ele — necessita de apenas metade da quantidade normal de água por dia, dependendo da atividade. Embora não seja mágico, o couro do dragonete do fogo concede +2 em testes de resistência relacionados ao fogo para quem o utiliza. Esse couro não queima quando exposto a chamas não mágicas. O raio de calor das flores ardentes não consegue penetrar a proteção do couro de um dragonete do fogo.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Semi- (2-4)
TESOURO:	Especial
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	-4
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	25 +8 (175 pontos de vida)
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	4
DANO POR ATAQUE:	1-12+12/1-12+12/3-36/4-48
ATAQUES ESPECIAIS:	Mordida/Engolir, Elemental, Psíquico, Chicotada com a cauda
DEFESAS ESPECIAIS:	Psíquicas
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	A (9 m ou mais de comprimento)
MORAL:	Destemido (19)
VALOR EM XP:	33.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
15	4/5/16 (23)	CP, II/LM, FI, TV	17	150

Clariscientiência — *Ciências:* sensibilidade a impressões psíquicas; *Devoções:* combate mental.

Psicocinésia — *Ciências:* detonar, telecinesia; *Devoções:* agitação molecular, amaciar, animar objetos, manipulação molecular.

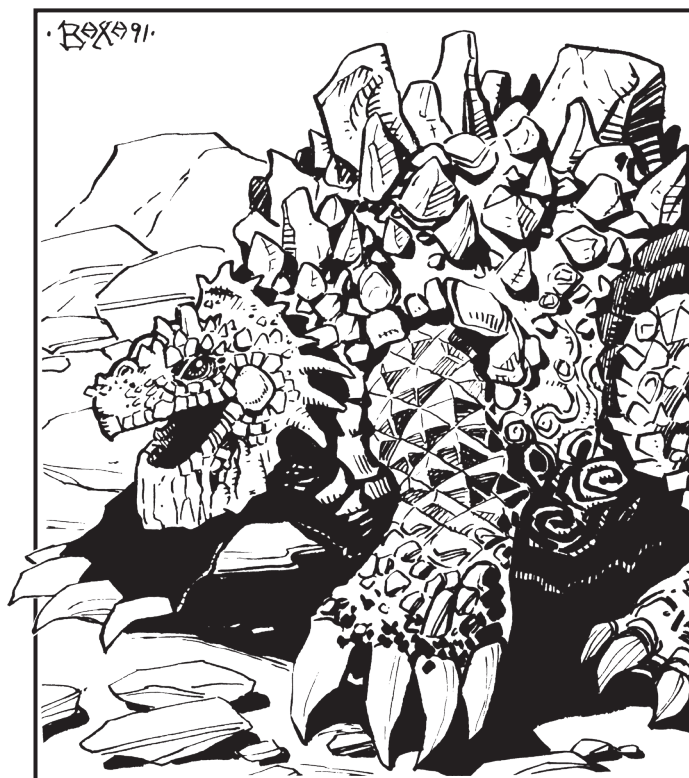
Psicometabolismo — *Ciências:* forma sombria; *Devoções:* causar decadência, expansão, imobilidade, redução.

Telepatia — *Ciências:* torre da vontade de ferro; *Devoções:* assombro, constrição psíquica, contato, enganar os sentidos, fortaleza do intelecto, insinuação do id, limpar a mente.

Muitas vezes confundidos com formações rochosas, os dragonetes da terra são, de longe, os mais fortes fisicamente de sua espécie.

Essa criatura reptiliana, de cores cinza, preta e marrom, é coberta por milhares de pequenas escamas espinhosas. Suas patas dianteiras maciças são feitas para cavar através de rochas sólidas. As patas traseiras são igualmente poderosas e também podem ser usadas para cavar, mas na maioria das vezes servem como âncoras. As caudas dos dragonetes da terra são curtas, mas incrivelmente grossas, o que força esses monstros a se moverem com um caminhar pesado, imponente e inevitável. A cabeça dos dragonetes da terra tem formato de cunha. As escamas no topo da cabeça se sobrepõem para proteger os orifícios dos ouvidos. Os olhos são fundos e protegidos por duas pálpebras: uma interna, macia e hermética, e outra externa, escamosa e extremamente resistente a perfurações.

Combate: Preferem encurralar criaturas em sua toca e devorar a(s) vítima(s) à vontade. Um dragonete usará seus poderes psíquicos de detonar e animar objetos para aprisionar intrusos antes de iniciar seus ataques físicos. Dragonetes terrestres investem contra seu alvo e atacam primeiro com suas poderosas garras dianteiras (1d12+12), depois dilaceram o alvo com suas mandíbulas escancaradas (3d12). Após a primeira mordida, ele sacode a cabeça de um lado para o outro com toda sua força, dobrando assim o dano causado pelo primeiro ataque.



Convencidos de sua superioridade física sobre qualquer oponente — com exceção do próprio Dragão —, os dragonetes da terra são os únicos de sua linhagem que lutam até a morte. Eles podem usar seus ataques físicos e um ataque psíquico simultaneamente.

Uma habilidade elemental única permite que estes seres invoquem 1,4 metros cúbicos de matéria sólida na forma de terra, pedras e rochas do plano elemental da terra. É possível se mover através desse material do plano elemental, seja minerando ou usando força bruta (cavando com as próprias mãos para se libertar).

O material deve surgir sobre uma superfície sólida (isto é, não pode ser invocado acima do local desejado para então cair). Qualquer criatura apanhada dentro da área deve ser bem-sucedida em um teste de resistência contra petrificação para ser arremessada para fora da massa. Se falhar, a vítima fica soterrada sob o material, sofrendo 1d2 pontos de dano por turno e podendo eventualmente sufocar caso não consiga se libertar (consulte "Prendendo a Respiração", pág. 160 do Livro do Jogador). O material criado por esse efeito torna-se permanente em seu novo local. O dragonete só pode usar esse poder uma vez a cada 15 dias.

Habitat/Sociedade: Seja escavando o leito rochoso sob as areias do deserto athasiano ou abrindo covis em encostas, os dragonetes da terra sempre cobrem a entrada de seus habitats com terra solta. Isso cria uma entrada instável que facilmente pode colapsar, usada como defesa do covil. Eles ressentem profundamente a expansão da humanidade e detestam, em especial, qualquer tipo de construção permanente. Um dragonete da terra não hesita em viajar muitos quilômetros apenas para destruir assentamentos feitos pelo homem.

Ecologia: Os dragonetes da terra apreciam uma boa luta antes da refeição. Quanto mais resistência a presa oferece, maior é o prazer da criatura ao devorá-la. Eles são conhecidos por se enterrar ao longo de rotas comerciais, aguardando oportunidades de combate e banquetes à base de mekillots.

Adorados e reverenciados por sacerdotes em toda Athas, os elementais representam o aspecto essencial dos elementos conhecidos: ar, terra, fogo e água. Esses quatro elementais personificam as forças que moldam o cotidiano dos habitantes desse mundo flagelado. O ar simboliza o ato de viver — o primeiro fôlego de uma criança ao vir ao mundo e o último suspiro de um homem antes da morte. A água é a própria vida, sempre necessária e jamais tomada como garantida. A Terra representa o mundo: mutável, severo, mas uma presença constante e confiável. O Fogo, por sua vez, encarna o calor do sol, o deserto ardente e tudo aquilo que foi perdido.

Em Athas, os elementais existem em três variedades distintas: inferiores, “padrão” e superiores.

Psiônicos e Elementais Athasianos: Todos os elementais de Athas, sejam eles superiores, inferiores ou padrão, são completamente imunes aos efeitos de habilidades psiônicas das disciplinas de Telepatia, Psicometabolismo, Clarisciência e Metapsiônica. No entanto, são afetados normalmente por poderes das disciplinas de Telecinesia e Psicoportação. Sua inteligência extremamente baixa os impede de utilizar quaisquer poderes psiônicos, e sua natureza extraplanar lhes confere resistência absoluta a habilidades telepáticas de criaturas psiônicas provenientes do Plano Material Primário.

Elementais Inferiores

A presença dessas criaturas costuma inspirar assombro na população de Athas, que contempla esses seres mágicos com um misto de maravilha e respeito. Os primeiros elementais que um sacerdote é capaz de convocar são os elementais inferiores, mais fracos que seus semelhantes. Clérigos que dominam o poder de convocá-los são geralmente tratados com maior deferência do que acólitos que ainda não dominam tal perícia. Os Templários, com razão, enxergam esse poder como uma ameaça direta à sua própria autoridade; devido a esse conflito, a convocação de elementais é proibida em diversas cidades.

Ao ser chamado por um sacerdote, o elemental inferior surge para servi-lo. Quando a criatura é conjurada ou convocada com sucesso, ela é puxada (por vezes contra sua vontade) através dos planos até o local do conjurador/convocador.

Pouco se sabe sobre a vida, os hábitos ou a função dos elementais inferiores em seus planos de origem. Aqueles que se comunicaram magicamente com eles relatam que descrevem seus lares como lugares maravilhosos, porém, por vezes, aterrorizantes. Muitos devotos buscaram atravessar para os planos elementais para escapar da vida em Athas. Daqueles que “desapareceram” com esse intuito, nenhum jamais deu notícias; não se sabe se obtiveram sucesso em sua “travessia”.

Elementais inferiores são extremamente vulneráveis à magia dos profanadores. Quando um profanador lança uma magia para causar dano a um elemental, este é afetado como se o lançador fosse cinco níveis de experiência mais alto do que realmente é. Além disso, se o elemental estiver dentro da área de destruição de uma magia de profanação, ele é destruído imediatamente.

Embora menos poderosos que seus irmãos padrão, os elementais inferiores podem ser feridos por qualquer arma mágica de encantamento +1 ou superior. Criaturas com menos de dois Dados de Vida e sem habilidades mágicas não podem feri-los. Eles são afetados por magias de *proteção ao mal* da mesma forma que os elementais padrão. A inteligência dos elementais inferiores equivale à dos padrão — ou seja, é muito limitada.

Convocando um Elemental Inferior: Existem duas maneiras de chamar um elemental inferior ao plano material primário, e a força do elemental conjurado depende do método usado para convocá-lo:

- Conjurado por magia: 2, 4 ou 6 Dados de Vida
- Conjurado por cajado: 6 Dados de Vida

Artefatos de convocação sempre chamam elementais padrão, nunca elementais inferiores.

Magia Divina de 3º Círculo Conjurar Elemental Inferior (Conjuração/Convocação) Reversível

Esfera: Elemental (Várias)
Alcance: 30 metros
Componentes: V, G, M
Duração: 1 turno + 1 rodada por nível do lançador
Tempo de Execução: 3 rodadas
Área de Efeito: Especial
Teste de Resistência: Especial

Com esta magia, um sacerdote pode convocar livremente um elemental inferior de sua própria esfera elemental. O elemental inferior fará tudo o que estiver ao seu alcance para auxiliar o lançador. Um sacerdote não pode convocar um elemental de uma esfera oposta (por exemplo, um sacerdote da água não pode convocar um elemental do fogo). Apenas clérigos e druidas podem lançar esta magia; templários não podem convocar elementais inferiores.

Após o lançamento, há 50% de chance de surgirem de um a três elementais de 2 Dados de Vida; 25% de chance de surgirem um ou dois elementais de 4 Dados de Vida; e 25% de chance de surgir um único elemental de 6 Dados de Vida. Os elementais inferiores podem ser enviados de volta ao seu plano de origem pelo lançador, um por vez ou todos de uma vez, a qualquer momento. Eles retornam automaticamente ao seu plano ao final da duração da magia.

Os elementais inferiores conjurados devem ser mantidos sob o controle do sacerdote; caso contrário, a criatura assumirá uma postura meramente defensiva até que retorne ao seu plano. Mesmo quando não estão sob controle direto, os elementais inferiores não atacam o sacerdote. O controle sobre eles pode ser exercido a uma distância de até 30 metros por nível do lançador. Elementais inferiores da água são destruídos se estiverem a mais de 30 metros de um grande corpo d'água.

Esta magia exige um punhado de material que simbolize o plano nativo do ser elemental:

- Elemental Menor do Ar: O sopro do lançador.
- Elemental Menor da Terra: Terra, poeira ou qualquer porção de terra.
- Elemental Menor do Fogo: Qualquer objeto que esteja em chamas.
- Elemental Menor da Água: Líquido, água, suor, saliva, etc.

Controlando um Elemental Inferior: Independentemente de sua origem, um elemental inferior possui restrições severas em seus movimentos e ações.

Elementais do ar inferiores não podem entrar na terra e causam apenas metade do dano contra criaturas subterrâneas. Elementais da terra inferiores não podem entrar ou atravessar a água e causam metade do dano a criaturas aéreas ou aquáticas. Elementais do fogo inferiores não podem entrar na terra ou na água, nem atravessar massas de água. Elementais da água inferiores não podem entrar ou atravessar o fogo.

Roubando o Controle: O controle de um elemental inferior pode ser roubado da mesma forma que o de um elemental padrão — através da magia *dissipar magia*. Em um resultado de 20 no dado, o elemental inferior assume apenas uma postura defensiva. Se *dissipar magia* falhar, ele agirá como um elemental padrão na mesma situação.

Elementais Padrão

Em Athas, os elementais padrão são idênticos aos apresentados no *Livro dos Monstros*. Eles podem ser convocados, controlados e ter seus controle roubados conforme descrito no *LdM*.

Elemental Athasiano, Informações Gerais

Elementais padrão são vulneráveis à magia dos profanadores. Quando um profanador lança uma magia para causar dano a um elemental, este é afetado como se o lançador fosse três níveis de experiência mais alto do que realmente é. Além disso, se o elemental estiver dentro da área de destruição da magia profanadora, sofre 1d20 pontos de dano. O uso de magia profanadora contra um elemental também aumenta a chance de que ele se liberte do controle. Cada vez que um elemental é afetado por uma magia profanadora, a chance de quebrar o controle aumenta em 10%, além da chance normal de 5% por rodada. Quando um elemental consegue se libertar, após atacar o ser que o convocou, ele atacará o profanador em seguida.

Elementais Superiores

Embora cada um dos quatro tipos de elementais possua forças e fraquezas específicas — que serão discutidas individualmente nas próximas páginas — todos os elementais superiores compartilham algumas habilidades comuns. Devido à sua natureza mágica, eles são altamente resistentes a ataques sofridos no Plano Material Primário. Elementais superiores não podem ser feridos por armas não mágicas, nem por armas mágicas com encantamento inferior a +3. Além disso, criaturas com menos de cinco Dados de Vida e sem habilidades mágicas são incapazes de ferir elementais de Athas.

Por serem criaturas extraplanares, eles também são fortemente afetados por magias de *proteção ao mal* e não podem atacar criaturas protegidas por esse efeito. Além disso, recuam diante dos limites da área de efeito dessa magia.

Por serem a encarnação dos quatro elementos venerados pelos sacerdotes de Athas, os elementais superiores possuem um grau considerável de proteção à magia, mas apenas contra magias lançadas por sacerdotes. Todos os elementais superiores têm 50% de proteção à magia contra magias divinas da esfera de seu próprio elemento e 25% de proteção contra magias de todas as demais esferas. Um elemental superior da terra, por exemplo, teria 50% de proteção contra magias da esfera da terra e 25% contra magias das esferas do ar, fogo, água e cosmos.

Apesar de sua resistência à magia divina, os elementais superiores são vulneráveis às magias dos profanadores. Quando um profanador lança uma magia que cause dano a um desses elementais, ele é afetado como se o lançador fosse dois níveis de experiência mais alto do que realmente é. Além disso, se o elemental superior estiver na área de destruição de uma magia profanadora, sofre 1d10 pontos de dano adicionais. O uso de magia profanadora também aumenta o risco de o elemental se libertar do controle: a cada vez que é afetado por ela, a probabilidade de quebra aumenta 10%, somada à chance normal de 5% por rodada. Se o elemental superior quebrar o controle, após atacar seu convocador, ele irá atacar o profanador em seguida.

Todos os elementais superiores compartilham outra característica: são essencialmente estúpidos. Sua baixa inteligência os impede de resistir a uma convocação mágica, embora consigam resistir aos chamados de um profanador (veja abaixo). Apesar do intelecto limitado, todos os elementais ressentem-se de serem arrancados de seus planos natais e aprisionados no Plano Material Primário.

Convocando um Elemental Superior: Elementais athasianos são convocados e controlados da mesma forma descrita no *Livro dos Monstros*, exceto pelo fato de que, na maioria das vezes, são convocados por

magos preservadores. A natureza destrutiva da magia profanadora enfraquece a convocação e permite que o espírito elemental resista com mais facilidade. Quando um mago profanador tenta convocar um elemental, o Mestre deve realizar dois testes de resistência contra magias para o elemental. Se o primeiro teste falhar, o elemental é convocado e então realiza o segundo teste. Se este também falhar, o elemental obedecerá ao convocador. Se passar no segundo teste, ele permanece sem controle e se volta contra o profanador. Se o primeiro teste for bem-sucedido, o elemental resiste completamente à convocação e não precisa realizar o segundo. Assim, reis-feiticeiros correm riscos enormes ao convocar elementais, enquanto seus templários conseguem fazê-lo sem grandes dificuldades.

Magia Divina de 7º Círculo/Magia Arcana de 7º Círculo Conjurar Elemental Superior (Conjuração/Evocação) Reversível

Esfera: Elemental (Várias)
Alcance: 30 metros
Componentes: V, G
Duração: 1 turno/nível
Tempo de Execução: 1 turno
Área de Efeito: Especial
Teste de Resistência: Nenhum

Esta magia permite que o lançador convoque um único elemental superior. No caso dos sacerdotes, o elemental deve pertencer a uma esfera à qual tenham acesso maior; no caso de arcanos e templários, ele pode ser convocado de qualquer plano. Os Dados de Vida do elemental são determinados aleatoriamente.

Resultado D100	Dados de Vida do Elemental
01-65	10
66-90	14
91-00	18

Esta magia é, em todos os outros aspectos, idêntica à magia divina de quinto círculo *conjurar elemental*.

Controlando um Elemental Superior: Um elemental superior deve ser controlado exatamente da mesma maneira que um elemental padrão.

Roubando o Controle de um Elemental Superior: O controle de um elemental superior pode ser roubado exatamente da mesma forma que o de um elemental padrão.

Elementais como Personagem

Clérigos excepcionalmente poderosos podem se tornar personagens elementais como uma forma de ser avançado. Embora esses elementais sejam, em muitos aspectos, idênticos aos elementais athasianos descritos aqui, as regras para convocá-los, controlá-los e roubar seu controle são bastante diferentes. Consulte o livro *Reis Dragões* para obter informações completas sobre elementais como personagem.

Elemental da Água Superior



CLIMA/TERRENO:	Grandes extensões de água
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Qualquer líquido
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	1
MOVIMENTO:	6, Nd 18
DADOS DE VIDA:	10, 14 ou 18
TACO:	Dados de Vida 10: 11 Dados de Vida 14: 7 Dados de Vida 18: 5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	6-36
ATAQUES ESPECIAIS:	Afogar
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +3 ou melhor para ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%/25%
TAMANHO:	G a I (2,5 a 5 m de altura)
MORAL:	Dados de Vida 10 e 14: Campeão (15-16) Dados de Vida 18: Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Dados de Vida 10: 6.000 Dados de Vida 14: 10.000 Dados de Vida 18: 14.000

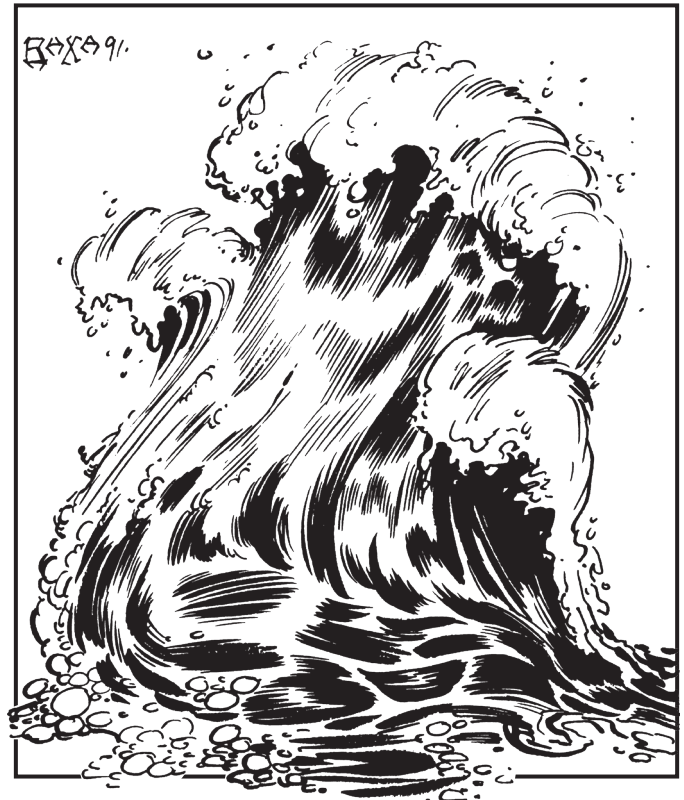
Elementais da água superiores podem ser conjurados em qualquer área que contenha um grande corpo de água ou outro líquido similar. A criação desta criatura exige ao menos 2,8 metros cúbicos (ou cerca de 2.800 litros) de água, que servem como o invólucro material no Plano Primário para o ser.

Em Athas, manifesta-se como uma grande onda de crista elevada. Seus braços assemelham-se a ondas menores que fluem a partir dos flancos da massa principal. Embora toda a sua superfície apresente a aparência de água em violenta agitação, duas áreas perfeitamente lisas funcionam como olhos.

Assim como ocorre com outros elementais, é incapaz de falar, embora produza sons que lembram o rugido e o quebrar das ondas.

Combate: O deslocamento destas criaturas é severamente limitado em terra firme. Embora se movam livremente pela água, só conseguem avançar pelo solo seco enquanto permanecerem a até 9 metros da fonte de onde emergiram.

Os elementais da água superiores athasianos possuem uma habilidade especial que lhes permite ocultar sua presença. Eles são capazes de fundir-se perfeitamente à massa de água em que surgiram, movendo-se por ela com total liberdade. Nesta forma, a criatura torna-se indetectável por meios convencionais, embora a magia *detectar magia* revele uma emanção mágica na água. A transição para esta forma (ou a saída dela) consome uma rodada e frequentemente confere ao elemental a vantagem da surpresa; quando isso ocorre, seus oponentes sofrem uma penalidade de -2 em suas jogadas de surpresa.



Em combate, essas criaturas preferem enfrentar oponentes que estejam dentro ou sobre a água. O ataque é realizado com um de seus grandes braços em forma de onda, causando 6d6 pontos de dano a cada golpe bem-sucedido. Quando lutam em terra seca ou contra adversários baseados em terra, seus ataques são menos eficazes: subtraia um ponto de cada dado de dano rolado, até um mínimo de um ponto por dado.

No combate naval, tornam-se particularmente eficazes ao lutar contra embarcações. São facilmente capazes de virar pequenas embarcações (de 3 a 15 metros de comprimento) e parar ou retardar navios maiores (15 metros ou mais). Ataques diretos contra navios infligem um ponto de dano estrutural a cada 2 dados de dano, ou 3 pontos estruturais por ataque.

Outra forma especial de ataque dos elementais da água superiores de Athas pode ser utilizada contra alvos de tamanho humanoide ou menores. Eles podem estender-se, agarrar um oponente e arrastá-lo para dentro de si, afogando-o. Esse ataque pode ser tentado contra alvos tanto no solo quanto a bordo de uma embarcação, desde que o elemental consiga alcançá-los. O elemental deve obter sucesso em uma jogada de ataque para agarrar o alvo. Se for bem-sucedido, o alvo é capturado e puxado para o interior do elemental. A vítima deve realizar um teste de resistência contra paralisia a cada rodada ou sofrer 2d10 pontos de dano. Aqueles que obtêm sucesso no teste ainda sofrem 1d10 pontos de dano por rodada. Libertar-se exige um teste da habilidade Força com uma penalidade de -6. O elemental da água superior pode tentar agarrar a vítima novamente.

Ecologia: Em Athas, os elementais da água superiores são extremamente raros, pois existem pouquíssimos corpos d'água grandes o suficiente para fornecer a quantidade necessária de água.

Elemental do Ar Superior



CLIMA/TERRENO:	Qualquer um aéreo
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Ar
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	1
MOVIMENTO:	Vn 36 (A)
DADOS DE VIDA:	10, 14 ou 18
TACO:	Dados de Vida 10: 11 Dados de Vida 14: 7 Dados de Vida 18: 5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	5-50
ATAQUES ESPECIAIS:	Redemoinho, tempestade de areia
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +3 ou melhor para ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%/25%
TAMANHO:	G a I (2,5 a 5 m de altura)
MORAL:	Dados de Vida 10 e 14: Campeão (15-16) Dados de Vida 18: Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Dados de Vida 10: 7.000 Dados de Vida 14: 11.000 Dados de Vida 18: 15.000

Os elementais do ar superiores podem ser conjurados em qualquer área de céu aberto onde soprem lufadas de vento. São frequentemente convocados nas vastidões dos desertos athasianos, em meio a tempestades de areia e vendavais. Diferentemente de outros elementais, não possuem forma humanoide, manifestando-se como grandes colunas amorfas de ar.

Embora sejam incapazes de falar, conseguem emitir sons que se assemelham ao grito agudo de um tornado ou ao lamento grave de uma tempestade noturna.

Combate: Valendo-se de uma habilidade especial, os elementais do ar superiores são capazes de ocultar a própria presença. Conseguem se mesclar aos ventos naturais e viajar junto a eles. Nessa forma, não podem atacar, mas conseguem retornar à forma normal em uma rodada. Enquanto permanecem assim, ficam completamente invisíveis à observação comum, embora uma magia *detectar magia* revele uma presença mágica no ar. Quando retornam à forma normal, os oponentes sofrem uma penalidade de -3 em suas jogadas de surpresa.

Além disso, podem atacar com uma poderosa rajada de ar concentrada que causa 5d10 pontos de dano. Esta rajada de ar frequentemente se assemelha a um grande punho feito de ar em turbilhão. Essa vantagem natural lhes concede um bônus de +2 nas jogadas de ataque em combates aéreos, além de um bônus de +5 em seus danos.

Uma de suas habilidades mais singulares permite que se transformem, sob comando, em redemoinhos gigantescos. Ao utilizar esse poder, sua aparência se altera para a de uma enorme nuvem funil



semelhante a um tornado. Essa coluna de ar possui 4,5 m de largura na base e pode alcançar até 13,5 m no topo. A altura do elemental nessa forma depende de seus Dados de Vida: elementais de 10 Dados de Vida atingem 15 m de altura; os de 14 Dados de Vida chegam a 21 m; e os de 18 Dados de Vida se erguem a impressionantes 27 m. Criar e dissipar essa forma exige um turno completo.

Uma vez formado, o redemoinho dura três rodadas de combate corpo a corpo e varre, capturando e matando, todas as criaturas com quatro Dados de Vida (ou níveis) ou menos. Outras criaturas sofrem 2d10 pontos de dano por rodada, embora um teste de resistência contra sopro-de-dragão, realizado a cada rodada, reduza esse dano à metade.

Essa habilidade é particularmente eficaz nas regiões desérticas de Athas, especialmente sobre ou nas proximidades do Mar de Silte. Quando um elemental do ar superior cria um redemoinho no deserto, forma-se uma imensa nuvem giratória de areia, com 18 m de diâmetro, que limita a visibilidade a 3 m e inflige 1d4 pontos de dano por rodada (teste de resistência contra sopro-de-dragão para metade do dano). Essa nuvem de areia persiste por um total de seis rodadas de combate corpo a corpo: três enquanto o redemoinho está ativo e mais três após sua dissipação. Se o redemoinho for criado a até 15 m do Mar de Silte, uma nuvem colossal de areia e silte, com quase 45 m de diâmetro, é gerada, bloqueando completamente a visibilidade. Além disso, todas as criaturas dentro do diâmetro dessa nuvem devem realizar um teste de resistência contra paralisia. As que obtiverem sucesso sofrem 1d10 pontos de dano por rodada; aquelas que falharem sufocam e morrem em até quatro rodadas, a menos que sejam tratadas com uma magia *cura completa* ou efeito semelhante. Criaturas que não precisam respirar são imunes a esse efeito.

Elemental do Fogo Superior



CLIMA/TERRENO:	Qualquer terreno seco
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Qualquer material combustível
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	1
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	10, 14 ou 18
TACO:	Dados de Vida 10: 11 Dados de Vida 14: 7 Dados de Vida 18: 5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	4-40
ATAQUES ESPECIAIS:	Engolfar
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +3 ou melhor para ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	50% / 25%
TAMANHO:	G a I (2,40m a 4,90m de altura)
MORAL:	Dados de Vida 10 e 14: Campeão (15-16) Dados de Vida 18: Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	Dados de Vida 10: 6.000 Dados de Vida 14: 10.000 Dados de Vida 18: 14.000

Elementais do fogo superiores podem ser conjurados em qualquer local onde exista uma fonte de fogo intensa e desprotegida. Qualquer fogo utilizado para conjurar um destes seres deve ter, no mínimo, 1,8 metro de diâmetro.

No Plano Material Primário, manifestam-se como uma vasta cortina de chamas com silhueta vagamente humanoide, ostentando dois apêndices que se assemelham a braços. Os únicos traços faciais perceptíveis em sua fisionomia são seus olhos, que ardem em um vermelho intenso e brilhante.

Embora sejam incapazes de falar, estas manifestações flamejantes podem emitir sons semelhantes aos sibilos e estalidos de uma grande fogueira.

Combate: Os elementais do fogo superiores apresentam limitações significativas em sua capacidade de locomoção. São completamente incapazes de se mover sobre ou através da água ou de quaisquer líquidos não inflamáveis.

Estas criaturas possuem uma habilidade especial que lhes permite ocultar sua presença de observadores. Um elemental do fogo superior pode encolher em tamanho e intensidade para se esconder dentro de uma pequena chama, tão diminuta quanto o fogo na ponta de uma tocha. A única maneira de se mover nesta forma é através do contato direto entre chamas; por exemplo, um elemental oculto em uma fogueira de acampamento só poderia passar para a chama de uma tocha se esta tocasse o braseiro. Embora a criatura seja indetectável por meios normais, a magia *detectar magia* indicaria uma presença mística na chama hospedeira. Enquanto estiver nesta forma, o elemental não pode realizar outras ações, exceto transferir-se entre chamas ou retornar à sua aparência normal. A transmutação



entre as formas leva uma rodada. Essa habilidade frequentemente garante ao elemental a vantagem da surpresa; quando ele se revela, os oponentes sofrem uma penalidade de -2 em seus testes de surpresa.

Um elemental do fogo superior nutre um profundo rancor por ser convocado ao Plano Material Primário e, por isso, combate com ferocidade extrema contra todos os seus adversários. Qualquer criatura atingida por ele sofre 4d10 pontos de dano. Objetos inflamáveis que sejam atingidos devem realizar um teste de resistência contra fogo mágico com uma penalidade de -3 ou começam a queimar imediatamente.

As habilidades ígneas desta entidade exercem um efeito singular em suas interações com outras criaturas baseadas em fogo ou chamas. Qualquer criatura desse tipo atacada pelo elemental sofre um pouco menos de dano que o normal. Subtraia 1 ponto de cada dado de dano utilizado, com um mínimo de 1 ponto de dano por dado. Da mesma forma, ataques realizados por criaturas baseadas em chamas contra ele sofrem a mesma redução no dano.

Estes seres de Athas possuem uma última habilidade especial, talvez a mais letal: podem tentar engolfar o oponente, cercando-o completamente dentro de seu corpo no Plano Material. O elemental não pode realizar outros ataques na rodada em que tenta envolver a vítima, sendo necessário um teste de ataque normal para ser bem-sucedido. Uma vez que tenha engolfado o alvo, pode continuar atacando normalmente. Qualquer criatura engolfada com sucesso deve fazer um teste de resistência contra paralisia a cada rodada ou sofrerá 4d10 pontos de dano. Aqueles que passarem no teste sofrem 2d10 pontos de dano por rodada. Escapar deste ataque exige um teste da habilidade Força com uma penalidade de -10. Enquanto estiver engolfada, a criatura não pode realizar ações, exceto tentar escapar. Ataques contra um elemental que tenha engolfado uma vítima não afetam a pessoa em seu interior. De fato, se a manifestação ígnea sofrer 25 ou mais pontos de dano em uma única rodada, ela libertará sua vítima para concentrar seus ataques em outro alvo.

Elemental da Terra Superior



CLIMA/TERRENO:	Qualquer terreno
FREQUÊNCIA:	Raríssima
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Terra, metal ou gemas
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	1
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	10, 14 ou 18
TACO:	DVs 10: 11 DVs 14: 7 DVs 18: 5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	4-48
ATAQUES ESPECIAIS:	Terremoto, dano estrutural
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +3 ou melhor para ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%/25%
TAMANHO:	G a I (2,5 a 5m de altura)
MORAL:	DVs 10 e 14: Campeão (15-16) DVs 18: Fanático (17-18)
VALOR EM XP:	DVs 10: 6.000 DVs 14: 10.000 DVs 18: 14.000

Elementais da terra superiores podem ser conjurados em qualquer área composta por solo ou rocha. Quando se manifestam no Plano Material Primário, surgem como grandes humanoides formados inteiramente do material a partir do qual foram conjurados — seja terra, pedra, metal ou gemas. Seus traços faciais são inexpressivos, mas os olhos lembram círculos brilhantes de ouro polido.

Essas entidades são incapazes de articular palavras, mas podem produzir estrondos profundos e ruidosos que ecoam como o fragor de um terremoto ou de um deslizamento de terra.

Combate: Elementais da terra superiores deslocam-se em um ritmo relativamente lento, mas conseguem mover-se livremente através de rocha, solo, pedra ou qualquer material oriundo da terra. No entanto, não conseguem atravessar a água, sendo obrigados a contornar massas d'água ou passar por baixo delas. Ainda assim, são capazes de cruzar ou transitar pelo Mar de Silte da mesma forma que por outros materiais terrosos.

Essas criaturas possuem uma habilidade especial de se ocultar, fundindo-se a qualquer material terroso, desde que o volume do material seja equivalente ou maior que o seu próprio. Por exemplo, poderia esconder-se em um trecho de chão aberto ou mesmo nas muralhas de uma cidade, mas não dentro de uma pequena rocha ou pedra. Embora indetectáveis por meios normais, uma magia *detectar magia* revelaria uma presença mágica na pedra ou terra ocupada. Nessa forma, são incapazes de qualquer ação (inclusive movimento), exceto retornar à aparência normal. O processo de ocultação ou reverter à forma natural leva uma rodada. Frequentemente surpreendem oponentes com essa capacidade, infligindo uma penalidade de -2 nos testes de surpresa.



Sempre que um elemental da terra acerta com sucesso um oponente que esteja no chão, o alvo sofre 4d12 pontos de dano. Contra criaturas no ar ou na água, os ataques são um pouco menos eficazes: ao atingir esses inimigos, subtraia 1 ponto de dano por dado, com um mínimo de 1 ponto de dano por dado.

Ao atacar estruturas feitas de terra ou pedra, ou edificações com fundações assentadas no solo, os elementais da terra superiores demonstram extrema eficiência. Cada golpe desferido contra esse tipo de construção causa 1 ponto de dano estrutural por dado normalmente rolado, ou quatro pontos estruturais por ataque, o que os torna especialmente valiosos em combates de cerco. Aliada à capacidade de se deslocar através da terra e da pedra, essa aptidão consolida seu papel como atacantes excepcionais de fortificações.

Talvez a capacidade mais aterradora desta criatura seja o poder de gerar terremotos na área imediata ao seu redor. Esta habilidade exige uma rodada para ser ativada e pode ser utilizada apenas uma vez por dia. O tremor perdura por seis rodadas de combate, crescendo em intensidade durante as três primeiras e diminuindo nas três finais. Nas rodadas 1 e 6, todas as criaturas em um raio de 9 metros do elemental devem realizar um teste de resistência contra paralisia; em caso de falha, são derrubadas e sofrem 1d6 pontos de dano pela queda. Aqueles que obtiverem sucesso no teste ainda sofrem 1d4 pontos de dano. Nas rodadas 2 e 5, o raio de efeito se expande para 18 metros, e o teste de resistência contra paralisia é feito com uma penalidade de -3; a falha resulta em queda e 1d8 pontos de dano, enquanto o sucesso inflige 1d6. Nas rodadas 3 e 4, todas as criaturas em um raio de 27 metros devem realizar um teste de resistência contra paralisia com penalidade de -5 ou cair, sofrendo 2d6 pontos de dano; mesmo com sucesso, sofrem 2d4 pontos de dano. Quando esta habilidade é usada perto ou dentro de estruturas de terra, as paredes na área de efeito sofrem um ponto de dano estrutural por dado jogado (um ponto nas rodadas 1 e 6, dois pontos nas rodadas 2 e 5, e três pontos nas rodadas 3 e 4).

Elemental da Água e Ar Inferiores



CLIMA/TERRENO:	Água Qualquer ambiente aquático	Ar Qualquer ar
FREQUÊNCIA:	Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Qualquer líquido	Ar
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1-3	1
CA:	4	4
MOVIMENTO:	6	Vn 18 (A)
DADOS DE VIDA:	2, 4 ou 6	2, 4 ou 6
TAC0:	2 DV: 19 4 DV: 17 6 DV: 15	2 DV: 19 4 DV: 17 6 DV: 15
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO POR ATAQUE:	2 DV: 2-12 4 DV: 3-18 6 DV: 4-24	2 DVs: 1-6 4 DVs: 1-10 6 DVs: 1-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Investida	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +1 ou melhor para ser atingido	Arma +1 ou melhor para ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	P-M (0,6-1,8 m) Altura = DV	P-M (0,6-1,8 m) Altura = DV
MORAL:	2 DV: Resoluto (11-12) 4-6 DV: Elite (13-14)	2 DVs: Resoluto (11-12) 4-6 DVs: Elite (13-14)
VALOR EM XP:	2 DV: 420 4 DV: 650 6 DV: 975	2 DV: 650 4 DV: 975 6 DV: 1.400

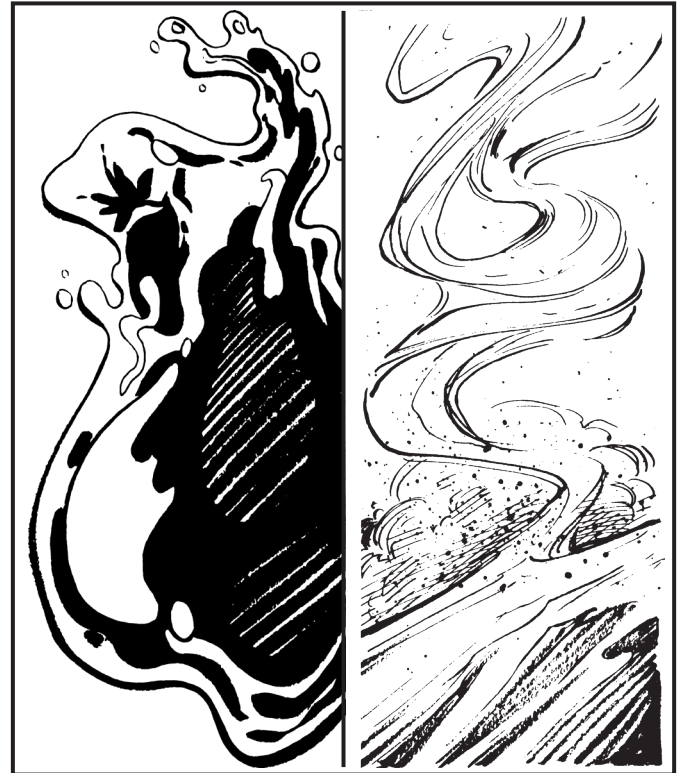
Elemental da Água Inferiores

Todos os elementais da água, inclusive os inferiores, são vistos com assombro e respeito em Athas, devido à sua ligação com o fluido que dá a vida.

Com uma coloração que varia do azul ao transparente, os elementais da água inferiores possuem formas bulbosas e amorfas. Estão em constante mutação, mas geralmente exibem uma base arredondada que se afila em direção ao topo, assemelhando-se a uma gota em movimento. Para se locomover, o elemental circula seu próprio líquido, movendo a água da parte posterior do corpo para a frente. O movimento é tão fluido que transmite a impressão de que a criatura está, literalmente, fluindo pelo terreno.

Combate: Essa massa líquida utiliza seu movimento fluido como uma de suas formas básicas de ataque. Ao ganhar velocidade, o invasor investe com todo o corpo, agindo como um ariete que inflige 4-32 (4d8) pontos de dano. Alternativamente, o agressor projeta um único pseudópode para um golpe de concussão. Após o impacto, o apêndice retorna à cavidade principal, podendo ser substituído por outro caso a manifestação assim deseje.

Convocar um elemental da água inferior nos desertos athasianos é, no mínimo, uma proposta arriscada. Se exposto ao calor inclemente e aos raios diretos do sol escaldante, o elemental pode não resistir por todo o período de sua convocação. Após 5 rodadas sob o calor do deserto, a criatura deve realizar um teste de resistência bem-sucedido contra morte por magia ou será forçada a retornar ao Plano Elemental da Água.



Elemental do Ar Inferiores

Redemoinhos de poeira e ventos sirocos sopram frequentemente pelas extensões do deserto Athasiano. Viajantes costumam observar esses fenômenos naturais com temor, confundindo-os com elementais do ar inferiores.

Uma pessoa pode estar na presença de um elemental do ar inferior e jamais perceber, pois ele é predominantemente transparente. Mesmo olhando diretamente para um, o observador talvez apenas vislumbre, ocasionalmente, uma forma etérea e diáfana que parece se desfazer ao sabor da brisa.

Combate: Valendo-se de sua quase invisibilidade, os elementais do ar inferiores exploram essa vantagem em combate. Os mais velozes entre os elementais inferiores, empregam essa rapidez para atacar, atravessando um alvo à velocidade máxima (18) e desferindo um golpe de raspão com o próprio corpo. O dano causado varia de acordo com a quantidade de Dados de Vida possuídos. Qualquer oponente atingido dessa maneira que tenha menos Dados de Vida deve obter sucesso em um teste de Destreza para não ser derrubado ao perder o equilíbrio.

Existe ainda a possibilidade de a criatura girar sobre si mesma até formar um vórtice de vento, embora a um custo elevado. O vórtice possui o mesmo tamanho do elemental. Este turbilhão visível dobra a quantidade de dano que a criatura pode causar por rodada, mas reduz pela metade o número de rodadas que ela permanece conjurada ou convocada, contando a partir da rodada de sua criação. Elementais do ar inferiores não combatem criaturas subterrâneas ou baseadas na terra com muito sucesso; qualquer dano infligido contra esses seres é reduzido à metade.

CLIMA/TERRENO:	Fogo Fogo ou terrenos secos	Terra Qualquer terra
FREQUÊNCIA:	Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Materiais combustíveis	Terra, metais ou gemas
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1-3	1
CA:	4	4
MOVIMENTO:	Vn 15 (A)	6
DADOS DE VIDA:	2, 4 ou 6	2, 4 ou 6
TACO:	2 DV: 19 4 DV: 17 6 DV: 15	2 DV: 19 4 DV: 17 6 DV: 15
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO POR ATAQUE:	2 DV: 1-6 4 DV: 1-12 6 DV: 2-20	2 DVs: 1-8 4 DVs: 2-16 6 DVs: 3-24
ATAQUES ESPECIAIS:	Língua de Chamas	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +1 ou melhor para ser atingido	Arma +1 ou melhor para ser atingido
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	P-M (0,6-1,8 m) Altura = DV	P-M (0,6-1,8 m) Altura = DV
MORAL:	2 DV: Resoluto (11-12) 4-6 DV: Elite (13-14)	2 DVs: Resoluto (11-12) 4-6 DVs: Elite (13-14)
VALOR EM XP:	2 DV: 420 4 DV: 650 6 DV: 975	2 DV: 420 4 DV: 650 6 DV: 975

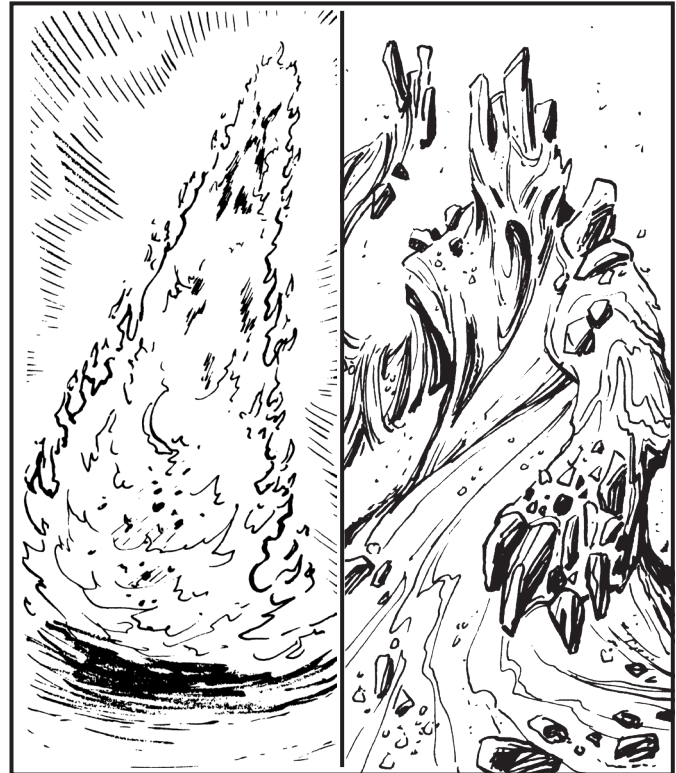
Elemental do Fogo Inferior

Estas criaturas provenientes do Plano Elemental do Fogo são as mais espirituosas e travessas dentre todos os elementais inferiores.

Os elementais do fogo inferiores assemelham-se a colunas de chamas iridescentes, mudando de cor constantemente. Quando conjurados, surgem numa cor branco-azulada intensa e ardente. À medida que enfraquecem, sua tonalidade muda para o amarelo-alaranjado e, depois, para um vermelho profundo, antes de se dissiparem por completo. Sua altura, em metros, corresponde ao número de Dados de Vida que possuem, e sua largura é a metade dessa medida. Para locomoção, a coluna de fogo inclina-se na direção em que deseja se mover.

Combate: Em combate, o elemental do fogo inferior ou se aproxima do alvo para queimá-lo ou utiliza sua língua de chamas. Este apêndice assemelha-se a uma longa língua composta de labaredas que a criatura pode estalar como um chicote contra um inimigo. A língua de chamas tem um alcance de 1 metro. Ambos os ataques causam a mesma quantidade de dano, mas o elemental inferior só pode realizar um ataque por rodada. Qualquer objeto inflamável atingido pelo elemental deve passar num teste de resistência contra fogo mágico com penalidade de -1, ou começará a queimar imediatamente. Todo dano contra outras criaturas baseadas em fogo é automaticamente reduzido à metade.

Esses elementais interpretam todos os comandos de maneira estritamente literal. Até que lhes seja especificado com exatidão



quais ações podem, devem ou não executar, tendem a agir de forma travessa, incendiando o objeto inflamável mais próximo, por exemplo. Não há intenção de desobediência; simplesmente ainda não receberam instruções claras, o que reflete sua natureza impaciente. Embora não possuam órgãos sensoriais visíveis, são capazes de ver e ouvir normalmente.

Elemental da Terra Inferiores

A manifestação elemental mais poderosa que um conjurador de baixo nível pode invocar é formada por uma combinação de areia, silte e rocha.

O elemental da terra inferior é composto por areia do deserto, sal, rocha ou silte do Grande Mar, assumindo a aparência de um pequeno monte de terra com uma silhueta vagamente humanoide. Seus contornos lembram os de um corpo humano, incluindo cavidades onde deveriam existir olhos. O aspecto mais perturbador, contudo, é a capacidade de inverter sua orientação ao deslocar esses traços para o lado oposto do corpo, em vez de simplesmente girar sobre si mesmo.

Combate: Um adversário formidável, o elemental da terra inferior prefere a abordagem direta, esmagando seu inimigo até a submissão. Ele pode se mover livremente através de todos os tipos de terra. A cada rodada, desfere um único e poderoso soco. A quantidade de dano causada está diretamente ligada a quantidade de Dados de Vida que a criatura possui. O elemental da terra inferior não luta com muita eficácia contra criaturas aéreas ou aquáticas; todo dano infligido a oponentes em voo ou na água é reduzido à metade.

Apesar de poderoso, o elemental da terra inferior permanece inerte entre ordens e requer motivações simples. Comandos complexos, tarefas elaboradas ou missões prolongadas estão além de sua compreensão. Para que auxilie o conjurador ou convocador da melhor forma possível, as ordens devem ser claras, diretas e objetivas.

Os comandos devem ser mantidos simples e diretos para que o elemental da terra inferior possa auxiliar da melhor forma o conjurador/convocador.

Enxame de Insetos Athasiano



CLIMA/TERRENO:	Gafanhoto Quaisquer planícies	Mini-kank Quaisquer planícies
FREQUÊNCIA:	Muito raro	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Enxame	Enxame
PER. DE ATIVIDADE:	Dia	Dia
DIETA:	Onívoro	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Nula (0)	Nula (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	2.000-5.000 (1d4 + 1 × 1000)	2.000-5.000 (1d4 + 1 × 1000)
CA:	Voo 18 (A)	10
MOVIMENTO:	Vn 15 (A)	Vn 15 (A)
DADOS DE VIDA:	Especial	1 por 15 insetos
TACO:	Veja abaixo	Especial
Nº DE ATAQUES:	Veja abaixo	Veja abaixo
DANO POR ATAQUE:	Veja abaixo	Veja abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Drenar sangue
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	D (20 cm)	D (13 cm)
MORAL:	Média (8-10)	Média (8-10)
VALOR EM XP:	65 por 10 insetos	65 por 10 insetos



Os insetos de Athas pertencem a uma linhagem extremamente resistente, e os enxames estão entre as pragas mais mortais às quais este mundo já foi submetido.

Existem duas espécies de insetos que formam enxames nos desertos de Athas. A primeira é uma variação do gafanhoto comum, enquanto a outra é uma versão menor do kank.

Gafanhotos

Os gafanhotos de Athas medem aproximadamente 20 centímetros de comprimento e se assemelham bastante a grandes gafanhotos marrons. Possuem asas de cerca de 13 centímetros, que lhes conferem velocidades de voo extremamente altas e excelente manobrabilidade.

Combate: Há pouco ou nada que consiga resistir a um ataque de enxame. Encontrados isoladamente, esses insetos já são perigosos; reunidos aos milhares, tornam-se absolutamente devastadores. Um gafanhoto individual pode atacar três vezes por rodada, usando suas garras dianteiras e suas mandíbulas. Cada ataque bem-sucedido causa de 1 a 2 pontos de dano. Cada gafanhoto possui apenas 1 ponto de vida e morre se for atingido por qualquer arma.

Quando em enxame, contudo, esses insetos tornam-se muito mais letais. Ao encontrar uma criatura em seu caminho, o enxame a cobre praticamente da cabeça aos pés, atacando sem cessar até que reste apenas os ossos. Quando uma criatura é apanhada por um enxame de gafanhotos athasianos, jogue 1d4 e multiplique o resultado por 20 para determinar quantos gafanhotos a atacam. Os gafanhotos atacam com TACO 10. Faça três jogadas de ataque e determine o dano causado; em seguida, multiplique esse valor por metade do número de gafanhotos atacantes. Esse é o total de pontos de dano sofrido pela criatura naquela rodada. Após a morte da vítima, seu cadáver é limpo até os ossos em apenas 3 rodadas. Qualquer criatura ou personagem apanhado em um enxame tem seu movimento reduzido para 3.

Habitat/Sociedade: Os enxames se formam muito raramente, geralmente apenas uma vez a cada três ou quatro anos. Os mais afetados são os pastores nômades, que frequentemente perdem rebanhos inteiros de kanks ou erdlus para esses insetos terríveis.

À distância, um enxame de gafanhotos parece uma pequena nuvem escura que se move rapidamente pelo deserto, cobrindo uma área aproximada de 100 metros quadrados.

Além do perigo direto à população, os enxames de insetos athasianos devastam quilômetros e quilômetros de vegetação e vida vegetal.

Mini-kanks

O outro tipo de inseto que forma enxames é uma pequena espécie de kank. Esse parente menor do kank mede cerca de 13 centímetros de comprimento e possui asas de aproximadamente 8 centímetros nas costas.

Combate: Os enxames de mini-kanks são semelhantes aos de gafanhotos quanto ao número de insetos, mas diferem completamente na forma de ataque. Enquanto os gafanhotos devoram suas vítimas até restarem apenas ossos, os mini-kanks são sugadores de sangue. Quando um enxame ataca uma criatura, normalmente de 10-40 (1d4 × 10) mini-kanks se unem para matá-la sugando seu sangue. Cada mini-kank pode drenar até 3 pontos de vida da vítima, um por rodada. Criaturas atacadas por um enxame de mini-kanks devem realizar um teste de resistência contra paralisia ou perder uma quantidade de pontos de vida igual ao número de insetos atacantes. Em caso de sucesso, a criatura perde apenas metade desse valor. Esse processo continua por três rodadas, momento em que os mini-kanks se dispersam e voam para longe. Se a criatura sobreviver, um novo grupo de mini-kanks a atacará na rodada seguinte, repetindo o processo até que a vítima morra. Assim como ocorre com os enxames de gafanhotos, os enxames de mini-kanks reduzem o movimento das criaturas atacadas para 3.

Habitat/Sociedade: Os enxames de mini-kanks são ligeiramente menores que os de gafanhotos, cobrindo cerca de 75 metros quadrados, mas deslocam-se mais rapidamente através do deserto.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Manada
PER. DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	10-30
CA:	7 (9)
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	2
DANO POR ATAQUE:	1-8/1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhum
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (3 m de comprimento)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	Erdland comum: 120 Erdland psiônico: 175

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
1	1/1/5	CP/LM	10	50

Telepatia — *Ciências*: dominação; *Devoções*: constrição psíquica, contato, detectar vida, esconder pensamentos, limpar a mente.
*Nota: É muito raro (5%) que um erdland encontrado possua habilidades psiônicas.

Variante de grande porte dos erdlus, os erdlands são comumente encontrados em bandos nas planícies athasianas. Utilizados como montarias ou para puxar caravanas, os erdlands são uma visão frequente ao longo das rotas de comércio que cruzam os desertos de Athas.

Assim como seus primos menores, os erdlands são aves não voadoras e sem penas, cobertas por escamas que variam do vermelho ao cinza. Podem pesar até 900 quilos e muitas vezes atingem quase 4,5 metros de altura. As pernas dessas criaturas são poderosas e fortes, ostentando grandes pés com quatro garras. Diferente dos erdlus, não são capazes de grandes velocidades e são mais valorizados por sua resistência do que por sua rapidez. Além da diferença de tamanho e velocidade, assemelham-se muito aos erdlus, menores e mais ágeis.

Combate: Em geral, os erdlands evitam iniciar confrontos, mas, quando atacados, são plenamente capazes de se defender. Ao entrarem em combate, realizam dois ataques por rodada com seu grande bico em forma de cunha, causando 1-8 pontos de dano a cada ataque bem-sucedido. A pele escamosa do erdland lhe confere proteção adequada (CA 7), embora a parte inferior do corpo seja mais macia e suscetível a ataques (CA 9).

Habitat/Sociedade: Estas criaturas habitam preferencialmente as zonas de vegetação rasteira situadas nos planaltos de Athas. Costumam buscar abrigo em meio aos arbustos e árvores maiores que crescem próximo às encostas das Montanhas Ressonantes, onde as terras altas encontram a base das montanhas.



Diferente dos erdlus, os erdlands reúnem-se em grupos bem menores, geralmente variando de 10 a 30 indivíduos. São onívoros, alimentando-se tanto de animais quanto de vegetais, normalmente consumindo o que estiver mais facilmente disponível. Raramente caçam em busca de alimento e, por isso, sobrevivem sobretudo de vegetação, apreciando carne quando encontram outro animal ou criatura já morto. Ocasionalmente, os erdlands caçam, mostrando-se razoavelmente competentes nessa tarefa.

Entre seus hábitos alimentares mais peculiares, destaca-se a grande apreciação dos erdlands pela erva-esper, uma planta florescente que amplia os poderes psiônicos de quem a ingere. Embora normalmente não possuam aptidões mentais, ao comerem a erva-esper, eles manifestam as habilidades descritas acima. Tal capacidade dura por pouco tempo — apenas um turno — e, por este motivo, é excepcional o encontro de aventureiros com um erdland psiônico.

A reprodução da espécie ocorre de forma ovípara, com a postura de ovos que podem chegar a quase 1 metro de diâmetro. Os ovos de erdland são um pouco menos saborosos que os ovos de erdlu, mas podem alimentar até três humanos ou semi-humanos adultos. São incubados no subsolo, em pequenos poços cavados pela mãe. Durante o dia, as paredes de terra e lama desses poços ficam muito úmidas e quentes, devido ao calor abrasador do sol Athasiano.

Antes da postura, os erdlands costumam cavar três ou quatro desses poços, todos dentro de uma área de aproximadamente 9 metros de diâmetro. Sempre que um desses ninhos é ameaçado por outra criatura (humana ou não), a mãe atacará a ameaça com ferocidade para proteger seus filhotes.

Ecologia: A utilidade destas criaturas para a manufatura de armas ou itens mágicos é bastante limitada. O principal recurso que fornecem é alimento para algumas das tribos selvagens de halflings que habitam as selvas de Athas. Um erdland médio pode fornecer até 320 quilos de carne.

Errante das Dunas



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQÜÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PER. DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Como em vida
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Qualquer maligna
QUANT./ENCONTRO:	1-4
CA:	Como em vida
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	Como em vida
TACO:	Como em vida
Nº DE ATAQUES:	Como em vida
DANO POR ATAQUE:	Como em vida
ATAQUES ESPECIAIS:	Poderes psiônicos
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (2,10 m de altura)
MORAL:	Campeão (16)
VALOR EM XP:	Variável

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
2	1/2/3	-/BM, TV	=Int	100

Telepatia — *Ciências*: dominação em massa (sempre ativo, sem custo), elo mental; *Devoções*: atração (sempre ativo, sem custo), contato, detectar vida (sempre ativo, sem custo). (Esses poderes psiônicos são adquiridos além de quaisquer outros que o elfo possuía quando estava vivo.)

Os errantes das dunas são elfos que morreram correndo para concluir uma missão ou entregar uma mensagem importante. São mortos-vivos, aprisionados para sempre e forçados a repetir, noite após noite, sua missão sem esperança.

À distância, um desses seres parece um elfo musculoso cruzando o horizonte. Contudo, uma inspeção mais próxima revela a pele cinzenta e excessivamente fina, esticada de forma tensa sobre sua estrutura óssea.

Estes mortos-vivos se lembram de todos os idiomas que o elfo conhecia quando estava vivo. Diz-se que, às vezes, eles conversam com suas vítimas enquanto atravessam correndo o deserto de Athas.

Combate: Os errantes das dunas élficos preservam todos os aspectos de sua antiga classe de personagem. Mantêm os pertences que carregavam no momento da morte e conservam o mesmo nível de habilidade em sua profissão. Retêm a capacidade de lançar magias e podem usar quaisquer habilidades psiônicas que possuíam em vida (além daquelas adquiridas com esta condição amaldiçoada). Na não-vida, também ganham habilidades especiais mortais; por isso, não existem dois indivíduos desse tipo exatamente iguais.

Conforme o errante se aproxima, qualquer elfo no grupo tem direito a um teste de Sabedoria para reconhecer a criatura. Um sucesso significa que o elfo percebe que o corredor é um morto-vivo. Qualquer pessoa, independentemente da raça, que tenha a infelicidade de estar perto de um errante das dunas deve sofrer as consequências. Qualquer criatura inteligente pela qual o errante passar deve realizar um teste

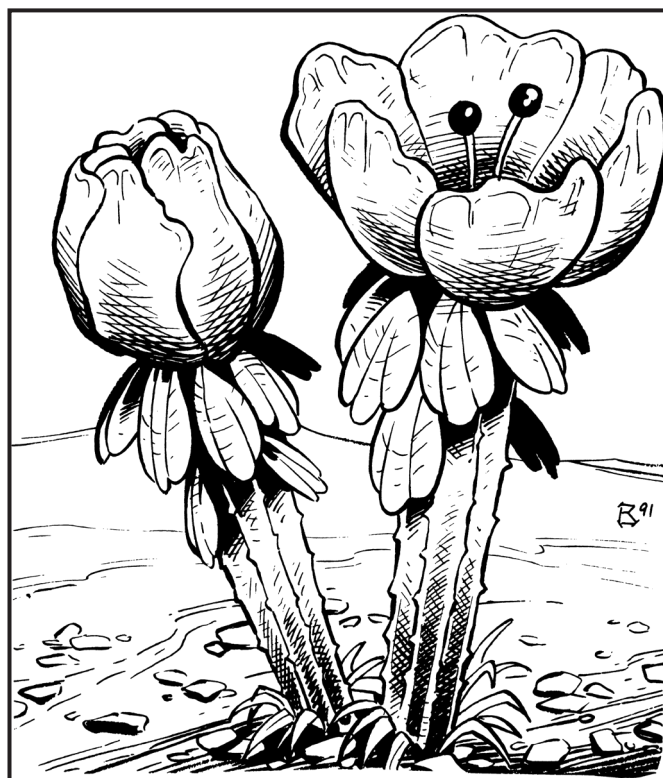


de resistência contra magia ou será compelida (via atração psiônica e dominação em massa) a acompanhar o errante em sua jornada naquela noite. O número de pessoas afetadas é limitado a cinco (o número normal de criaturas afetadas por dominação em massa) vezes o nível que o elfo tinha ao morrer. As vítimas serão incapazes de parar de correr e perderão um ponto de Constituição por turno de corrida. Se não forem impedidas e contidas à força, continuarão a correr até que sua Constituição chegue a zero, momento em que sofrerão um colapso. Uma vez que a Constituição atinja zero, um teste de colapso deve ser feito

Habitat/Sociedade: Cada errante das dunas é diferente. Cada um teve sua própria vida, amores, objetivos e desejos. Noite após noite, eles importunam e assombram viajantes que cruzam seu caminho. Essas criaturas assombradas transcenderam limitações físicas e correm cada noite pelo puro prazer de fazê-lo. Sua fixação maligna é tão consumidora que compelirão os vivos a se juntarem a eles em sua corrida desvairada rumo ao esquecimento. Poucos indivíduos já correram a noite inteira com um destes mortos-vivos para descobrir o que lhes acontece ao amanhecer; os que sobrevivem frequentemente se recusam a falar sobre aquela noite pelo resto de suas vidas.

Ecologia: O errante das dunas é um flagelo para qualquer caravana que atravesse regiões remotas. Há relatos de pequenas caravanas encontradas abandonadas ao longo de trilhas conhecidas dessas criaturas. Os mercadores costumam ser achados a quilômetros de distância, mortos por exaustão e desidratação. Caravanas maiores e mais experientes chegam a atrasar a viagem em meio dia para evitar cruzar ou acampar perto do rastro de um errante das dunas ao cair da noite. Alguns acreditam ser possível cumprir a missão do errante e conceder-lhe descanso eterno, mas jamais se apresentou qualquer prova disso.

CLIMA/TERRENO:	Floresta/Selva (Serra Florestada)/Lamaçais
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Nenhuma
PER. DE ATIVIDADE:	Nenhum
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Nenhuma
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Nenhuma
QUANT./ENCONTRO:	1-4 ou 1
CA:	10
MOVIMENTO:	0
DADOS DE VIDA:	¼ (1-2 pontos de vida)
TACO:	Nenhum
Nº DE ATAQUES:	Nenhum
DANO POR ATAQUE:	Nenhum
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhum
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhum
TAMANHO:	Pequeno (1 metro de altura)
MORAL:	Nenhum
VALOR EM XP:	Nenhum



Encontrada nas poucas áreas tropicais remanescentes de Athas, bem como em alguns dos lodaçais que margeiam o Mar de Silte, a erva esper é uma planta que cresce nessas regiões. Por natureza uma planta bastante rara, é cobiçada por muitos devido ao seu poder de potencializar habilidades psiônicas.

Sua aparência difere completamente da de uma erva daninha comum, sendo na verdade uma planta florífera que pode atingir até um metro de altura. O caule da erva esper tem uma cor marrom-esverdeada próximo ao solo, mas torna-se verde-vivo conforme se aproxima de suas folhas e flores. As folhas têm formato aproximadamente oval e variam de sete a dez centímetros de comprimento. As flores da desta espécie são talvez sua característica mais incomum. São grandes e ostentam seis pétalas, cada uma com cerca de quinze centímetros de comprimento. No centro delas há um pequeno estame circular de vermelho-vivo. As pétalas têm essa mesma cor em sua base, mas desvanecem para um laranja-avermelhado em suas bordas externas.

Combate: Por ser uma planta, a erva esper é completamente indefesa contra qualquer ataque ou tentativa de arrancá-la. Ela possui apenas 1 ou 2 pontos de vida e pode ser facilmente cortada.

Habitat/Sociedade: Como mencionado acima, a erva esper cresce em duas áreas distintas de Athas. Ela é mais comumente encontrada nas selvas tropicais das Serras Florestadas, nas Montanhas Ressonantes. Costuma surgir em pequenos agrupamentos, nos quais uma a quatro plantas crescem em relativa proximidade umas das outras.

O outro local onde ela pode ser encontrada são as planícies de lama próximas ao Mar de Silte. O solo úmido e o calor do deserto fornecem o clima adequado para o seu crescimento. Quando encontrada nessas planícies, uma planta de erva esper geralmente é a única de sua espécie por uma grande distância, pois o solo das planícies de lama oferece apenas umidade suficiente para que um único exemplar dessas plantas singulares sobreviva. Quando uma tempestade de areia atravessa o Mar, as sementes frequentemente são carregadas pelo vento, criando assim grandes distâncias entre os exemplares dessa planta rara.

Ecologia: Os nativos de Athas descobriram que, quando ingeridas, as raízes da erva esper podem elevar os poderes psiônicos a níveis muito altos. Esse aumento, porém, é de curta duração, persistindo por apenas 1 turno.

Quando a raiz da erva esper é consumida, personagens psiônicos (seja de classe dupla ou multiclasse) têm seus poderes psiônicos ampliados de forma equivalente a 5 níveis de experiência. O jogador deve calcular o número de pontos de potência psiônica adicionais que o personagem recebe e determinar quais novas Ciências e Devocões são adquiridas (jogando nas Tabelas de Talentos Selvagens das páginas 20 e 21 do *Manual Completo dos Psiônicos*). O personagem não recebe Disciplinas adicionais. Comer erva esper também concede ao personagem psiônico maior controle sobre seus poderes: todos os valores de poder são aumentados em +3 pela mesma duração do aumento de poder psiônico (1 turno).

Personagens com talentos selvagens que consomem erva esper também recebem um aumento em seu poder psiônico. Seu valor de poder é elevado em +2, e o personagem recebe 20 pontos de potência psiônica adicionais.

Uso Repetido da Erva Esper

Embora a erva esper seja extremamente útil para criaturas e personagens psiônicos, o uso repetido também pode ser prejudicial. Criaturas podem consumir erva esper e usufruir de suas capacidades de amplificação psiônica um número de vezes igual aos seus Dados de Vida (ou ao nível de experiência atual), sem quaisquer efeitos negativos. Contudo, para cada uso além desse limite, a capacidade psiônica da criatura ou do personagem se enfraquece rapidamente. Cada uso excedente reduz a habilidade psiônica do indivíduo em um equivalente a dois níveis de experiência. Essa redução é permanente, mas cada perda pode ser revertida com o uso de uma magia *restauração*. Quando a habilidade psiônica de uma criatura é reduzida ao nível 0, ela perde seus poderes psiônicos de forma permanente.

Deve-se observar, entretanto, que a erva esper mantém suas propriedades de amplificação psiônica por um período limitado. Uma raiz conserva sua eficácia por apenas uma semana após ser colhida; depois disso, sua potência se dissipa rapidamente até desaparecer por completo.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Supragênio (20)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	48
DADOS DE VIDA:	20
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	2
DANO POR ATAQUE:	4-32/4-32 (4d8)
ATAQUES ESPECIAIS:	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Arma +3 ou melhor para ser atingido, ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	65% (ver abaixo)
TAMANHO:	G a I (3-6 m de altura)
MORAL:	Destemido (19-20)
VALOR EM XP:	25.000



Um espírito da natureza é uma entidade poderosa que habita as diversas características geológicas (montanhas, colinas, formações rochosas, fontes termais, leitos de rios, ventos, céus, etc.) de Athas. São virtualmente invulneráveis, mas mantêm pouco contato direto com o mundo material. Preferem agir por intermédio do druida que vigia os fenômenos naturais que habitam. Poucos, exceto druidas, já viram ou tiveram qualquer contato com um espírito.

Espíritos da natureza quase nunca são vistos. Nas ocasiões extremamente raras em que se manifestam, surgem como elementais gigantescos com as propriedades do terreno que habitam.

Essas entidades se comunicam apenas com druidas e clérigos, embora, se desejarem, possam falar a língua de qualquer criatura que habite sua característica geográfica.

Combate: Espíritos da natureza quase nunca entram em combate diretamente. Um espírito em sua forma normal (não material) é totalmente imune a magias, poderes psíquicos ou ataques físicos. Na verdade, em sua forma normal, a única maneira de um espírito ser ferido é se o fenômeno natural que ele habita for totalmente destruído.

Os espíritos preferem agir por meio de um druida que guarda a característica geográfica sob sua tutela. Enquanto houver um druida presente para proteger e vigiar o local, o espírito raramente assume forma material. Um espírito só se manifesta quando a existência de seu terreno é diretamente ameaçada. Isso depende inteiramente do tipo de espírito envolvido. Um oásis é mais facilmente ameaçado do que uma extensão de deserto, e o vento norte que sopra de um vale montanhoso só pode ser ameaçado se todo o vale for preenchido ou as montanhas removidas, de modo que o vento deixe de soprar. Em todos os casos, considere o tipo de espírito e a possibilidade real de alguém conseguir destruir aquela porção de Athas.

Se tal situação ocorrer, um espírito pode materializar-se como um elemental gigantesco. Essas entidades emergem das formações que habitam e se assemelham muito a elas. Assim, um espírito de uma formação rochosa surge como um grande elemental de pedra; um espírito de uma fonte termal aparece como uma coluna de água fervente; o espírito dos ventos manifesta-se como um ser invisível semelhante a um gênio, e assim por diante. Cada um desses tipos de espírito possui ataques e defesas especiais, listados abaixo.

Em combate, todos os espíritos são capazes de golpear duas vezes com seus punhos maciços, causando 4d8 pontos de dano por ataque. Tentam atacar de surpresa — um espírito do deserto pode surgir da areia atrás de um oponente, um espírito do ar aparece acima e atrás do inimigo, um espírito de um oásis ergue-se da água. Em geral, isso impõe uma penalidade de -4 na jogada de surpresa do oponente. As

exceções devem ser decididas caso a caso; por exemplo, um espírito de um oásis não pode surgir atrás de um adversário, a menos que este esteja de costas para o oásis ou efetivamente dentro da água. Lembre-se da inteligência dos espíritos e julgue de acordo.

Quando se manifestam, esses espíritos também podem usar todas as magias de sua esfera específica — ar, terra, fogo ou água. Essas magias são tratadas como habilidades inatas e têm fator de iniciativa dois. Por serem inatas, não podem ser interrompidas se o espírito sofrer dano e não exigem componentes verbais, materiais ou gestuais.

Um espírito em forma material é altamente resistente a magia hostil. Possui 65% de resistência à maioria das formas de magia, exceto aquelas provenientes de uma esfera diametralmente oposta. Espíritos do ar não têm resistência à magia da esfera da terra; espíritos do fogo não possuem imunidade à magia da água, e assim por diante.

Na forma material, o espírito não pode ser realmente “morto”. Ele pode, contudo, ser reduzido a zero pontos de vida, o que o faz retornar à forma não material. Após isso, não poderá reassumir a forma material por um dia inteiro. Passado esse período, o espírito pode se manifestar novamente, tendo regenerado todos os seus pontos de vida e recuperado todos os seus poderes. Se um espírito for reduzido a zero pontos de vida dessa maneira, o druida que guarda aquela característica geológica não recebe magias acima do 2º círculo naquele dia.

ESPÍRITO DA ÁGUA: Espíritos da água estão entre os mais importantes e, ao mesmo tempo, entre os mais vulneráveis espíritos de Athas. Não são tão raros quanto se poderia supor, pois quase todas as florestas localizadas na Serra Florestada são habitadas por espíritos da água.

Assim como os outros espíritos, eles raramente assumem forma material. Nem mesmo um incêndio florestal faria um espírito se manifestar, a menos que as chamas ameacem a floresta por completo. Enquanto houver mata suficiente para permitir o renascimento da vegetação, o espírito da água permanece indiferente. Da mesma forma, se um oásis secar totalmente, mas o lençol freático ou fonte que o alimenta permanecer intacto, o espírito não se sente ameaçado. Apenas diante da destruição irreversível de sua característica natural é que um espírito da água pode surgir — e mesmo assim, sua chance de se materializar não passa de 10%.

Em combate, os espíritos da água são os mais fracos, pois só conseguem existir em seu próprio elemento. Isso pode ser a água propriamente dita de um oásis ou, no caso de florestas, a seiva que

Espírito da Natureza

flui pelas árvores. Em uma floresta, o espírito pode animar uma árvore e usá-la como arma. A árvore usa o TACO e os pontos de vida do espírito, tem CA 6, ataca duas vezes por rodada e causa 4d8 de dano por golpe. O espírito de uma nascente ou oásis tenta agarrar o oponente e arrastá-lo para a água, a fim de afogá-lo. Isso exige um ataque bem-sucedido com ambos os “braços” aquosos, e a vítima pode realizar um teste de Dobrar Barras para escapar. Um espírito de floresta não se preocupa em afogar sua vítima, usando uma magia de *constricção* para mantê-la imobilizada enquanto uma árvore avança lentamente para esmagar o oponente até a morte.

Espíritos da água comunicam-se por meio de padrões ondulantes em uma poça ou oásis.

ESPÍRITO DO AR: Espíritos do ar incluem os espíritos dos céus abertos sobre certas extensões de deserto, espíritos do vento sul e semelhantes. Eles só se manifestam se a existência do vento ou do céu for ameaçada. Um espírito do céu quase nunca se manifesta; a única exceção possível seria alguém levantar poeira suficiente para bloquear o céu, e apenas se tal condição persistir por meses ou mesmo anos. Outro caso seria a eliminação de todas as criaturas voadoras de uma área. Um espírito de um vento de cânion pode manifestar-se se a boca do vale for bloqueada, interrompendo o fluxo do vento. Decida exatamente quanto dano está sendo causado e se a característica (céu ou vento) está de fato ameaçada. Em nenhum caso a chance de manifestação de um espírito excede 10%, e esse valor só é alcançado diante de danos extensos ao terreno.

Em forma material, os espíritos do ar possuem vários poderes especiais. Podem convocar ar e criar um vento com força de furacão, capaz de derrubar todas as criaturas menores que tamanho abissal. O vento dura até uma hora e pode varrer criaturas de tamanho M ou menor. Um espírito do ar recebe um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano ao lutar contra criaturas que não estejam em contato com nada além do ar.

Espíritos do ar podem convocar seus druidas por meio de uma magia de *vento sussurrante*, e apenas seus druidas conseguem ouvir esse sussurro. Um espírito do ar sempre tenta essa opção antes de se manifestar.

ESPÍRITO DO FOGO: Um espírito do fogo é mais facilmente ameaçado do que os espíritos do ar ou da terra, pois as características de fogo que habita são mais facilmente destruídas. Teoriza-se que, se uma pradaria seca for consumida pelo fogo, o espírito se transforme, talvez tornando-se um espírito de vento quente ou um espírito de fumaça que paira pelo deserto. Em outros casos, a chance máxima de manifestação de um espírito do fogo é de 10%.

Em combate, o espírito possui dois poderes especiais. Ele pode convocar fogo diretamente do plano elemental do fogo, que manifesta-se como uma *muralla de fogo* que causa dano como se tivesse sido lançada por um druida de 20º nível. Esse fogo pode mover-se com o oponente e segui-lo por toda a duração da magia. As chamas não podem atravessar água nem ferir alguém completamente enterrado na terra. Se o oponente se elevar no ar, o fogo apenas se concentra e sobe, acompanhando o inimigo. A altura máxima desse fogo é de 30 m. O segundo poder especial é um vento quente e sulfuroso. Esse vento não possui força física significativa, pois isso é um poder do ar. No entanto, os gases sulfúricos não são respiráveis como o ar normal e causam engasgos e sufocamento, a menos que

a vítima obtenha sucesso em um teste de resistência contra veneno a cada rodada. Esse vento sulfuroso também desidrata a vítima; cada rodada de exposição tem o mesmo efeito que passar um dia inteiro sem água. Não há teste de resistência contra esse efeito. Se o oponente não precisa respirar — seja por um *colar da adaptação* ou outro efeito mágico —, não sofre o efeito de sufocamento, embora a desidratação ainda ocorra.

Os espíritos do fogo comunicam-se com os druidas a eles vinculados por meio de uma variante da magia *fogo da contemplação*. Uma fogueira dança e forma imagens que apenas o druida guardião consegue interpretar. Se não houver fogueira disponível, podem comunicar-se por imagens na fumaça ou mesmo alterando o reflexo da luz solar em uma superfície brilhante.

ESPÍRITO DA TERRA: Um espírito da terra talvez seja o mais forte entre os espíritos, já que a terra está sempre presente. Individualmente, um espírito de um afloramento rochoso em um deserto arenoso pode ser ameaçado se alguém começar a quebrar a rocha. Um espírito de uma montanha pode ser ameaçado se um templo lançar várias magias *terremoto* e começar a despedaçar a montanha. A chance máxima de um espírito da terra se manifestar, se ameaçado por danos extensos e contínuos, é de 10%.

Em combate, um espírito da terra possui dois poderes especiais. Pode convocar terra na forma de uma grande parede que desaba sobre o agressor. Essa parede causa 10d6 pontos de dano a um oponente humanoide típico e tem 50% de chance de soterrá-lo. O outro poder especial do espírito é a capacidade de lançar um *terremoto*, com raio de efeito de 30 m, sempre centrado nos destruidores do terreno. Grandes fendas surgem no solo, podendo fazer com que criaturas afetadas caiam nelas e sejam esmagadas até a morte. A chance disso ocorrer é de 1 em 4 para criaturas pequenas, 1 em 6 para criaturas de tamanho humano e 1 em 8 para criaturas grandes.

Espíritos da terra convocam os druidas vinculados a eles por meios diversos. O método preferido é enviar um animal escavador para falar com o druida, embora, em casos extremos, possam transmitir vibrações muito fracas através do solo, comunicando uma mensagem que apenas seu druida consegue compreender.

Habitat/Sociedade: Espíritos da terra habitam quase todos os acidentes geográficos de Athas. São criaturas completamente solitárias, preocupadas apenas com a área que habitam. No entanto, coexistem com outros espíritos da região. Uma fonte termal, por exemplo, pode ser habitada tanto por um espírito do fogo quanto por um da água, coexistindo pacificamente, embora sejam diametralmente opostos.

Ecologia: Os espíritos ou não exercem efeito algum sobre a ecologia, ou são a própria ecologia, dependendo do ponto de vista. São reverenciados e cultuados pelos druidas, respeitados pelo povo comum e ignorados ou explorados pelos profanadores. Um espírito não precisa ser cultuado por um druida para sobreviver; contenta-se em existir na característica de terreno que escolheu. Espíritos cuja característica geográfica foi destruída, ele ou perece ou retorna ao seu plano elemental — ninguém sabe ao certo. Trata-se de um mistério que nem mesmo os grandes druidas conseguem explicar. Também não se sabe de onde os espíritos se originaram. A teoria mais difundida afirma que Athas já foi um mundo tão repleto de energia vital que os espíritos podem ter sido responsáveis pela própria criação da vida.

Estrangulador do Pântano



CLIMA/TERRENO:	Cinturões verdes e planícies de vegetação rasteira
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	O, U
TENDÊNCIA:	Caótico e maligno
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	4
MOVIMENTO:	3, Nd 15
DADOS DE VIDA:	4+3
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	5
DANO POR ATAQUE:	1-3/1-3/1-3/1-3/1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Empalar
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,5-2,1 m)
MORAL:	Resoluto (11)
VALOR EM XP:	420



Os estranguladores do pântano vivem no fundo de charcos lamacentos, à espreita de criaturas desavisadas que se aproximam para beber água.

A criatura pequena e disforme poderia, de longe, ser confundida com um anão. Uma inspeção mais atenta revela as incontáveis rugas na pele cinzenta sobreposta e ossos finos, amarelos e pretos que perfuram a pele macia por todos os lados. Um par de cristas dorsais percorre suas costas. Os estranguladores do pântano possuem cabeças pequenas e achatadas. Não têm nariz; em vez disso, ostentam um orifício respiratório que pode ser fechado. Possuem membranas de pele (em vez de orelhas) em cada lado da cabeça, que cobrem o canal auditivo quando submergem. Fendas branquiais descem verticalmente por suas costas, localizadas entre a espinha e as cristas dorsais. Essas cristas branquiais são cobertas por tufo de pelos ou cílios, que funcionam como um filtro para as partículas suspensas na lama, permitindo-lhes respirar na água. Suas pernas são curvadas, projetadas para o salto, e possuem pés e mãos palmados que terminam em garras afiadas de três dedos. Uma fileira de dentes diminutos, feitos para dilacerar, reveste sua boca.

Não possuem linguagem própria nem falam idiomas comuns. A comunicação entre eles se dá por sons guturais que expressam apenas noções básicas, como fome ou acasalamento. Magias ou poderes psíquicos podem estabelecer um elo, mas sua inteligência limitada torna qualquer diálogo significativo improvável. O mundo do estrangulador se resume ao seu lodaçal e à próxima presa — nada mais importa.

Combate: Se for surpreendido em combate corpo a corpo, o estrangulador do pântano conta com suas formidáveis garras e seu ataque de mordida. Ele desfere quatro ataques de garra por rodada, cada um podendo infligir 1d3 pontos de dano. Seu ataque de mordida é ligeiramente mais perigoso, infligindo 1d4 pontos de dano. No entanto, o ataque mais mortal do estrangulador gira em torno da armadilha que ele mesmo cria.

O estrangulador do pântano escava uma depressão em planícies lamacentas onde a água se acumulará. Em seguida, ele mastiga lama e a mistura com sua saliva. A saliva contém uma substância mais leve que a água que, quando misturada à lama, faz com que a mistura flutue, cobrindo e disfarçando a depressão para que pareça um terreno enlameado normal e inofensivo. Uma criatura desavisada cairá na armadilha do estrangulador do pântano, afundando no lameiro.

Assim que a armadilha é acionada, o estrangulador do pântano se lança sobre sua vítima, tentando empalá-la nos ossos que brotam de sua própria pele. Se bem-sucedido, o ataque causa 2d4 pontos de dano e prende o alvo junto ao próprio corpo. Um PJ empalado deve realizar um teste de dobrar barras com sucesso para se soltar do estrangulador, ou um personagem que o esteja auxiliando deve ser bem-sucedido nesse teste. Enquanto a vítima está empalada, o estrangulador tentará envolver seus braços e pernas em volta dos membros da vítima para impedi-la de nadar para a superfície em busca de ar. Cada ataque de garra bem-sucedido significa que a criatura conseguiu imobilizar um dos membros da vítima. Libertar um membro imobilizado requer outro teste de dobrar barras bem-sucedido — um teste separado pode ser feito a cada rodada para cada membro imobilizado, além do teste para se soltar do ataque de empalar. Se um dos ataques de garra for bem-sucedido, o estrangulador então tentará um ataque de mordida. Durante todo o tempo, ele irá bater.

Enquanto um personagem estiver empalado, ele é mantido sob a lama e não pode respirar normalmente. Qualquer personagem que tenha sido surpreendido na rodada em que foi empalado não consegue tomar um bom gole de ar antes de afundar e, portanto, pode prender a respiração por até $\frac{1}{3}$ de seu valor de Constituição, em rodadas (arredondado para cima). Caso contrário, o personagem consegue tomar um bom gole de ar e pode prender a respiração por até $\frac{1}{2}$ de seu valor de Constituição, em rodadas. Criaturas sem um valor de Constituição podem prender a respiração por 1d6 rodadas, independentemente de terem sido surpreendidas. Ao tentar prender a respiração além desse tempo, o personagem deve realizar um teste de Constituição (ou um teste de resistência contra veneno para outras criaturas) a cada rodada. O primeiro teste não tem modificadores, mas cada teste subsequente sofre uma penalidade cumulativa de -2. Se falhar em um teste, o personagem é obrigado a respirar, e se não puder fazê-lo, ele se afoga na lama. Regras do *Livro do Jogador*, página 160.

Em certas circunstâncias, casais de estranguladores do pântano conectam suas poças com um pequeno túnel. Eles podem então atacar em conjunto ou dividir seus ataques, tentando surpreender um indivíduo ou grupo que caiu em uma poça, atacando por trás através do túnel a partir da outra poça.

Estrangulador do Pântano

Habitat/Sociedade: Cada estrangulador do pântano habita sua própria fossa aquática, vivendo em constante agonia. Os ossos que se projetam da sua pele lhe infligem dor incessante, o que explica em parte a ferocidade implacável da criatura. Sua pele exige umidade quase ininterrupta, secando e rachando com rapidez quando exposta diretamente ao sol. Por essa razão, ao se deslocar pelas planícies, a criatura se cobre continuamente com lama fresca para preservar a hidratação de sua pele.

Durante períodos particularmente secos, a poça do estrangulador pode secar. Nesses casos, ele cava até o fundo do buraco e entra em estado de dormência. Enquanto o sol transforma a lama em argila dura, o estrangulador mal permanece vivo sob a terra, aguardando pacientemente o retorno da umidade. Assim que o pântano volta a ficar enlameado, a criatura recupera lentamente a consciência e a mobilidade, um processo que leva de um dia a uma semana. Poços de água recém-formados podem já conter um estrangulador do pântano quase adormecido, que não atacará ninguém por vários dias. Um estrangulador pode permanecer adormecido na lama seca por até 20 anos.

As fêmeas do estrangulador do pântano rugem para atrair os machos durante a época de acasalamento, e os machos são incapazes ou não querem resistir ao chamado. Machos de estranguladores do pântano frequentemente lutam até a morte pelo direito de gerar descendentes. Uma vez por ano, a fêmea dá à luz um único filhote ou (raramente) gêmeos. O macho é encarregado de criar o filhote até que ele seja capaz de se cuidar sozinho. Fora isso, o estrangulador do pântano é uma criatura solitária.

Ecologia: Os estranguladores do pântano são uma fonte de água mortal. Embora criem buracos onde a água fresca se acumula, é perigoso tentar tirar proveito da água ali armazenada. Muitas criaturas são atraídas pela água, e o estrangulador do pântano, por razões próprias, permite que certas criaturas bebam sem serem molestadas. Eles oferecem pouco mais em termos de bens ou mercadorias utilizáveis em Athas.

Algumas criaturas mais inteligentes aprisionam estranguladores do pântano para seus próprios fins. Algumas tribos de escravos, por exemplo, capturam estranguladores e os transferem para poços artificiais ao redor de suas aldeias ou fortificações. Eles fornecem presas vivas aos estranguladores para evitar que se desloquem e ajudam a manter o poço confortavelmente úmido para seu ocupante mortal. Os estranguladores do pântano são inteligentes o suficiente para saber que servem a um propósito defensivo para seus captores, mas na maioria das vezes estão dispostos a aceitar sua hospitalidade.

Sabe-se que os thri-kreen usam estranguladores do pântano adormecidos para contaminar os suprimentos de água de seus inimigos. Usando poderes psíquicos sutis, eles localizam estranguladores enterrados e os desenterram. Enquanto a criatura for mantida seca, ela não sai de seu estado de dormência. Várias dessas criaturas são então introduzidas sorrateiramente em lagos e poços de água inimigos. Dentro de uma semana, os thri-kreen podem esperar múltiplas baixas entre seus inimigos desavisados.

	Tagster	Tigone
CLIMA/TERRENO:	Desertos Arenosos, Planaltos	Montanhas, Terras Agrestes
FREQUÊNCIA:	Incomum	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Bando
PER. DE ATIVIDADE:	Noite	Qualquer
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Semi- (2)	Semi- (2)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1	1-4
CA:	6	6
MOVIMENTO:	15	12
DADOS DE VIDA:	4+2	5+2
TACO:	17	15
Nº DE ATAQUES:	5	5
DANO POR ATAQUE:	1-3/1-3/1-8/ 1-4/1-4	1-3/1-3/1-10/ 1-4/1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Psiônico	Psiônico
DEFESAS ESPECIAIS:	Psiônico	Psiônico
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,2 m)	M (1,5-2,1 m)
MORAL:	Mediano (9)	Mediano (9)
VALOR EM XP:	270	420

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
6	2/2/10	-/FI, BM	16	100

Clariscentiência — *Ciências:* clarividência; *Devoções:* navegação, perceber o perigo, perceber venenos, saber direções, visão circular.
Telepatia — *Ciências:* dominação; *Devoções:* adversário invisível, assombro, contato, detectar vida, percepção extra-sensorial.

Esses grandes felinos são dotados de poderes psiônicos, que utilizam para espreitar suas presas. Como todos os felinos, preferem matar com suas armas naturais.

Tagster

O tagster possui pelagem curta de tom marrom-amarelado, com partes inferiores esbranquiçadas. Às vezes apresenta manchas, mas sempre exibe algum tipo de marca escura distintiva — uma mancha na cauda, na pata ou em outra parte do corpo.

Combate: Os tagsters usam seus poderes psiônicos para localizar e rastrear suas presas. Esses poderes não são usados perto da vítima, para evitar alertá-la sobre sua presença. Uma tática favorita é investir contra um oponente pelo flanco para pegá-lo de surpresa. Estes felinos usam primeiramente as garras dianteiras (1d3) em sua vítima antes de tentar um ataque de mordida (1d8). Eles também desferem golpes com as garras traseiras (1d4). A vítima abatida é então arrastada para um local seguro antes de ser devorada.

Habitat/Sociedade: Essas criaturas solitárias vagam rotas comerciais desérticas e pelos planaltos, estabelecendo territórios. Durante a estação anual de acasalamento, sabe-se que os tagsters costumam se reunir. Dois machos frequentemente lutam até a morte pela atenção de uma fêmea. Esta luta pode ser ouvida a quilômetros de distância. Se interrompidos, os dois felinos se juntarão para matar o intruso, antes de tentarem liquidar um ao outro.



Ecologia: Os tagsters são a encarnação viva da lei primordial de Athas: "apenas o forte sobrevive". Pastores, por vezes, abandonam animais de rebanho lentos, enfermos ou feridos, na esperança de que o tagster não ataque o rebanho ou a manada principal.

Tigone

Tigones são felinos de grande porte, de cor verde-escura e listras verticais em preto ou marrom-amarelado. Podem atingir até 2,1 metros de comprimento e pesar mais de 113 quilos.

Combate: Dotados de poder psiônico, os tigones empregam uma mistura de furtividade e força bruta para abater inimigos e presas. Eles caçam em círculos concêntricos, valendo-se da sua habilidade de navegação; partem de um ponto na periferia do seu território e convergem em direção ao centro. Ao atacar, preferem saltar sobre a vítima a partir de cima, derrubando-a ao chão para, então, usar seu peso e tamanho para mantê-la imobilizada. Atacam com as patas dianteiras (1d3) ao mesmo tempo que laceram com as garras traseiras (1d4) e mordem (1d10).

Habitat/Sociedade: Nativos das Terras Agrestes, já foram vistos vagando pelas Montanhas Ressonantes. São predadores temíveis e atacam quase toda criatura que invada seu território. Graças à sua coloração, um tigone é praticamente invisível quando permanece imóvel na vegetação rasteira. Além disso, eles se movem com extrema discrição em qualquer terreno. Não toleram ambientes quentes e morrem rapidamente se forem forçados a se aventurar no deserto.

Ecologia: Os tigones são muito cobiçados para jogos de gladiadores, mas a maioria não sobrevive à travessia do deserto. Se transportados com sucesso para uma cidade de um rei-feiticeiro, alcançam um preço elevado. Os halflings os valorizam como parceiros de caça devido às suas habilidades psiônicas de rastreamento e caça.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Aglomerado
PER. DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Fotossíntese
INTELIGÊNCIA:	Nenhuma (0)
TESOURO:	O, U
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	10-100 aglomerados (10d10)
CA:	10
MOVIMENTO:	0
DADOS DE VIDA:	1 por aglomerado
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1 por flor
DANO POR ATAQUE:	Ver abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Raio de calor
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	A (+15 metros)
MORAL:	N/A
VALOR EM XP:	270 por mancha

Esta planta robusta ostenta folhas de intenso brilho, capazes de refletir a luz solar em mortíferos feixes de energia.

As flores ardentes surgem como um emaranhado de vinhas verde-acinzentadas, apresentando flores fechadas em forma de bulbo. Se abertas, descobre-se que as flores são revestidas por uma seiva clara e pegajosa. A seiva tem um sabor desagradável e amargo, não sendo comestível nem venenosa.

Combate: As flores ardentes crescem em grande número, divididas em aglomerados de 3 metros por 3 metros. Todos os ataques, danos, defesas e valores de experiência listados referem-se a cada um desses aglomerados. Cada flor individual dentro de um aglomerado ocupa aproximadamente 30 cm², totalizando 100 flores por mancha.

Toda manhã, cada uma desabrocha e acompanha o sol ao longo do dia. O revestimento altamente reflexivo no interior de cada pétala capta e reflete os raios solares, forjando um mortal raio de calor. Qualquer criatura maior que 60 centímetros que se aproxime a até 45 metros de um aglomerado dessas plantas é imediatamente alvejada pelos raios de calor de todas as flores que o compõem. Embora cada aglomerado não seja particularmente preciso, a quantidade de dano que pode infligir é considerável e varia em função da distância:

Distância	Dano por Aglomerado
0-18 metros	10d4
19-36 metros	10d3
37-45 metros	10d2

Cada Aglomerado dentro do alcance dispara contra um único alvo elegível. Um indivíduo atingido pelo raio de calor das flores ardentes tem direito a um teste de resistência contra raio da morte para reduzir o dano pela metade. É possível se proteger desses raios de calor: rochas podem fornecer cobertura, e proteções mágicas contra fogo ou calor também podem se aplicar. Este raio de calor



não consegue atravessar a proteção contra fogo oferecida pelo couro de um dragonete réptil de fogo.

Os itens carregados pelo alvo também devem realizar testes de resistência contra fogo comum ou serem destruídos. Armaduras mágicas realizam o teste normalmente, mas armaduras não mágicas sofrem uma penalidade de -2 na jogada. Todos os demais itens fazem o teste com uma penalidade de -4. Um teste bem-sucedido deixa o material chamuscado, mas intacto; no entanto, cada teste subsequente realizado por esse mesmo material sofre uma penalidade adicional cumulativa de -1. Um teste fracassado significa que o item foi incendiado e está sendo consumido pelo calor extremo. Se estiver sendo carregado, o item deve ser largado; se estiver sendo vestido, o indivíduo sofre ainda 1d3 pontos adicionais de dano por queimadura.

Habitat/Sociedade: Pouco antes do amanhecer, as flores-ardentes secretam pequenas quantidades de seiva através de poros no caule, que se espalham pelas pétalas ainda fechadas. Essa seiva é altamente refletiva e protege a planta dos ardentes raios do sol. A proteção é tão eficaz que cria um efeito semelhante a um espelho. O calor extremo gerado pelas flores beneficia a planta de diversas formas: mantém a flor-ardente protegida e relativamente fria, e elimina a maioria dos animais que tentam se alimentar dela, fornecendo à planta a umidade resultante.

Ecologia: As flores ardentes não têm grande utilidade para a maioria. Um druida pode, ocasionalmente, usar as plantas para proteger uma pequena área durante o dia. Infelizmente para os viajantes, a seiva reflexiva seca após um único dia de exposição à luz solar, tornando-a inútil como agente de revestimento para roupas ou outros pertences.

CLIMA/TERRENO:	Mar de Silte
FREQUÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PER. DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Herbívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	2-8 (2d4)
CA:	8
MOVIMENTO:	Vn 12 (B)
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	6
DANO POR ATAQUE:	1-4/1-4/1-4/1-4/1-4/1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (1 m de comprimento)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	420

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
3	2/2/11	RP,CP/LM,FI	12	90

Psicometabolismo — *Ciências:* drenar vida; *Devoções:* armadura de pele, camuflagem, controle do corpo, deslocamento, duplicar a dor.
Telepatia — *Ciências:* rajada psiônica; *Devoções:* constrição psíquica, contato, detectar vida, fortaleza do intelecto, limpar a mente, repugnância.

Os flutuadores são pequenas medusas aéreas que pairam sobre o Mar de Silte. São frequentemente encontrados nas bordas do mar de silte, próximos aos lamaçais que formam seu perímetro.

Eles se assemelham a águas-vivas em quase todos os aspectos, exceto pelo fato de existirem fora da água. Seus corpos são bulbosos e translúcidos, com cerca de 60 centímetros de diâmetro. Possuem também um grande número de tentáculos venenosos, que podem alcançar até 90 centímetros de comprimento. A coloração é o único meio de distinguir machos de fêmeas: os machos costumam apresentar um tom avermelhado, enquanto as fêmeas tendem a tonalidades amarronzadas ou amareladas.

Combate: Os flutuadores voam graças a bolsas de gás cheias de hidrogênio localizadas em sua parte inferior. Ao expelirem pequenas rajadas desse gás, conseguem se impulsionar, usando o corpo e os tentáculos para se orientar. Por serem herbívoros, raramente entram em combate com outras criaturas, a menos que sejam surpreendidos ou ameaçados.

Quando lutam, porém, são oponentes perigosos. Um flutuador pode atacar até seis vezes por rodada com seus tentáculos, cada ataque causando 1d4 pontos de dano. Além disso, cada golpe injeta um veneno paralisante. A vítima atingida deve realizar um teste de resistência contra paralisia. Se obtiver sucesso, não sofre efeitos adicionais; caso falhe, fica paralisada por 2d6 turnos.

Devido às bolsas de gás de hidrogênio, estes seres são especialmente vulneráveis a ataques de fogo. Qualquer ataque flamejante bem-sucedido causa quatro vezes o dano normal e tem 75% de chance de fazer a criatura explodir em chamas. Se estiver em combate corpo a corpo no momento da explosão, o oponente do flutuador sofre 1d8 pontos de dano. Um teste de resistência bem-sucedido contra sopro-de-dragão reduz esse dano à metade.



Esses seres também possuem habilidades psiônicas que podem ser usadas no lugar de seus ataques físicos normais. Seus modos de defesa psiônica são considerados sempre ativos, o que significa que, mesmo em rodadas nas quais realizam ataques físicos, podem empregar suas defesas, desde que disponham de PPPs suficientes para alimentá-las.

Habitat/Sociedade: Os flutuadores fazem suas casas nos lamaçais localizados nas bordas do Mar de Silte. Eles frequentemente fazem ninhos de arbustos e árvores mortas, mas ocasionalmente também formam ninhos dentro de árvores vivas. Um ninho comumente contém de três a cinco indivíduos, com alguns ninhos maiores tendo até oito membros. Essas criaturas se agrupam em ninhos para fins de proteção, pois são frequentemente atacadas por asas-cortantes.

Essas criaturas dão à luz um filhote por vez. Durante os seis meses seguintes ao nascimento, a mãe deixa o ninho apenas por curtos períodos, e somente para buscar alimento para o filhote. Quando o jovem completa seis meses de idade, passa a viver por conta própria, procurando outros com quem formar um novo ninho.

Os flutuadores sobrevivem principalmente de samambaias e raízes que crescem nas áreas mais úmidas dos lamaçais. Ao coletar alimento para seu filhote, a mãe costuma arrancar folhas e raízes de plantas próximas, mas ocasionalmente também recolhe bagas e sementes das poucas plantas frutíferas que conseguem crescer nesses ambientes.

Eles também ingerem, de tempos em tempos, erva esper, o que aumenta seus poderes psiônicos existentes em cinco níveis, conforme descrito na entrada correspondente. Como os efeitos da erva esper duram pouco, é muito raro que um grupo de aventureiros encontre um indivíduo com suas habilidades psiônicas ampliadas (2% de chance por flutuador).

Ecologia: Os flutuadores são a presa favorita dos asas-cortantes, que fazem sua casa sob o Mar de Silte. Eles não possuem subprodutos utilizáveis, embora muitos pesquisadores tenham tentado usar as glândulas produtoras de gás dessa criatura como fonte de gás inflamável. Nenhum obteve sucesso.

Halfling Renegado



CLIMA/TERRENO:	Selva temperada/Serra florestada
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Tribo
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	P (D)
TENDÊNCIA:	Neutro e caótico
QUANT./ENCONTRO:	2-12
CA:	8
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	5
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	1-6 (arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Poderes psiônicos
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	Pequeno (90 cm de altura)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	Não-psiônico: 270 Psiônico: 420

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
6	3/4/12	EM, AE, II/ LM, BM, TV	15	130

Psicocinésia — *Ciências:* detonar, telecinesia; *Devoções:* agitação molecular, animar sombras, controlar as chamas, levitação.

Psicometabolismo — *Ciências:* forma sombria; *Devoções:* armadura de pele, armamento corporal, duplicar a dor, sentidos ampliados.

Telepatia — *Ciências:* elo mental, torre da vontade de ferro; *Devoções:* açoite do ego, barreira mental, contato, estocada mental, insinuação do id, limpar a mente.

Embora a maioria dos halflings encontrados em Athas pertença a clãs mais ou menos civilizados, estabelecidos na Serra Florestada, próxima às Montanhas Ressonantes, existem tribos dos chamados halflings “renegados”.

Os halflings são humanoides muito baixos, medindo entre 90 centímetros e 1,20 metro de altura. Pesando de 22 a 27 quilos, podem viver até cerca de 120 anos. Embora seus corpos sejam muito semelhantes aos dos humanos — exceto pela estatura bem menor —, seus rostos lembram os de crianças belas e sábias.

A língua dos halflings é composta por uma coleção de grunhidos, uivos, guinchos e assobios, soando muito mais como os ruídos da floresta do que como uma língua inteligente.

Combate: Quando tribos de halflings renegados são encontradas, geralmente aparecem em grupos que variam de 10 a 60 membros. A maioria carrega espadas curtas, adagas ou outras armas pequenas a médias. Essas armas costumam ser feitas de ossos de animais, embora, ocasionalmente, ossos de humanoides também sejam utilizados. Os halflings renegados normalmente vestem armaduras de couro e carregam pequenos escudos. Naturalmente dotados para o uso de poderes psiônicos, a maior parte dos halflings encontrados (75%) equivale a pelo menos psiônicos de 5º ou 6º nível. Por isso, muitos halflings renegados preferem empregar seus poderes psiônicos em vez de armas de combate corpo a corpo ou à distância. Seus talentos inatos concedem um bônus de +1 ao usar modos de defesa psiônica contra usuários psiônicos que não sejam halflings. Além disso, muitos



deles carregam raízes de erva esper, o que lhes permite elevar suas já formidáveis habilidades psiônicas a patamares ainda mais elevados.

Habitat/Sociedade: As tribos de halflings renegados costumam estabelecer seus lares em regiões remotas das florestas e selvas próximas às Montanhas Ressonantes. Alimentam-se tanto de plantas quanto de animais, mas demonstram clara preferência por carne.

Embora compartilhem muitas características com seus parentes athasianos mais comuns, os halflings renegados são muito mais brutais. Enquanto a maioria dos halflings de Athas mantém um forte senso de unidade racial, as tribos renegadas não o possuem. A única lealdade que demonstram é para com sua própria tribo e seus membros. Assim, nem mesmo a presença de outro halfling impede uma tribo renegada de caçar um grupo de aventureiros.

Uma tribo típica é formada por duas a doze famílias, cada uma com três a cinco membros. As unidades familiares vivem em grandes cabanas feitas de pequenas árvores e brotos de bambu, cobertas por samambaias e folhas largas das plantas tropicais que crescem nas selvas próximas à Serra Florestada. Todos os membros devem trabalhar em prol dos objetivos da tribo, que geralmente se resumem à sobrevivência, mas podem incluir incursões contra vilarejos próximos e até outras tribos de halflings. Aqueles que agem contra os interesses tribais são expulsos; alguns são enviados para a selva munidos apenas de suas próprias habilidades de sobrevivência.

Algumas tribos de halflings renegados desenvolveram métodos para cultivar erva esper em grandes jardins, produzindo uma quantidade incomum dessa planta rara. Isso lhes garante valiosos bens de troca e também uma poderosa vantagem ao lidar com encontros hostis.

Ecologia: Todos os halflings de Athas, especialmente os renegados, consideram as demais formas de vida animal como fontes de alimento. A maioria das tribos também assume que todas as outras raças os veem da mesma maneira. Por causa dessa mentalidade, qualquer relação com halflings renegados deve ser conduzida com extrema cautela.

CLIMA/TERRENO:	Dínamis Desertos arenosos	Soldado Desertos arenosos	Rainha Desertos arenosos	Operário Desertos arenosos
FREQUÊNCIA:	Raro	incomum	Muito raro	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Tocas	Tocas	Tocas	Tocas
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Onívoro	Onívoro	Onívoro	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5)	Animal (1)	Semi- (3)	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	J, K, N, U	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-10	1-20	1	1-100
CA:	6	3	10	6
MOVIMENTO:	12	18	3	12
DADOS DE VIDA:	4+2	6+1	8+1	3
TACO:	17	15	13	17
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1
DANO POR ATAQUE:	1-6	3-18	Nenhum	13-18 (1d6+12)
ATAQUES ESPECIAIS:	Psiônico	Veneno	Feromônios	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Psiônico	Nenhuma	Feromônios	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (3 m)	G (3 m)	I (6 m+)	G (2,4 m)
MORAL:	Campeão (15)	Elite (13)	Elite (13)	Mediano (10)
VALOR EM XP:	270	420	975	120



Os formigóides são formigas gigantes que estabelecem vastas colmeias subterrâneas no deserto escaldante de Athas. Sua espécie sofreu uma evolução marcada por especializações adaptativas, conferindo a certas subespécies poderes singulares. A sociedade formigóide é rigidamente estruturada em quatro grupos distintos, onde cada um cumpre uma função especializada: operárias, soldados, dínamis e rainhas.

Essas criaturas possuem um exoesqueleto robusto que lhes proporciona excelente defesa, tanto contra ataques armados quanto contra a desidratação. Todos os formigóides compartilham a característica de ter o corpo segmentado e seis patas. Além disso, são equipados com mandíbulas afiadas, essenciais para cortar, transportar e combater.

Todos os órgãos sensoriais estão concentrados na parte frontal da cabeça. Seus olhos compostos garantem uma visão regular de 180 graus, complementada por uma infravisão que se estende por 18 metros.

Um par de antenas segmentadas é usada para a comunicação e lhes permite detectar quase qualquer vibração em um raio de 9 metros.

Operários

Os operários destacam-se por seus corpos robustos e compactos, que em média atingem 2,4 metros de comprimento. Seu exoesqueleto exibe três segmentos nítidos, num tom de azul-safira vibrante: a cabeça, o torso e o metasoma. Dedicam a existência a funções essenciais da colônia — desde o transporte de água e provisões até os cuidados com a rainha, além da constante manutenção e expansão da toca.

Dotados de uma força colossal, semelhante à de gigantes, são os mais poderosos fisicamente entre os formigóides. Suas mandíbulas, no entanto, são projetadas para levantar e carregar, não para o combate. Apenas quando a carga que conduzem é ameaçada ou quando a segurança da rainha está em jogo é que recorrem à violência. Em confronto, utilizam essas mesmas mandíbulas à sua força extraordinária (1d6+12) para esmagar adversários.

Curiosamente, seu metabolismo contribui diretamente para a arquitetura da colônia. Ao ingerirem areia do deserto junto com seu alimento comum, processam-nos e excretam um material consolidado, similar ao concreto, usado na construção das câmaras e túneis. Esse composto é notavelmente resistente, suportando até 100 pontos de dano concentrados numa área de aproximadamente 0,15 m³ antes de se desfazer em pedaços.

Soldados

Com cerca de 3 metros de comprimento, os soldados desta espécie exibem um exoesqueleto mosqueado em tons de azul-esverdeado escuro e cinza. Suas mandíbulas, grandes, afiadas e desproporcionalmente avantajadas, causam 3d6 pontos de dano em um ataque bem-sucedido. Mais esguios e alongados que os operários, distinguem-se ainda por possuírem um ataque venenoso. Existem dois tipos de soldados: os de infantaria e os arqueiros.

Na extremidade de seu segmento metasoma, o combatente de infantaria carrega um ferrão gástrico de 0,5 metro. Um ataque bem-sucedido causa 1d4 de dano pelo ferrão e injeta uma neurotoxina letal. O formigóide arqueiro não tem ferrão, mas sim uma glândula de veneno que pode disparar um fino jato do mesmo veneno mortal

Formigóide

a 15 metros. Se um formigóide soldado realiza um ataque venenoso bem-sucedido (Veneno Tipo D: 30/2-12), a vítima tem direito a um teste de resistência contra os efeitos do veneno. Um teste falho significa que a vítima sofre automaticamente 30 pontos de dano do veneno. Um teste de resistência bem-sucedido significa que menos toxina foi injetada/esparrada e a vítima sofre apenas 2d6 de dano do veneno. (Nota: Em alguns casos, um personagem pode obter sucesso no teste de resistência e ainda morrer pela perda de pontos de vida. Consulte o *Livro do Mestre*, página 101, para mais informações sobre venenos.) Formigóides soldados são imunes ao próprio veneno.

As principais funções dos formigóides soldados são a exploração, a defesa da toca (e do suprimento de água) e o acasalamento com a rainha. Eles realizam incursões constantes nas áreas vizinhas em busca de alimento.

Dínamis

Estes são os formigóides mais estranhos e mais mortíferos de todos. Seu exoesqueleto ostenta uma cor preto-acinzentada. Eles se distinguem por um segmento central do corpo enormemente alargado, uma cabeça pequena e um segmento de metassoma vestigial. Os corpos dos dínamis abrigam cérebros volumosos, que conferem a esta espécie sua inteligência e suas habilidades psiônicas. Eles sempre priorizarão ataques psiônicos, recorrendo ao combate corpo a corpo apenas como último recurso.

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
6	2/3/8	-/FI, BM	15	100

Psicometabolismo — *Ciências*: campo mortal, forma sombria; *Devoções*: absorver doença, armadura de pele, causar decadência, duplicar a dor, sentidos ampliados, simulação química.

Telepatia — *Ciências*: elo mental; *Devoções*: contato, projeção telepática. Elo Mental e Contato: sem custo adicional quando com outros dínamis.

Os dínamis mantêm contato com outros de sua espécie dentro da colmeia por meio de uma capacidade natural de ligação mental mútua. Eles preferem combinar seus poderes ao atacar. Frequentemente se aproximam de uma vítima usando a forma sombria e, em seguida, criam um campo mortal. Essa estratégia visa deixar o alvo mais vulnerável aos ataques dos formigóides soldados. Eles também podem empregar causar decadência em conjunto com a simulação química e duplicar a dor. Os dínamis não hesitarão em usar todos os seus pontos psiônicos (PPPs) em combate e se sacrificarão para proteger a rainha.

Como mestres da colmeia, os dínamis asseguram que os soldados explorem em busca de alimento, que as operárias permaneçam ocupadas e que a rainha esteja protegida e confortável em todos os momentos.

Rainhas

Uma toca de formigóides geralmente abriga apenas uma rainha, que pode alcançar mais de 6 metros de comprimento. As rainhas possuem corpos volumosos e inchados, servindo a um único propósito na colônia: a postura de ovos. Com cores que variam do vermelho ao damasco, a rainha reside na parte mais profunda e defendida da toca, onde põe de 10 a 20 ovos por semana. Esses ovos são cuidados pelas operárias estéreis. Da ninhada que eclode, segue-se uma distribuição precisa: 80% tornar-se-ão operários, 15% soldados, 4% dínamis e apenas 1% ascenderá ao status de rainha. Os dínamis, como administradores da colônia, mantêm um controle populacional rigoroso. Se julgarem que qualquer casta está se tornando excessiva, ordenam que os ovos em excesso sejam consumidos como alimento, evitando a superpopulação e preservando o equilíbrio delicado da sociedade. A rainha reinante nunca está só; é constantemente acompanhada por uma corte de rainhas jovens e ainda imaturas.

Quando amadurecem, as rainhas passam a ter a capacidade de liberar feromônios em uma área adjacente de 1,7 m³. Os feromônios

provocam duas reações distintas: atração e loucura. Os feromônios de atração atraem soldados formigóides férteis para a câmara da rainha para fins de reprodução. A rainha usa os feromônios de loucura para se proteger de rainhas mais jovens ou de intrusos (incluindo humanóides e semi-humanos). A loucura se manifesta por meio de alucinações, fazendo a vítima ver, ouvir, sentir e perceber coisas que não existem. A vítima deve realizar um teste de resistência contra veneno (com penalidade de -4) ou sofrer os efeitos da loucura. A pessoa afetada frequentemente acredita estar em chamas, se afogando ou sendo atacada por um inimigo terrível. Se não for retirada da área dos feromônios, deve realizar um teste de colapso bem-sucedido a cada rodada ou morrer devido às alucinações. Enquanto estiver sob o efeito da loucura, só consegue lutar ou fugir do perigo imaginado, incapaz de realizar qualquer outra ação.

Habitat/Sociedade: As tocas de formigóides surgem no deserto como grandes montículos, podendo atingir até 75 metros de diâmetro e 7,5 metros de altura. A estrutura subterrânea tem formato cônico: larga na superfície e estreitando-se conforme desce. Essas galerias aprofundam-se no solo até alcançar, muitas vezes, uma pequena fonte de água subterrânea. Os formigóides podem abandonar uma toca por diversos motivos — escassez de água ou alimento, morte acidental de todas as rainhas, ou ainda para atacar outra colmeia de formigóides. Em situações raras, um dínamis renegado conduz uma rainha jovem, acompanhada por alguns operários e soldados, para longe da colmeia original na tentativa de fundar uma nova toca concorrente. Na maior parte das vezes, porém, essa investida não prospera. Se a colmeia possuir objetos brilhantes ou atraentes (tesouros), eles serão sempre guardados na câmara da rainha, colocados ali exclusivamente para seu deleite.

Ecologia: Ocupada ou não, toda precaução é necessária ao entrar em uma toca de formigóides. Tocas abandonadas raramente oferecem abrigo seguro para viajantes do deserto, pois criaturas perigosas tendem a se refugiar no labirinto desocupado. Devido às areias do deserto em constante movimento, uma toca está sempre sob risco de desmoronar. Há 15% de chance de se encontrar água na parte mais profunda de uma toca abandonada, mas ela também costuma estar sob a guarda de um novo habitante.



Gigante Athasiano



CLIMA/TERRENO:	Deserto Mar de Silte/Planaltos	Planície Mar de Silte/Planaltos	Cabeça de Fera Ilhas do Mar de Silte
FREQUÊNCIA:	Incomum	Incomum	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Clãs	Clãs	Clãs
PER. DE ATIVIDADE:	Diurno	Diurno	Diurno
DIETA:	Onívoro	Onívoro	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)	Baixa (5-7)
TESOURO:	J (I)	K (H)	O (C)
TENDÊNCIA:	Neutro e Maligno	Caótico e Bom	Neutro e Maligno
QUANT./ENCONTRO:	5-10 (1d6+4)	5-10 (1d6+4)	3-6 (1d4+2)
CA:	4	5	3
MOVIMENTO:	15	15	15
DADOS DE VIDA:	14	16	15
TACO:	7	5	5
Nº DE ATAQUES:	1	1	2
DANO POR ATAQUE:	2-16 +14	2-16 +14	2-16 + 14/2-20 +14
ATAQUES ESPECIAIS:	Arremessar pedras ou lanças	Arremessar pedras	Poderes psiônicos, arremessar pedras ou lanças, mordida
DEFESAS ESPECIAIS:	Resistente a Poderes Psiônicos	Resistente a Poderes Psiônicos	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	I (7,5 m de altura)	I (7,5 m de altura)	I (6 m de altura)
MORAL:	Campeão (15-16)	Campeão (15-16)	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	6.000	8.000	7.000



Os gigantes de Athas são criaturas imensas e desengonçadas que comumente habitam as ilhas do Mar de Silte. As variedades mais comuns são os gigantes do deserto, os gigantes das planícies e os gigantes cabeça de fera, estes últimos capazes de empregar poderes psiônicos.

Todos os gigantes de Athas compartilham uma característica fundamental: a selvageria. Embora os gigantes humanoides possam se mostrar cordiais e até amistosos quando abordados adequadamente, possuem temperamento curto e se irritam com extrema facilidade.

Gigantes do Deserto

Os gigantes do deserto possuem aparência humanoide. Medem entre seis e sete metros e meio de altura e pesam de seis a oito toneladas. Seus traços faciais são exagerados: narizes, bocas ou orelhas enormes. Sua pele é geralmente vermelho-escura, embora alguns exemplares apresentem pele negra como breu. Os cabelos costumam ser castanho-claros, muito grossos e resistentes. Sua força equivale a um valor de Força 25.

Combate: Ao defenderem suas ilhas, os gigantes do deserto arremessam rochas contra intrusos para conter o avanço do inimigo. Essas rochas causam 2d10 pontos de dano. Com frequência, também lançam enormes lanças esculpidas de troncos de árvores mortas; quando atingem o alvo, essas lanças causam 3d10 pontos de dano. Ambos os projéteis podem ser arremessados a até 250 metros.

Quando partem para o ataque, os gigantes do deserto avançam rapidamente até o combate corpo a corpo. Lutam com enormes clavas cravejadas de espinhos, que causam 2d8 +14 pontos de dano por ataque bem-sucedido, devido à sua força excepcional.

Os gigantes do deserto são naturalmente resistentes a todos os tipos de poderes psiônicos. Quando atacados psiquicamente, podem realizar um teste de resistência contra magias para anular completamente o efeito.

Habitat/Sociedade: Vivem em ilhas desérticas, cujo clima é quase idêntico aos desertos de Athas, exceto pelo fato de estarem cercadas pelo Mar de Silte. Organizam-se em clãs de 5 a 10 membros, compostos por machos e fêmeas. Habitam cavernas colossais em formações rochosas; cada caverna pode abrigar dois ou três gigantes, com o clã distribuído por quatro ou cinco grutas.

São onívoros, preferindo carne a plantas e vegetais. Muitos clãs domesticam manadas de erdlus, kanks e outras criaturas. Como a vegetação em suas ilhas é limitada, consomem pouca matéria vegetal.

Conseguem atravessar o Mar de Silte vadeando pelas bordas, onde o silte não é muito profundo. Viajam esporadicamente para as terras principais de Athas.

Ecologia: Os gigantes do deserto frequentemente vendem seus cabelos para fabricantes de cordas.

Gigante Athasiano

Gigantes das Planícies

Os gigantes das planícies também medem entre seis e sete metros e meio de altura e pesam de seis a oito toneladas. Sua pele costuma ter um tom ferrugem profundo, embora alguns apresentem coloração castanho-escura. Seus traços faciais lembram mais os de um elfo do que os de um humano, com rostos esguios e orelhas levemente pontudas. Seus cabelos são claros, geralmente loiros ou castanho-claros. Como todos os gigantes de Athas, possuem força equivalente a um valor 25.

Combate: Ao defenderem suas ilhas, arremessam rochas que causam 2d10 pontos de dano. No ataque, utilizam principalmente enormes adagas de pedra, que infligem 2d6 +14 pontos de dano, embora alguns empreguem clavas semelhantes às dos gigantes do deserto.

Os gigantes das planícies não podem empregar poderes psiônicos. Ainda assim, são resistentes a todos os tipos de ataques psiônicos, inclusive modos de ataque utilizados em combate psiônico, assim como os gigantes do deserto.

Habitat/Sociedade: Vivem em ilhas com terrenos semelhantes às planícies agrestes de Athas, estabelecendo-se nas áreas mais densamente vegetadas, onde constroem seus lares entre a vegetação rasteira. Vivem em clãs de cinco a dez membros. Um clã geralmente reivindica uma área inteira de vegetação como seu território, e confrontos são comuns quando mais de um clã deseja ocupar o mesmo local.

Sua dieta baseia-se principalmente em vegetação natural, embora também apreciem carne. Alimentam-se de animais de rebanho, como kanks, erdlus e, ocasionalmente, até erdlands.

Os gigantes das planícies são vistos com mais frequência no continente principal de Athas, pois sua disposição neutra os torna mais compatíveis com outras raças athasianas. Embora considerado desonroso, alguns se oferecem como mercenários. Outros encontram trabalho como construtores de cidades ou fortalezas, ou ainda como trabalhadores de demolição e salvamento.

Ecologia: Os cabelos dos gigantes das planícies também são usados na fabricação de cordas e são ainda mais valiosos do que os dos gigantes do deserto. Seu maior comprimento e textura mais fina resultam em cordas mais leves e fáceis de manusear.

Gigantes Cabeça de Fera

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
5	2/4/10	RP, AE, II/LM, FI, TV	13	75

Clariscientiência — *Ciências:* clarividência, enxergar auras; *Devoções:* combate mental, perceber o perigo, saber direções.

Telepatia — *Ciências:* rajada psiônica, torre da vontade de ferro; *Devoções:* açoite do ego, detectar vida, fortaleza do intelecto, insinuação do id, limpar a mente, ocultar pensamentos.

Os gigantes cabeça de fera são uma forma mais rara de gigante athasiano que também habita as ilhas do Mar de Silte. Embora sejam um pouco menores que os gigantes humanoides, são consideravelmente mais perigosos.

Medem entre quatro metros e meio e seis metros de altura e pesam de três a seis toneladas. Possuem corpo humanoide e cabeça de animal, conforme sugere o nome. Existem muitos tipos diferentes, incluindo cabeças de bode, águia ou lobo. Alguns apresentam cabeças de criaturas exclusivas de Athas, como o demônio do id ou o kirre. Sua pele é muito pálida, geralmente com pele rosada ou alabastrina.

Combate: Em combate, comportam-se de maneira semelhante aos gigantes humanoides, embora com pequenas diferenças táticas. Raramente iniciam batalhas fora de suas ilhas, pois sua menor estatura torna extremamente perigosa a travessia do Mar de Silte. Ao defenderem seus lares, arremessam rochas (2d10 de dano) e lanças (3d10 de dano).

Entre suas armas favoritas estão clavas, cajados e lanças. Alguns desenvolveram uma espécie de funda, feita de cipós e capaz de projetar pedras grandes (de 7 a 9 kg). Clavas e cajados infligem 2d8 +14 pontos de dano, enquanto lanças causam 2d10 + 14 pontos. Ser atingido por uma pedra de funda causa 2d8 +14 pontos de dano.

Também podem realizar um ataque de mordida em vez de um ataque corpo a corpo normal. Esse ataque causa, em média, 2d10 +14 pontos de dano, variando conforme o tipo de cabeça animal. Alguns são capazes de outras formas de ataque, também dependendo do tipo.

Tipo de

Cabeça de Fera	Nº de Ataques	Dano
Águia, Cabra	1	2d8+14
Lobo	1	2d10+14
Id fiend	1	2d10+14
Kirre	2	2d8+14/2d10+14
Braxat	1	2d10 (sopro-de-dragão)

Os gigantes cabeça de fera também são poderosos usuários de poderes psiônicos. Apesar de possuírem a mesma resistência psiônica dos gigantes do deserto, desenvolvem modos defensivos extremamente eficazes, tornando o combate psiônico contra eles muito difícil. Podem usar um poder psiônico por rodada em vez de seus ataques normais. Seus modos de defesa psiônica são considerados sempre ativos, desde que possuam PPPs suficientes para mantê-los, mesmo durante rodadas em que lutam corpo a corpo.

Habitat/Sociedade: Reúnem-se em clãs menores que os outros gigantes, geralmente com três a seis membros. Os clãs geralmente são compostos por membros do mesmo tipo de cabeça, embora alguns tenham membros de mais de um tipo.

Alimentam-se principalmente de animais, preferindo animais de rebanho, como seus equivalentes humanoides.

Ecologia: Por serem mutações mágicas de gigantes athasianos comuns, os gigantes cabeça de fera são uma excelente fonte de componentes de magia tanto para arcanos quanto para sacerdotes. Seu sangue pode ser usado em diversos tipos de magias, mas apenas por preservadores ou druidas. Além disso, fornecem componentes específicos conforme o tipo de cabeça animal; por exemplo, as penas de um gigante com cabeça de águia podem ser usadas em magias de *queda suave* e outras relacionadas ao voo.

Golens são autômatos de grande força, criados através da combinação de magias poderosas e materiais específicos. Os golens athasianos diferem em natureza e tipo daqueles encontrados em outros mundos, refletindo a cultura e o mito únicos deste mundo desértico. Existem oito tipos diferentes de golens em Athas: de areia, de cinzas, de madeira, de obsidiana, de quitina, de rocha e de sal.

História

A verdadeira origem dos golens de Athas perdeu-se no tempo. Seja qual for sua origem, os processos de criação e animação são conhecidos, mas constituem um segredo rigidamente guardado pelos reis-feiticeiros. Há rumores de que o segredo da criação dos golens também seja conhecido por alguns templários.

Teoria

A criação de um golem exige não apenas magias poderosas, mas também elementos específicos. A necessidade de determinado material elemental deriva de uma ligação com os planos quasi-elementais e para-elementais da existência. Em Athas, a forma elemental do golem atua como um conduto para a energia assombrosa possuída pelos espíritos desses planos. Cada espírito, sintonizado com um elemento específico, infunde vida à combinação de matéria e magia arcana. Somente por meio de uma manufatura meticulosa o criador consegue estabelecer esse vínculo entre espírito e golem, forjando uma união que permanece com a criação até ser rompida por forças igualmente colossais.

Mesmo a maioria dos sábios não compreende plenamente o processo de aprisionar um espírito elemental dentro do corpo de um golem, embora muitos tenham tentado. Talvez ainda mais aterrador seja o fato de que os reis-feiticeiros e templários que criam golens por capricho, e com esforço considerável, também não entendem por completo os riscos que assumem. Um espírito elemental, ligado a Athas por meio do vínculo corpóreo do golem, não é necessariamente grato por seu cativeiro. Na verdade, tais espíritos não apenas desprezam aquele que forjou o golem, como também toda a vida existente no plano material. Consulte as descrições específicas de cada tipo de golem para saber como os espíritos vinculados reagem às ordens de seres de Athas.

A criação do corpo físico do golem é extremamente complexa. Essa capacidade está longe de ser comum, e a confecção de golens frequentemente exige vários criadores, alguns responsáveis pelo corpo e outros pelo processo de encantamento.

Características Comuns

Todos os golens possuem diversos traços que os distinguem de outras criaturas, compartilhando características que os definem como golens. Devido à sua natureza mágica, eles só podem ser atingidos por armas mágicas de +1 ou superiores. Os golens apresentam uma variedade de imunidades, incluindo todas as magias que afetam a mente (como *enfeitiçar*, *sono*, *enfraquecer o intelecto*, etc), além de venenos, doenças e sufocamento. Da mesma forma, não podem ser afetados pelos poderes psiônicos da maioria das disciplinas, exceto telecinesia e psicoportação, que atuam sobre seu corpo físico em vez de sua psique. Os golens não demonstram qualquer tendência psiônica própria. Uma magia particularmente útil no combate a golens é *dissipar magia*. Essa magia não destrói os vínculos mágicos que mantêm o golem unido, mas faz com que ele caia ao chão, aparentemente inerte, por um número de rodadas igual ao nível do lançador. Para evitar esse efeito, o golem deve ser bem-sucedido em um teste de resistência contra magias. Se o teste falhar, o espírito elemental continua preso ao golem; apenas fica livre das ordens do criador durante a duração do efeito de dissipar magia, embora não consiga forçar o corpo do golem a reagir nesse período.

Criação de Golens

A seguir estão os requisitos básicos para a criação de todos os tipos de golens encontrados em Athas. Além das exigências listadas, aqueles que criam golens athasianos precisam dominar as magias arcanas que permitem a formação do vínculo entre o espírito ele-

mental e o corpo do golem. Esses segredos mágicos são conhecidos apenas pelos reis-feiticeiros e por seus templários mais confiáveis.

Criação do Golem de Areia

A criação de um golem de areia requer um arcano de, no mínimo, 15º nível. O corpo é formado colocando-se areia úmida dentro de uma forma de argila, moldada no formato do golem a ser animado. O processo exige outros materiais e componentes que custam 1.500 peças de ouro e são consumidos durante o lançamento das magias. Entre esses materiais está trinta centímetros cúbicos de silte retirado do Mar de Silte. As magias exigidas são as mesmas necessárias para um golem de pedra, a saber: *desejo*, *metamorfosear objetos*, *tarefa* e *lentidão*.

Criação do Golem de Cinzas

Somente um arcano de, no mínimo, 16º nível pode criar um golem de cinzas. O corpo é composto por uma mistura de cinzas e do sangue de um dragonete do fogo athasiano, moldada em uma forma esculpida com a forma do golem. Outros materiais e componentes necessários custam 2.000 peças de ouro e são consumidos durante o lançamento das magias. As magias exigidas são *desejo*, *mãos flamejantes*, *metamorfosear objetos* e *tarefa*.

Criação do Golem de Madeira

Somente um druida de, no mínimo, 15º nível pode criar um golem de madeira. O corpo do golem é composto por partes de pelo menos cinco tipos diferentes de madeira: uma para cada membro e outra para o torso e a cabeça. As peças são amarradas com cipós previamente tratados e reforçados. Um golem de madeira só pode ser criado a partir de madeira que esteja morta há pelo menos um mês. Os demais materiais e componentes de magia necessários custam 1.000 peças de ouro e são consumidos durante o processo. As magias exigidas são *construção*, *ampliar plantas*, *animar objetos*, *comunhão*, *transferência de poder divino*, *oração* e *bênção*.

Criação do Golem de Obsidiana

Apenas um profanador de, no mínimo, 18º nível é capaz de criar um golem de obsidiana. O corpo da criatura é talhado a partir de um único bloco maciço de obsidiana, um trabalho que exige quatro meses inteiros para ser concluído. Os demais materiais e componentes de magia custam 3.000 peças de ouro e são consumidos durante a execução do ritual. Entre esses materiais encontra-se meio quilo de cinzas produzidas pelo uso da magia profanadora, que não podem ter mais de um dia desde sua criação. Essas cinzas devem ser geradas pelo próprio profanador responsável pela criação do golem. As magias necessárias para o processo são *desejo*, *metamorfosear objetos*, *tarefa*, *palavra de poder*, *matar* e *força*.

Criação do Golem de Quitina

Apenas um profanador de, no mínimo, 17º nível pode criar um golem de quitina. O corpo é formado por pedaços de carcaças de insetos dispostos no formato do golem. Em seguida, o corpo é revestido com um unguento criado a partir do sangue de um dragonete da terra athasiano. A maioria dos lançadores utiliza os corpos de kanks mortos na criação de golens de quitina, embora qualquer carapaça de inseto seja suficiente. Outros materiais e componentes de magia custam 2.500 peças de ouro e são consumidos durante o processo. Entre esses materiais está um elixir feito a partir dos sucos de poções de *controlar animais* e *vitalidade*. As magias exigidas são *desejo*, *animar os mortos*, *metamorfosear* e *tarefa*.

Criação do Golem de Rocha

Apenas um profanador de pelo menos 16º nível pode criar um golem de rocha. O corpo é esculpido em um bloco sólido de rocha pesando pelo menos 1 tonelada, levando dois meses para ser concluído. Os materiais e componentes custam 2.000 peças de ouro e são consumidos no processo. As magias necessárias são *desejo*, *metamorfosear objetos*, *mover terra* e *tarefa*.

Golens, Areia/Cinzas



CLIMA/TERRENO:	Areia Qualquer	Cinzas Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito raro	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Semi- (2-4)	Semi- (2-4)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1	1
CA:	3	7
MOVIMENTO:	6	9
DADOS DE VIDA:	8	8
TACO:	13	13
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO POR ATAQUE:	2-12	3-18
ATAQUES ESPECIAIS:	Sufocamento	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,4 m de alt.)	G (2,5 m de alt.)
MORAL:	Dest. (19-20)	Dest. (19-20)
VALOR EM XP:	2.000	3.000

Golem de Areia

Os golens de areia têm forma humanoide e medem cerca de 2,4 metros de altura. Apresentam cavidades onde deveriam estar as órbitas oculares, embora não possuam olhos reais. Da mesma forma, apresentam uma boca, mas são incapazes de falar, limitando-se a rugidos e rosnados dirigidos aos oponentes. Quando um golem de areia se desloca, deixa para trás um rastro fino de areia, o que torna relativamente fácil rastrear essa criatura.

Combate: Quando entram em combate, os golens de areia são adversários extremamente poderosos. A natureza incomum de seu corpo permite que muitos golpes simplesmente atravessem sua forma sem causar dano. Isso lhes confere uma boa proteção contra ataques físicos (CA 3).

Além das defesas comuns a todos os golens de Athas (ver "Características Comuns"), os golens de areia possuem defesas únicas. Eles são imunes a quaisquer magias lançadas por criaturas com menos de 3 Dados de Vida ou abaixo do 3º nível. Além disso, são totalmente imunes a todas as magias de transmutação, independentemente do nível do lançador. Magias lançadas por profanadores de 3º nível ou superior causam um ponto extra de dano a um golem de areia para cada nível de experiência do lançador acima do 3º (um lançador de 5º nível acrescenta +2 ao dano, um de 6º nível +3, e assim por diante).

Ao atacar, os golens de areia utilizam seus grandes braços. Um golpe bem-sucedido causa 2d6 pontos de dano à vítima. Eles também possuem uma habilidade de ataque única que lhes permite sufocar um alvo dentro de seu próprio corpo. Em qualquer jogada de ataque que acerte um inimigo, deve ser realizado um teste de resistência contra paralisia. A falha indica que o alvo foi trago para o interior do corpo do golem. Se isso ocorrer, o alvo sofre 2d10 pontos de dano imediatamente e, em seguida, mais 1d10 pontos de dano a cada rodada subsequente, até morrer. Libertar-se do sufocamento de um golem de areia exige um teste de Força com penalidade de -5. Nenhum outro personagem pode ajudar uma vítima presa no sufocamento, a menos que seja capaz de destruir o golem antes que a vítima seja morta. Além disso, ataques realizados contra o golem enquanto ele sufoca uma vítima têm a chance de ferir o alvo aprisionado. Atacar o golem sem atingir a vítima exige que o atacante declare um alvo específico; caso contrário, todo o dano é dividido igualmente entre ambos.

Golem de Cinzas

Os golens de cinzas possuem coloração cinzenta, medem cerca de dois metros e quarenta centímetros de altura e pesam apenas cerca



de 68 quilos. Ao se moverem, deixam para trás uma fina camada de cinzas suspensas no ar, o que torna o rastreamento dessas criaturas uma tarefa simples.

Combate: Todos os ataques baseados em fogo causam apenas metade do dano normal contra golens de cinzas. Além disso, um golem de cinzas pode danificar armas corpo a corpo usadas contra ele. Sempre que um ataque errar por mais de 4 pontos na jogada de ataque, a arma fica presa no interior do corpo do golem, sendo necessário realizar um teste de resistência contra fogo mágico para a arma. Se o teste for bem-sucedido, a arma é liberada ileso; caso falhe, a arma é completamente destruída.

Os golens de cinzas atacam com seus braços maciços; um golpe bem-sucedido causa 3d6 pontos de dano. Além disso, eles possuem duas formas especiais de ataque. A primeira é o Aperto Ardente, que pode ser utilizado até três vezes por dia. Este ataque ocorre sempre que o golem agarra seu oponente. Se o resultado natural do dado em uma jogada de ataque 17 ou mais (e o golpe atingir o alvo), a vítima é agarrada. Na primeira rodada, o dano causado é o padrão (3d6). Em cada rodada subsequente, a vítima sofre 1d10 pontos adicionais de dano por fogo até ser libertada. A libertação pode ocorrer caso a vítima obtenha sucesso em uma jogada de Abrir Portas, ou se seus aliados causarem um total de 20 pontos de dano ao golem em uma única rodada. Qualquer um desses métodos obriga o golem a soltar a vítima.

O segundo ataque especial é uma magia *bola de fogo*. Um golem de cinzas pode usar este ataque apenas uma vez por dia e o faz como se fosse um lançador de magias de 8º nível.

O pó que um golem de cinzas deixa para trás é corrosivo. Uma a duas horas após este pó entrar em contato com a pele nua, o ser tocado pelas cinzas sofrerá 1d4 pontos de dano por turno até que o pó seja totalmente lavado. Remover completamente a substância exige cerca de uma hora de lavagem vigorosa, esfregando-se a área afetada. Qualquer criatura atingida por um golem de cinzas também sofrerá com seu pó corrosivo, da mesma maneira descrita acima. O pó de um golem de cinzas também pode ser removido com o uso de uma magia *cura*.

Habitat/Sociedade: Golens de cinzas costumam ser encontrados em áreas povoadas próximas aos ermos áridos pedregosos das planícies athasianas.

CLIMA/TERRENO:	Madeira Qualquer	Obsidiana Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito raro	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Semi- (2-4)	Semi- (2-4)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1	1
CA:	6	4
MOVIMENTO:	6	6
DADOS DE VIDA:	8	12
TACO:	13	9
Nº DE ATAQUES:	2	1
DANO POR ATAQUE:	2-16/2-16	4-40
ATAQUES ESPECIAIS:	Magias	Ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (3 m de alt.)	G (3,5 m de alt.)
MORAL:	Dest. (19-20)	Dest. (19-20)
VALOR EM XP:	3.000	9.000

Golem de Madeira

Os golens de madeira têm três metros de altura e pesam até 230 quilos. Muitas vezes é difícil avistar um golem de madeira na floresta, pois sua aparência se assemelha muito à folhagem natural.

Combate: Em seu ambiente natural, os golens de madeira são mais comumente encontrados nas florestas e selvas de Athas. Devido à sua aparência, são extremamente difíceis de detectar na natureza. Personagens que encontrem um golem de madeira em uma floresta ou selva sofrem uma penalidade de -2 em suas jogadas de surpresa.

Em termos de resistência mágica, os golens de madeira são imunes a magias lançadas por seres com menos de 4 Dados de Vida ou níveis de experiência. Eles são completamente imunes a todas as magias divinas listadas como pertencentes à “esfera vegetal” no Livro do Mestre. Essa imunidade se deve à estreita ligação entre o espírito elemental dos golens de madeira e a esfera vegetal. Por causa do efeito destrutivo que a magia dos profanadores exerce sobre a vida vegetal, os golens de madeira são especialmente vulneráveis a magias lançadas por profanadores. Magias lançadas por profanadores causam 2 pontos extras de dano por nível do lançador acima do 4º (um profanador de 5º nível acrescenta +2, um de 6º nível +4, e assim por diante). Além disso, se um golem de madeira estiver dentro da esfera de destruição de um profanador (ver “Tabela de Destruição da Magia Profanadora” da caixa básica de Dark Sun), ele deve realizar um teste de resistência contra magias ou será destruído instantaneamente.

Quando atacam, os golens de madeira podem fazê-lo de várias maneiras. A primeira, e mais comum, é com seus braços fortes. Eles podem realizar dois ataques por rodada, cada um causando 2d8 pontos de dano. Os golens de madeira também possuem a habilidade de lançar magias. Eles são capazes de lançar toda e qualquer magia da Esfera Cosmos (veja a caixa básica de Dark Sun). Estas magias funcionam como quaisquer magias druídicas, exceto pelo fato de que nenhum componente de qualquer tipo é necessário para que o golem as execute.

Habitat/Sociedade: Os golens de madeira são encontrados com maior frequência nas florestas e selvas de Athas. Eles são utilizados pelos druidas das matas para proteger as terras sob sua guarda daqueles que as ameçam.



Golem de Obsidiana

Construídos como estátuas massivas, os golens de obsidiana medem cerca de 3,5 metros de altura e pesam até 400 quilos. Sua forma é humanoide. Assim como o golem de rocha, não são capazes de falar. Estes construtos possuem um movimento razoavelmente lento, mas movem-se de maneira forte e determinada. As mãos destes seres possuem o formato de punhos imensos, mas são incapazes de se abrir.

Combate: Estas sentinelas demonstram imunidade absoluta contra quaisquer magias conjuradas por seres com menos de 7 Dados de Vida ou níveis de experiência. Além disso, são totalmente imunes a magias lançadas por preservadores, independentemente do nível do lançador.

Quando atacam, os golens de obsidiana utilizam seus enormes punhos. Podem realizar apenas um ataque por rodada, mas cada golpe bem-sucedido causa 4d10 pontos de dano. Esses golens possuem uma forma especial de ataque com dois efeitos distintos, que pode ser usada no lugar do ataque normal. Ao utilizá-la, o golem bate violentamente os dois punhos um contra o outro, produzindo um estrondo ensurdecedor que deixa atordoados todos que o ouvirem durante a próxima rodada. Todas as jogadas de iniciativa e de ataque sofrem penalidade de -4 enquanto durar esse efeito. Criaturas que obtêm sucesso em um teste de resistência contra paralisia não são afetadas. O segundo efeito desse ataque especial é a dispersão de minúsculos fragmentos de obsidiana pela área imediata. Todas as criaturas em um raio de até seis metros do golem sofrem 2d6 pontos de dano e devem realizar um teste de resistência contra veneno. As que falham sofrem 2d10 pontos adicionais de dano; as que obtêm sucesso sofrem apenas 2d4 pontos adicionais.

Habitat/Sociedade: Criados com um propósito específico, os golens de obsidiana são usados para guardar posses e propriedades valiosas. As magias necessárias para criar um golem de obsidiana são tão difíceis de controlar que poucos desses golens existem. Há relatos de reis-feiticeiros que soltaram esses golens em suas cidades para aterrorizar a população e forçar sua submissão, mas nenhum foi confirmado.

	Quitina	Rocha
CLIMA/TERRENO:	Qualquer	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Nenhuma	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Semi- (2-4)	Semi- (2-4)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1	1
CA:	6	4
MOVIMENTO:	9	6
DADOS DE VIDA:	9	10
TACO:	11	11
Nº DE ATAQUES:	1	1
DANO POR ATAQUE:	2-20	2-20
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	G (3 m de alt.)	G (2,5 m de alt.)
MORAL:	Dest. (19-20)	Dest. (19-20)
VALOR EM XP:	3.000	3.000

Golem de Quitina

Apresentando uma estatura que pode atingir três metros, os golens de quitina exibem uma silhueta humanoide, pesando geralmente entre 90 e 115 quilos. Eles não têm características faciais dignas de nota, embora sejam capazes de emitir sons de rosnado quando provocados. Os membros de um golem e quitina são um tanto longos, pendendo facilmente abaixo de seus joelhos. Ele exala um leve odor de decomposição ou morte, perceptível apenas a curta distância. Quando caminha, parece muito instável.

Combate: Golens de quitina são oponentes extremamente perigosos. Eles são imunes a todas as magias lançadas por criaturas com menos de 5 Dados de Vida ou níveis de experiência, além de serem totalmente imunes a todas as magias necromânticas, independentemente do nível do lançador. Essa resistência decorre do uso de magia necromântica em sua criação.

Quando atacam, os golens de quitina utilizam suas mãos providas de garras. Um golpe bem-sucedido causa 2d10 pontos de dano. Além disso, seus ataques são venenosos. Qualquer criatura atingida deve realizar um teste de resistência contra veneno ou sofrer 2d6 pontos adicionais de dano, além de ter sua Força reduzida em 1d4 pontos. Esse efeito dura 2 turnos. Criaturas que obtêm sucesso no teste ainda sofrem 1d6 pontos de dano, mas não sofrem redução de Força.

Habitat/Sociedade: Embora não sejam comuns, Golens de quitina são encontrados com maior frequência nas áreas florestais de Athas. Os reis-feiticeiros raramente utilizam esse tipo de golem em suas fortalezas. Eles são criados, em sua maioria, por profanadores necromânticos, que os utilizam para proteger suas moradias contra inimigos.



Golem de Rocha

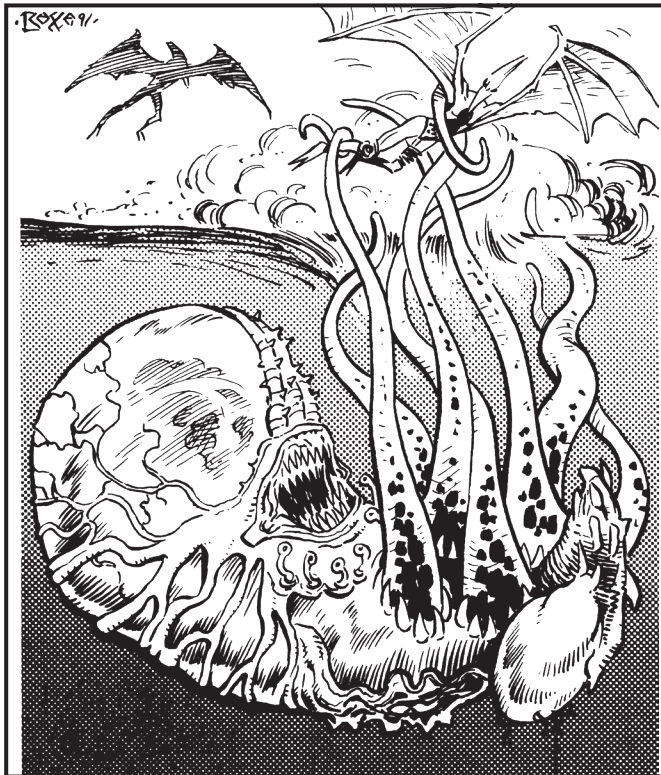
Com uma estatura de 2,7 metros, os golens de rocha costumam ser esculpidos à imagem de guerreiros colossais em armaduras completas. Pesando até 300 quilos, os golens de rocha são razoavelmente lentos e incapazes de se movimentar mais rápido do que uma caminhada. Eles possuem feições esculpidas em seus rostos, mas tais feições são imóveis e inúteis. O golem não pode falar.

Combate: A capacidade destrutiva dessas entidades as torna adversárias temíveis em qualquer confronto. Como todos os golens athasianos, só podem ser feridos por armas mágicas. Além disso, são imunes a magias lançadas por arcanos ou sacerdotes de nível inferior ao 5º e, assim como os golens de areia, são totalmente imunes a todas as magias de transmutação. Por serem criados por meio de magia de profanação, magias lançadas por um preservador causam dano adicional a um golem de rocha. Para cada nível de experiência do lançador acima do 5º, o dano da magia aumenta em 1 ponto (um lançador de 6º nível causa +1, um de 7º nível causa +2, e assim por diante).

Em combate, os golens de rocha utilizam ataques corpo a corpo. Um golpe de suas mãos causa 2d10 pontos de dano. A força desses ataques é tamanha que as criaturas atingidas devem realizar um teste de resistência contra paralisia ou serão derrubadas. Um personagem derrubado dessa forma sofre ainda 1d6 pontos adicionais de dano.

Habitat/Sociedade: Utilizados como guardiões, golens de rocha permanecem imóveis, como estátuas, até receberem ordens para atacar ou impedir que intrusos entrem na área que protegem.

CLIMA/TERRENO:	Horror Branco	Horror Marrom	Horror Cinzento
FREQUÊNCIA:	Qualquer silte	Qualquer silte	Qualquer silte
ORGANIZAÇÃO:	Incomum	Muito raro	Raro
	Solitário	Solitário	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Carnívoro	Carnívoro	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)	Semi- (2-4)	Semi- (2-4)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1	1	1
CA:	8	7	7
MOVIMENTO:	3	3	6
DADOS DE VIDA:	14	9	12
TAC0:	7	11	9
Nº DE ATAQUES:	10	8	12
DANO POR ATAQUE:	1-8 (×10)	1-6 (×8)	1-8 (×12)
ATAQUES ESPECIAIS:	Constrição	Constrição	Constrição
DEFESAS ESPECIAIS:	Jato de ar	Jato de ar	Jato de ar
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	A (15 m)	I (6 m)	I (7,5 m)
MORAL:	Mediano (10)	Muito Resoluto (12-13)	Elite (14-15)
VALOR EM XP:	7.000	5.000	9.000



O termo horror do silte designa um grupo de predadores que habita o mar de areia. Embora variem em tamanho e coloração, todos compartilham duas características marcantes: uma enorme quantidade de tentáculos e uma fome insaciável. Pouquíssimas criaturas conseguem escapar quando um horror do silte envolve a presa com seus apêndices.

Horror Branco

Dentre os horrores do silte, o horror branco é o mais comum e, geralmente, o maior. Seus tentáculos podem atingir até 15 metros de comprimento, sendo utilizados para arrastar a presa para as profundezas do silte.

Combate: Esse monstro permanece à espreita sob o silte, extremamente sensível às vibrações provocadas por criaturas que se movem pela superfície. Por isso, é muito difícil surpreendê-lo, recebendo um bônus de +2 em jogadas de surpresa. Ao mesmo tempo, ele se mantém quase imóvel, o que lhe concede uma chance maior de surpreender seus inimigos, impondo uma penalidade de -2 em todas as jogadas de surpresa dos oponentes.

Quando um alvo entra em alcance (15 metros ou menos), o horror branco ataca imediatamente com todos os seus tentáculos. Ele pode atingir vários alvos ao mesmo tempo, desde que todos estejam dentro do alcance. Em geral, ataca assim que alguém se aproxima, em vez de aguardar um grupo maior. Caso a jogada de ataque supere o valor necessário para atingir em 4 ou mais pontos, a vítima fica presa por um tentáculo. Um acerto causa 1d8 pontos de dano, e, se a vítima estiver imobilizada, sofre mais 1d8 pontos de dano a cada rodada subsequente. O horror também tenta arrastá-la para baixo do silte. Apenas criaturas com apoio firme ou algum ponto de ancoragem podem realizar uma jogada de Abrir Portas para resistir.

Uma vez que o horror agarra uma vítima, o tentáculo deve ser cortado para libertá-la. Criaturas muito fortes (Força 21 ou melhor) têm uma chance igual a uma jogada de Dobrar Barras para se soltar. Caso contrário, cada tentáculo leva 10 pontos de dano antes de ser cortado. Armas contundentes causam metade do dano, mas podem eventualmente esmagar um tentáculo. O horror branco geralmente não luta até a morte.

Em situações raras, quando está prestes a perder um combate, ele utiliza seu jato de ar para escapar. Ao expelir uma poderosa rajada, desliza para trás pelo silte a uma velocidade de até 50 metros por rodada, erguendo uma densa nuvem que torna quase impossível segui-lo, ao menos para aqueles que dependem da visão. Na rodada seguinte à fuga, o horror encontra-se completamente oculto sob o silte, e quem desejar destruí-lo precisará ser capaz de lutar abaixo

da superfície. A boca do horror localiza-se ao lado do sensível saco de ar e não é utilizada em combate.

O horror branco aguarda até que sua presa sufoque antes de começar a se alimentar.

Habitat/Sociedade: Esse tipo de horror é encontrado em qualquer bacia de silte e no Mar de Silte. Move-se muito lentamente e, na maioria das vezes, mal se esforça para isso. É capaz de detectar vibrações no silte a até 5 quilômetros de distância, deslocando-se gradualmente em direção aos pontos de vadeio mais utilizados nas áreas de silte. Evita a luz do sol e, se precisar emergir — para rastejar sobre uma ruína parcialmente afundada no silte, por exemplo — prefere fazê-lo durante a noite.

Ecologia: O horror branco se alimenta de qualquer coisa, exceto de outros horrores. Está sempre faminto e costuma atacar tudo o que entra em seu alcance. Pode sobreviver por anos com uma única refeição, permanecendo dormente sob o silte. Vive cerca de 40 anos e normalmente se reproduz apenas uma vez na vida, sempre após uma chuva e somente se houver um parceiro ou parceira na área. A fêmea aguarda até capturar uma nova vítima e deposita milhares de ovos em seu corpo. Esses ovos eclodem mais tarde, e as crias se impulsionam pelo silte para começar a se alimentar. Poucos gigantes que já mataram um horror branco afirmam que sua carne é surpreendentemente saborosa.

Se seus tentáculos forem decepados, eles se regeneram à razão de um por mês.

Horror Marrom

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
2	2/2/4	-/LM	12	54

Clarisciência — *Ciências:* precognição; *Devoções:* sentir a luz, sentir o som.

Telepatia — *Ciências:* dominação; *Devoções:* contato, limpar a mente.

O horror marrom é uma das formas mais temidas do horror do silte, pois consegue forçar suas vítimas a se aproximarem. Apesar do nome, ele não é realmente marrom; sua pele apresenta um tom branco sujo que, contra o silte perolado, faz com que seus tentáculos agitados no ar pareçam escuros.

Combate: Como todas as variedades, o horror marrom permanece escondido sob o silte. Suas características singulares incluem o uso da precognição para avaliar a força dos inimigos e escolher o melhor momento para atacar. Se perceber que o oponente é poderoso demais, tenta usar sua dominação para assumir o controle da vítima. Cego e surdo, ele depende de suas habilidades de sentir o som e a luz para localizar presas. Sempre mantém ao menos um tentáculo logo abaixo da superfície, usando-o como um “tentáculo sensorial” para perceber o ambiente.

Ao atacar, tenta agarrar o alvo com seus tentáculos e arrastá-lo para baixo do silte. Um acerto causa 1d6 pontos de dano e, se exceder a jogada de ataque em 4 ou mais pontos, o oponente fica agarrado por um dos tentáculos. Enquanto o alvo permanecer imobilizado, sofre 1d6 pontos de dano a cada rodada subsequente e deve realizar um teste de Força ou será puxado para baixo da superfície. Resistir pressupõe que a vítima tenha apoio firme ou esteja ancorada. Quem é puxado para o silte sufoca da mesma forma descrita para o horror branco. Criaturas com Força 19 podem tentar se libertar com uma jogada bem-sucedida de Dobrar Barras, sendo essa a única ação permitida na rodada. Cada tentáculo sofre 8 pontos de dano antes de ser destruído. O dano aos tentáculos não conta para os pontos de vida totais da criatura, mas a perda de quatro ou mais tentáculos faz com que ela fuja, se possível, usando seu jato de ar, igual ao do horror branco.

Habitat/Sociedade: O horror marrom é solitário e encontrado apenas no silte. É o mais ativo entre os horrores, percorrendo grandes distâncias em busca de alimento. Vive cerca de 45 anos e precisa se alimentar ao menos uma vez por mês. Na verdade, essa variedade resulta do cruzamento entre os outros dois tipos de horror do silte.

Ecologia: Sempre faminto, o horror marrom chega a atacar outros horrores. Por ser menor e incapaz de enfrentar fisicamente os maiores, tenta dominá-los psiquicamente. Não possui inimigos naturais além de sua própria espécie. Pode ser consumido, mas os poucos gigantes que o provaram afirmam que o sabor deixa muito a desejar.

Tentáculos perdidos levam duas semanas para se regenerar, cada um.

Horror Cinza

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
1	1/0/3	-/-	0	34

Psicocinésia — *Ciências:* nenhuma; *Devoções:* controlar os ventos, controlar o som, criar som.

O horror cinzento talvez seja o mais terrível entre os horrores do silte. Possui uma coloração cinza doentia e inúmeros tentáculos farpados com bordas afiadas. É o mais inteligente de todos e não teme nada que se mova.

Combate: Essa criatura procura atrair suas vítimas. É habilidosa em grial e manipular sons; embora não consiga imitar vozes humanas, pode reproduzir gemidos e o som de água. Usando controlar os ventos e controlar o som, cria a ilusão de que existe água a poucos passos de distância. Quando o alvo se aproxima o suficiente, o horror ataca: uma dúzia de tentáculos irrompe do silte. Se a vítima estiver realmente à procura de água, sofre uma penalidade de -4 em sua jogada de surpresa; caso contrário, o horror surpreende conforme descrito para o horror branco.

Os tentáculos são farpados, e um acerto bem-sucedido significa que a vítima é agarrada e imobilizada. O dano inicial é de 1d8 pontos, e o alvo é puxado para baixo do silte, onde começa a sufocar. Além disso, o horror continua apertando, causando 1d8 pontos de dano adicionais a cada rodada. Apenas criaturas com Força 23 ou mais podem tentar se libertar com um teste de Dobrar Barras. Cada tentáculo suporta 12 pontos de dano antes de ser decepado. Extremamente protetor de seu corpo central, o horror cinzento foge ao sofrer um golpe direto nessa região. Ele se desloca impulsionando-se pelo silte, levantando uma nuvem densa, e pode percorrer até 50 metros em uma rodada. Diferente dos outros, costuma retornar alguns instantes depois, desde que as vítimas não se afastem imediatamente, repetindo ataques de “bate e foge” até sufocar o maior número possível de presas ou até sofrer mais de 50% de dano em seu corpo. Tentáculos perdidos se regeneram à razão de um por mês.

Habitat/Sociedade: Os horrores cinzentos são criaturas solitárias, famintas e agressivas. Usam seus sacos de ar apenas em emergências, preferindo “nadar” pelo silte. Percorrem grandes extensões em busca de presas.

Ecologia: Qualquer coisa que o horror cinzento consiga perceber é considerada alimento em potencial. Ele detecta vibrações de criaturas se movendo sobre ou através do silte a até 5 quilômetros de distância e normalmente se dirige a elas. Pode acasalar com qualquer outro tipo de horror. Seu alimento favorito são gigantes, e quando um horror cinzento descobre uma rota usada por eles, os gigantes geralmente são forçados a encontrar um novo caminho.

CLIMA/TERRENO:	Subterrâneo
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PER. DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	O (C)
TENDÊNCIA:	Neutro e maligno
QUANT./ENCONTRO:	4-16 (4d4)
CA:	10
MOVIMENTO:	6
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	2
DANO POR ATAQUE:	1-4/1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Psiônicos
DEFESAS ESPECIAIS:	Psiônicas
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	Pequeno (1,20 m de altura)
MORAL:	Mediana (8-10)
VALOR EM XP:	Guerreiro: 65 Sacerdote: 175 Arcano: 175

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
3	2/2/7	CP/FI,EP	14	80

Psicometabolismo — *Ciências:* drenar vida; *Devoções:* bio-regeneração, equilíbrio, sentidos ampliados.

Telepatia — *Ciências:* elo mental; *Devoções:* constrição psíquica, contato, enviar pensamentos, escudo de pensamentos, fortaleza do intelecto, sugestão pós-hipnótica.

Habitando as cavernas naturais e os complexos túneis subterrâneos de Athas, os hej-kin formam uma raça de humanoides de aspecto grotesco.

A fisionomia dessas criaturas é caracterizada por rostos arredondados e proeminentes, onde se destacam narizes avantajados e olhos pequenos e oblíquos. Suas orelhas são pontudas, curtas e cobertas por uma pelagem espessa. A coloração da pele varia bastante, indo de um vermelho profundo a um verde escuro semelhante a musgo. Em geral, os clãs de hej-kin compartilham a mesma cor de pele, sendo mais comuns os tons avermelhados e alaranjados. A pele de um hej-kin é grossa e extremamente resistente, com textura semelhante à de couro macio.

A língua dos hej-kin combina comunicação gestual e verbal. Eles falam com uma voz grave e baixa, que lembra um murmúrio humano. Pouquíssimos habitantes da superfície conhecem essa língua, pois ela é extremamente difícil de aprender. Personagens que tentem interpretar ou falar a língua dos hej-kin sofrem uma penalidade de -3 em sua perícia idiomas, devido à natureza singular e complexa desse idioma.

Combate: Os hej-kin viajam pelo subsolo por meio de uma habilidade psiônica única que lhes permite atravessar a rocha. O uso dessa habilidade reduz seu movimento para 3 enquanto se deslocam dessa forma.

Eles utilizam essa habilidade para surpreender oponentes ou viajantes que ameaçam seus lares. Quando tentam surpreender inimigos, aplique uma penalidade de -2 em todas as jogadas de surpresa.

Em combate corpo a corpo, os hej-kin atacam com ambas as mãos, rasgando o adversário com suas garras afiadas. Um ataque bem-sucedido causa de 1 a 4 pontos de dano. Como psiônicos competentes, os hej-kin também são capazes de atacar usando poderes psiônicos.



Assim como muitas criaturas de Athas, eles desenvolveram naturalmente modos de defesa psiônica, o que os torna mais resistentes a ataques desse tipo. Esses modos de defesa são considerados sempre "ativos", o que significa que, mesmo enquanto realizam ataques físicos, os hej-kin podem utilizá-los (desde que possuam PPPs suficientes para sustentar o modo escolhido).

Habitat e Sociedade: A maioria dos clãs estabelece suas moradas em cavernas próximas a cursos d'água subterrâneos, que garantem um suprimento adequado de água. Diferentemente de muitos outros habitantes do subsolo, os hej-kin não escavam túneis ou cavernas, pois acreditam que isso perturba a terra, considerada sagrada por eles.

Um clã típico desse povo é formado por quatro a cinco famílias, cada uma composta por três a seis membros. A área de moradia de uma família costuma ser uma caverna menor, ligada por um túnel à caverna principal ocupada pelo restante do clã. Seus membros marcam as habitações com runas gravadas nas paredes externas das cavernas.

São onívoros, dependendo tanto de carne quanto de vegetais como fontes de alimento. A maior parte de sua comida vem de plantas subterrâneas e pequenas criaturas do subsolo.

Dentro de um clã existem representantes das classes guerreiro, sacerdote e mago. Guerreiros e magos raramente avançam para níveis elevados (7º ou mais), devido ao contato limitado da raça com outras criaturas. Todos os magos hej-kin são preservadores, em virtude do culto que sua raça dedica à terra. Os sacerdotes, por outro lado, frequentemente alcançam níveis de experiência muito altos. Todos os sacerdotes hej-kin veneram a terra, assim como o restante de seu povo. Eles são os únicos membros da sociedade que viajam até a superfície, geralmente para investigar alguma perturbação que ameace seu lar ou a própria terra. Estes seres são inimigos naturais da maioria das outras raças, tanto da superfície quanto do subsolo, em razão do abuso e da destruição da terra praticados por esses povos.

Ecologia: Os hej-kin vivem, em média, de 40 a 45 anos. A maioria dos clãs permanece no mesmo local por períodos de até dez anos, após os quais migram para uma nova região.

O pó obtido dos globos oculares ressecados de hej-kin mortos pode ser utilizado por sacerdotes que veneram a terra como componente material para diversas magias ligadas ao elemento terra.

Kank Selvagem



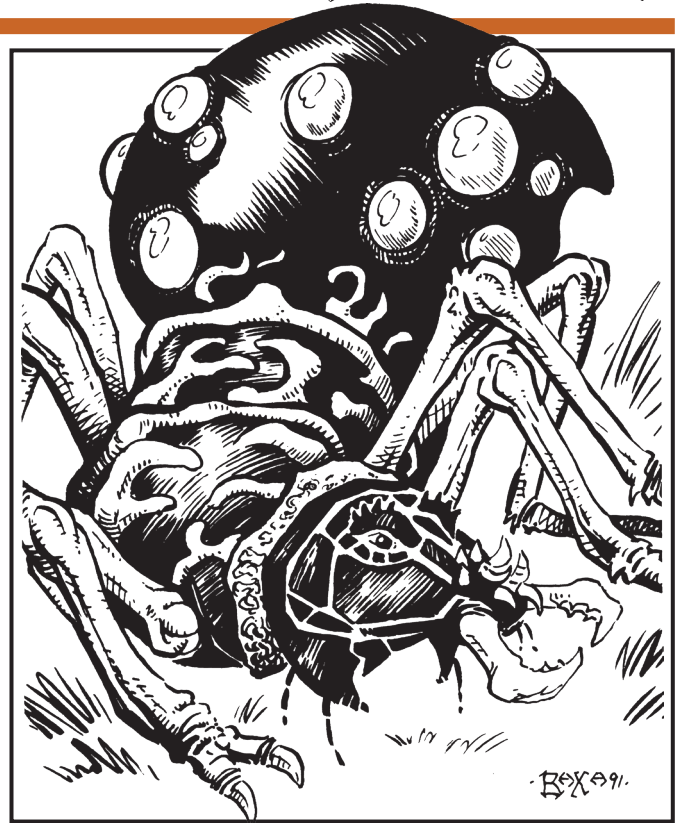
CLIMA/TERRENO:	Ermos áridos pedregosos, planaltos
FREQUÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Colmeia
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	50-500
CA:	5
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1 ou 2
DANO POR ATAQUE:	1-6 ou 1-6/1-8
ATAQUES ESPECIAIS:	Esmagar/veneno
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,4 m de comprimento)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	175

Nem todos os kanks de Athas são mantidos por pastores nômades. Muitas manadas de kanks vagueiam livremente pelos planaltos.

Esses insetos são grandes e dóceis, com exoesqueletos quitinosos negros e segmentados que recobrem cabeça, tórax e abdômen. Podem atingir até 2,4 metros de comprimento, cerca de 1,2 metro de altura, e pesar até 180 quilos. Na parte frontal da cabeça, exibem um par de pinças afiadas, usadas tanto para se alimentar quanto para lutar. O tórax dessas criaturas possui seis patas, cada uma terminando em uma garra robusta, o que permite aos indivíduos se agarrar firmemente às superfícies por onde caminham. Como a maioria dos insetos, o abdômen não possui apêndices e é sustentado pelo restante do corpo.

Combate: Quando os kanks entram em combate, geralmente é o tipo soldado que se envolve, pois são os mais aptos para a luta. Um destes atacará com suas pinças, desferindo 1-8 pontos de dano em um ataque bem-sucedido. Qualquer vítima atingida por um kank soldado também é injetada com veneno de Classe O (teste de resistência contra veneno ou ficará paralisada em 2-24 rodadas). Se o resultado de uma jogada de ataque contra um inimigo for 15 ou mais e for um acerto, a vítima também será agarrada; a cada rodada seguinte, a vítima sofre 1-6 pontos adicionais de dano por esmagamento, além dos 1-8 pontos de dano normais e do ataque de veneno na primeira rodada. Libertar-se do agarrão de um deles exige um teste de Força com uma penalidade de -2. Companheiros da vítima podem tentar libertá-la atacando as pinças do kank. Um total de 5 pontos de dano é tudo o que se exige para soltar a vítima.

Habitat/Sociedade: Sendo insetos, os kanks selvagens organizam-se em colmeias, cada uma consistindo de soldados, produtores de alimento e rainhas procriadoras. Os soldados servem como operários da colmeia, coletando materiais que podem ser usados para construir ninhos para as rainhas, bem como protetores das rainhas e dos pro-



dutores de alimento. Os soldados também reúnem comida para os membros adultos da colmeia. Este alimento consiste na maioria dos tipos de folhas e folhagens, e ocasionalmente um animal.

Os kanks produtores de alimento secretam grandes glóbulos de mel verde do tamanho de um melão, usados para alimentar os jovens da colmeia. Estes glóbulos são armazenados nos abdômens dos produtores e, quando as fontes de alimento são escassas, também são usados para alimentar os membros mais velhos da colmeia, além dos jovens.

As rainhas procriadoras são os membros da colmeia que produzem ovos, geralmente em lotes de 20 a 50. Assim que as rainhas procriadoras põem seus ovos, é dever dos soldados defender ferozmente a área até que os ovos eclodam.

Kanks selvagens geralmente escolhem uma área para a postura de ovos onde haja uma quantidade abundante de vegetação disponível para alimentação.

Ecologia: Os glóbulos de mel produzidos pelos kanks produtores de alimento são muito doces e alcançam um alto preço quando usados em trocas e escambo. Podem sustentar um homem por vários dias sem qualquer outro meio de nutrição.

O exoesqueleto de kank pode ser usado como armadura após limpo, mas é muito frágil e tem 20% de chance de quebrar sempre que atingido por uma arma. Um uso muito mais comum do exoesqueleto de kank é na construção de golens de quitina, autômatos criados por poderosos arcanos profanadores.

CLIMA/TERRENO:	Serra florestada
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Alcateia
PER. DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum (A)
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	7
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	6+6
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	7
DANO POR ATAQUE:	1-4/1-4/1-6/1-8/1-4/1-4/1-6
ATAQUES ESPECIAIS:	Poderes psiônicos
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	Grande (2,5 m de comprimento)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	650

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
5	2/2/10	RP, II, CP/EP, FI, TV	15	100

Psicocinésia – *Ciências*: projetar energia; *Devoções*: amaciar, levitação.
Telepatia – *Ciências*: rajada psiônica, torre da vontade de ferro; *Devoções*: assombro, constrição psíquica, contato, detectar vida, escudo de pensamentos, fortaleza do intelecto, insinuação do id.

O kirre é um dos animais mais ferozes das florestas e selvas de Athas. Assemelhando-se a um tigre em muitos aspectos, trata-se de uma criatura com a qual não se deve brincar.

À primeira vista, o kirre parece um grande felino, mas, a um exame mais atento, as diferenças logo se tornam evidentes. Mede cerca de dois metros e quarenta de comprimento e possui oito patas, cada uma terminando em garras muito afiadas. Além disso, apresenta grandes chifres em ambos os lados da cabeça e uma cauda com um espinho farpado e cortante, frequentemente usada como arma. Sua boca é larga e repleta de dentes caninos afiados, empregados sobretudo para rasgar a carne das presas já abatidas. A criatura é coberta por pelagem com coloração semelhante à de um tigre, ambos listrados; porém, enquanto o tigre ostenta listras pretas e alaranjadas, ela exibe listras em tons de marrom e cinza. Essa coloração se mantém por todo o corpo, com exceção do rosto, inteiramente cinza. Os olhos amarelos, contrastando com o cinza-escuro da face, conferem a esse ser uma aparência particularmente ameaçadora.

Combate: Predadores por natureza, os kirres são extremamente bem adaptados ao combate. A criatura é muito veloz em lutas corpo a corpo e, por isso, recebe um modificador de -1 em suas jogadas de iniciativa. Caso o Mestre utilize os "Modificadores Opcionais de Iniciativa", são tratados como criaturas de tamanho pequeno, recebendo apenas um modificador de +3, em vez do +6 normal para criaturas grandes.

A cada rodada de combate, essa criatura pode atacar até sete vezes, usando membros, dentes, chifres e cauda como armas. Ela inicia com ataques das garras dianteiras, seguidos pela mordida e pelo ataque com os chifres; em seguida, ataca com as garras secundárias e com a cauda. Cada garra causa 1d4 pontos de dano; tanto a mordida



quanto a cauda causam 1d6 pontos; o ataque com os chifres causa 1d8 pontos de dano.

Como muitas criaturas de Athas, os kirres possuem poderes psiônicos naturais. Em vez de realizar seus múltiplos ataques, a cada rodada o kirre pode usar um de seus poderes psiônicos, como qualquer criatura psiônica comum. Além disso, o kirre dispõe de modos naturais de defesa psiônica que são considerados sempre ativos. Esses modos conferem à criatura uma poderosa proteção contra oponentes psiônicos, desde que o kirre possua PPPs suficientes para sustentar o modo de defesa utilizado.

Habitat/Sociedade: Os kirres normalmente são criaturas solitárias, exceto durante a aproximação da estação de acasalamento, quando macho e fêmea se unem para gerar filhotes. As ninhadas variam de três a cinco crias. Kirres são mamíferos, e as fêmeas produzem leite para alimentar os filhotes. Os jovens sobrevivem exclusivamente do leite durante os primeiros cinco meses; depois desse período, passam a consumir alimentos sólidos, como pequenos animais da floresta e outros mamíferos.

Quando a fêmea está prestes a dar à luz, tanto ela quanto seu companheiro fazem uma toca numa área remota da floresta, onde é improvável que sejam perturbados. Durante os primeiros cinco meses após o nascimento, tanto o macho quanto a fêmea protegem sua toca ferozmente, tentando matar qualquer criatura que ameace seus filhotes.

Ecologia: O kirre é uma caça favorita de muitas tribos de raças que habitam as florestas de Athas. A carne dos kirres é uma das melhores de toda Athas, sendo muito cobiçada. Além de servir como fonte de alimento, o kirre também possui outras utilidades após abatido. Os chifres da criatura podem ser removidos e usados como pontas de lança; em alguns casos, podem ser esculpidos como adagas ornamentadas. Além disso, a cauda de um kirre tem um ferrão ósseo afiado em sua extremidade que pode ser transformado em uma ponta de flecha ou de dardo.

CLIMA/TERRENO:	Desertos de areia, planícies de sal
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-4
CA:	3
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	10
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	5 ou 1
DANO POR ATAQUE:	1-6 (x5) ou 3-30
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno (Classe B)
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	Abissal (30-45 m de comprimento)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	4.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
7	3/7/10	EM, RP, AE, CP/ EP, BM, FI, TV	15	150

Psicocinésia — *Ciências:* desintegração, detonar; *Devoções:* amaciar, projetar energia.

Psicometabolismo — *Ciências:* campo mortal, conter energia; *Devoções:* bio-regeneração, camuflagem, duplicar a dor, redução.

Telepatia — *Ciências:* elo mental, rajada psíquica, torre da vontade de ferro; *Devoções:* açoite do ego, barreira mental, constrição psíquica, contato, escudo de pensamentos, estocada mental, fortaleza do intelecto, repugnância.

Os megapedes são centopeias colossais que vagam pelos desertos arenosos de Athas.

Em tudo lembram centopeias comuns, exceto pelo tamanho. Seu corpo segmentado mede entre 30 e 45 metros e apresenta um par de pernas quase a cada sessenta centímetros. Cada perna tem cerca de um metro e meio e termina em garras flexíveis. O corpo é recoberto por uma pele volumosa e felpuda que funciona como um pseudoexoesqueleto.

Combate: Pelo porte descomunal, o megapede se defende com eficiência. Ao entrar em combate, pode atacar de três maneiras. Primeiro, pode usar até cinco pernas para golpear — todas contra um único alvo ou distribuídas entre alvos diferentes, desde que estejam ao alcance de um metro e meio. Cada perna causa 1d6 pontos de dano se o ataque acertar. O megapede também pode usar as mandíbulas e morder, causando 3-30 pontos de dano; ao fazê-lo, não pode atacar com as pernas. Criaturas mordidas devem passar em um teste de resistência contra veneno ou perdem 20 pontos de vida adicionais; se forem bem-sucedidas, perdem apenas 1-3 pontos extras.

A terceira capacidade ofensiva do megapede é a psíquica. Trata-se de uma criatura psíquica poderosa, capaz de empregar até dois



poderes diferentes na mesma rodada, desde que não se envolva em combate corpo a corpo naquele momento. Como muitas criaturas de Athas, possui modos naturais de defesa psíquica sempre ativos. O custo em PPPs ainda é pago, mas esses modos podem ser usados a qualquer instante, independentemente de outras ações em curso.

Habitat/Sociedade: Com exceção do Dragão e das Bestas do Pesadelo, os megapedes estão entre os maiores perigos para quem atravessa os desertos desse mundo implacável. Pelo tamanho, raramente conseguem ocultar sua presença; ainda assim, a maioria vive sob a areia, emergindo apenas para se alimentar de viajantes desavisados. Bandos de erdlus e até kanks estão entre seus alimentos preferidos, embora possam sobreviver por semanas alimentando-se apenas de vegetação.

Quando está pronta para botar ovos, a fêmea procura uma área isolada, de preferência nos ermos pedregosos dos Planaltos, e constrói um casulo para abrigá-los. Até três ovos podem ser depositados em um único casulo, que costuma alcançar quase 18 metros de comprimento. O casulo permanece por quatro a cinco semanas antes de gerar filhotes. Ao nascer, um megapede mede entre 6 e 9 metros, alcançando o tamanho adulto cerca de três meses depois. Embora não seja especialmente protetora do casulo, a fêmea que pôs ovos atacará qualquer criatura que os ameace, movida sobretudo pelo instinto.

Ecologia: As garras de um megapede podem ser usadas como pontas de flechas e virotes extremamente eficazes. Projéteis assim confeccionados recebem +1 nas jogadas de dano (isso não os torna mágicos). As bolsas de veneno também podem ser removidas e preservadas; o veneno (Classe B) permanece ativo por cerca de um mês, após o que seca e perde o valor.

Megatério Athasiano



CLIMA/TERRENO:	Serra Florestada
FREQÜÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Familiar
PER. DE ATIVIDADE:	Noturno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-4
CA:	5
MOVIMENTO:	24
DADOS DE VIDA:	11
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	3
DANO POR ATAQUE:	2-8/2-8/2-20
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa
DEFESAS ESPECIAIS:	Resistente a veneno
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,5 m de comprimento)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	2.000

O megatério athasiano é veloz, astuto e extremamente sanguinário. Uma família dessas criaturas pode devorar uma aldeia inteira de halflings em uma única noite — e, em geral, não hesita em tentar.

Trata-se de uma criatura grande, coberta por pelagem marrom. Costuma apresentar manchas em tons de bege claro e marrom, ou cinza-claro e verde, o que lhe permite se confundir facilmente com a folhagem da serra florestada.

Embora não emitam sons audíveis para outras espécies, essas criaturas parecem se comunicar entre si com uma eficiência impressionante, o que lhes permite coordenar ataques de forma extremamente precisa.

Combate: Estas feras espregam por toda a extensão da Serra Florestada, ambiente do qual raramente se afastam. Quando estão sob a cobertura da mata, sua excelente camuflagem natural impõe uma penalidade de -3 aos testes de surpresa de seus oponentes.

Um megatério adulto ataca utilizando dois conjuntos de garras curvas e uma mordida feroz. Suas garras são longas como adagas e, impulsionadas pela força considerável do animal, desferem 2d4 pontos de dano cada. Seus dentes, igualmente longos e curvados, infligem 2d10 pontos de dano em uma mordida bem-sucedida. Caso o resultado do dado para a mordida seja 18 ou superior, a criatura crava os dentes no alvo e se mantém presa a ele, causando 1d10 pontos de dano adicional por rodada. Enquanto estiver agarrada à vítima dessa forma, suas garras recebem um bônus de +4 nas jogadas de ataque devido à proximidade. O megatério athasiano só soltará sua presa se sofrer ferimentos graves (redução de 50% ou mais em seus pontos de vida) ou se o alvo morrer.

Essas criaturas viajam em grupos familiares e costumam lutar de forma altamente coordenada. Até mesmo os filhotes são treinados para auxiliar nos ataques. Se dois megatérios forem encontrados juntos, trata-se de um casal. Se houver três ou mais, um ou dois serão filhotes, com 5 Dados de Vida, TAC0 15, causando 1d6 pontos de dano com cada garra e 1d4 com a mordida. Os jovens geralmente atuam como iscas, balançando-se de um galho para atacar com uma garra e recuando em seguida para pontos mais altos das árvores. Enquanto os oponentes se concentram neles, os pais atacam por trás para o golpe fatal.

Quando um megatério solitário é encontrado, ele costuma atacar apenas se o grupo for pequeno — uma ou duas criaturas do tamanho de um anão ou maior, ou no máximo meia dúzia de halflings. Suas táticas permanecem as mesmas: concentrar-se em um único inimigo até que ele esteja morto ou inconsciente, passando então ao próximo.



A pelagem do megatério athasiano é extremamente espessa, garantindo-lhe uma boa Categoria de Armadura natural. Além disso, sua constituição elevada confere resistência a venenos. A criatura recebe um bônus de +4 nos testes de resistência contra venenos naturais e +2 contra todos os demais venenos.

Habitat/Sociedade: Territorial por natureza, essa criatura defende sua área com ferocidade. Uma pequena floresta costuma abrigar apenas uma ou duas famílias dessas criaturas. Megatérios athasianos jamais atacam uns aos outros e, se os pais forem mortos, os filhotes provavelmente serão adotados pelos primeiros adultos que encontrarem. Preferem as árvores tanto como abrigo quanto como meio de locomoção, demonstrando excelente julgamento ao escolher galhos capazes de sustentar seu peso considerável. São extremamente rápidos, tanto entre as copas quanto no solo, e conseguem saltar até 9 metros de um galho a outro. Também retraem as garras, o que lhes permite mover-se no chão com a mesma agilidade que exibem nas árvores.

Sempre em movimento, os megatérios só se estabelecem quando a fêmea dá à luz. Nascem um ou dois filhotes, que se desenvolvem rapidamente. O macho geralmente caça para a família nos primeiros meses, até que os jovens tenham idade para se cuidar. Aos seis meses de vida, eles já são capazes o suficiente para ajudar na captura de halflings.

Ecologia: O megatério athasiano possui um único inimigo natural — os halflings. Coincidentemente, esse também é seu alimento favorito. Um halfling tem 90% de chance de ser atacado antes de qualquer outra criatura em um grupo de aventureiros. Na verdade, ao alcançar a idade adulta, um megatério quase certamente já matou e devorou muitos desses pequenos humanoides. Por esse e outros motivos, os halflings caçam a criatura sempre que há relatos de sua presença na região.

Tribos de halflings organizam caçadas a esses monstros, pois o couro espesso e a pelagem de um único exemplar podem aquecer e proteger uma família inteira. Suas garras curvas são montadas em cabos, tornando-se adagas eficazes. O halfling que abate um deles sem auxílio é aclamado como herói por sua tribo, e mesmo participar de um grupo que tenha derrotado um desses seres garante honra entre o povo pequeno da Serra Florestada.

CLIMA/TERRENO:	Planaltos
FREQUÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Clãs
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)
TESOURO:	L (C)
TENDÊNCIA:	Qualquer
QUANT./ENCONTRO:	2-7 (1d6+1)
CA:	8 (10)
MOVIMENTO:	9
DADOS DE VIDA:	5+5
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	1-8 (arma) +1 (força)
ATAQUES ESPECIAIS:	Psiônico
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,80 - 2,10 m de altura)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	270

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
3	2/2/7	EM/LM, EP/BM	13	80

Psicocinésia — *Ciências:* telecinesia; *Devoções:* controlar corpos, levitação.

Telepatia — *Ciências:* elo mental; *Devoções:* contato, escudo de pensamentos, estocada mental, infligir dor, invisibilidade, limpar a mente, ocultar pensamentos.

Os muls são um cruzamento entre anão e humano, criados para os jogos de gladiadores comuns em Athas. Embora todos nasçam em cativeiro, alguns conseguem escapar e passam a viver nas planícies e oásis dos desertos athasianos.

São humanoides robustos, com altura média entre 1,80 e 2 metros e peso que pode chegar a 135 quilos. A estatura vem do lado humano, enquanto o corpo compacto e musculoso revela claramente a herança anã. A pele é clara, por vezes com tonalidade acobreada. O rosto é essencialmente humano, mas as orelhas são puxadas para trás e levemente pontiagudas. Nenhum mul, seja macho ou fêmea, possui qualquer tipo de cabelo na cabeça ou no rosto.

Combate: Durante sua vida, os muls selvagens frequentemente se veem em situações de combate. Comumente são perseguidos por caçadores de recompensas contratados pelos templários e nobres que operam os jogos de gladiadores. Em combate, são lutadores muito eficazes.

A maioria usa armaduras de couro, o tipo mais comum em Athas, geralmente as mesmas que vestiam ao fugir, oferecendo proteção adequada (CA 8). Muitos carregam também escudos pequenos ou médios, herança direta de seus dias nas arenas.

Costumam empunhar espadas longas, embora às vezes sejam vistos com espadas curtas ou, com mais frequência, armas de haste, manguals ou maças. A maior parte utiliza armas de osso ou pedra, mas não é raro que muls selvagens carreguem armas de obsidiana



e até mesmo de metal. Graças à força incomum, recebem um bônus de +1 nas jogadas de dano com qualquer arma.

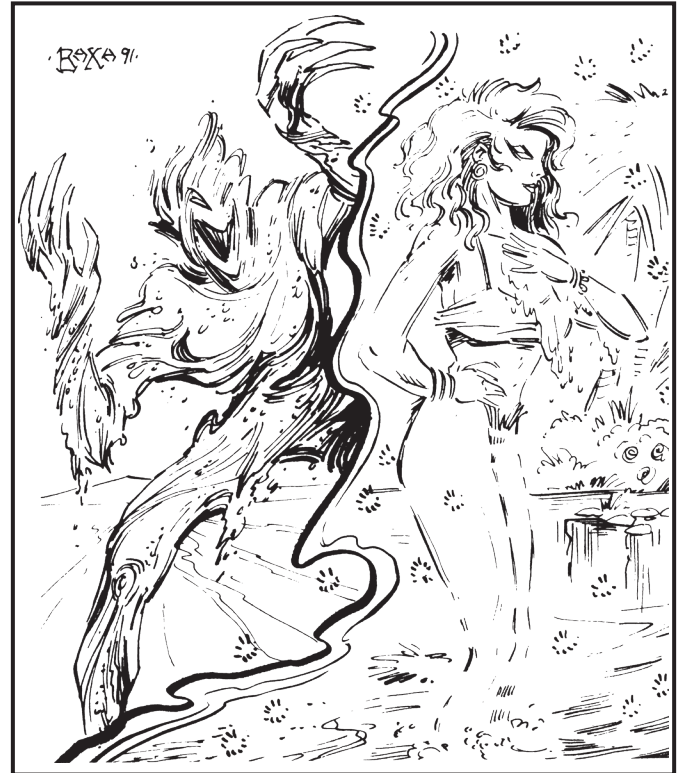
Além disso, como muitas criaturas de Athas, os muls são naturalmente psiônicos. A maioria (75%) possui talentos selvagens, com apenas uma ou duas habilidades psiônicas. Alguns (25%), no entanto, são verdadeiros psiônicos, capazes de usar uma variedade de poderes.

Habitat e Sociedade: Muls selvagens raramente formam grandes grupos, preferindo pequenos clãs de dois a sete membros. Em geral, esses clãs são compostos por indivíduos que escaparam juntos e permanecem unidos para proteção mútua. Costumam se estabelecer em regiões áridas e pedregosas, onde as planícies encontram os desertos dos planaltos. Com a vegetação extremamente escassa, muitos recorrem à caça de animais e até de outros humanoides como fonte de alimento, o que faz com que sejam amplamente temidos por outras raças. Esse temor é recíproco: eles vivem em constante paranoia, acreditando que qualquer um que os encontre possa estar a serviço dos templários ou dos nobres das arenas. Assim, raramente confiam em estranhos, exceto quando um grupo aventureiro conta com um indivíduo de sua raça entre seus membros — e mesmo assim a desconfiança persiste.

Todos nascem estéreis, e nenhum clã possui descendentes. Jovens desta raça só são encontrados na natureza quando escapam junto com adultos. Por serem, por definição, escravos fugitivos, quase nunca entram em cidades após a fuga. Caso um deles seja descoberto dentro dos muros de uma cidade athasiana, será capturado e, muito provavelmente, executado em público como advertência a outros.

Ecologia: Assim como os muls ocasionalmente caçam e comem outras raças humanoides, eles próprios são caçados. Algumas tribos de thri-kreen caçam muls selvagens, o que alimenta uma animosidade entre essas duas raças.

CLIMA/TERRENO:	Noiva das Areias Desertos de areia	Mãe das Areias Desertos de areia
FREQUÊNCIA:	Rara	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária
PER. DE ATIVIDADE:	Noite	Noite
DIETA:	Especial	Especial
INTELIGÊNCIA:	Média (8-10)	Alta (11-12)
TESOURO:	C	B, W
TENDÊNCIA:	Caótico e maligno	Caótico e maligno
QUANT./ENCONTRO:	1	1
CA:	0	-1
MOVIMENTO:	24, Ev 12	24, Ev 12
DADOS DE VIDA:	7	9
TACO:	13	11
Nº DE ATAQUES:	2	2
DANO POR ATAQUE:	1-10/1-10	1-12/1-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Dreno de Energia	Dreno de Energia
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula	Nula
TAMANHO:	M (1,80 m)	M (1,80 m)
MORAL:	Resoluto (15-16)	Resoluto (15-16)
VALOR EM XP:	3.000	5.000



A noiva das areias é uma criatura oriunda do Plano Material Negativo, aprisionada em Athas. Ela utiliza seus poderes ilusórios para atrair vítimas a uma morte fria e inevitável. Normalmente, cria a ilusão de um oásis, assumindo a forma de uma bela mulher — ou, mais raramente, de um homem. Alimenta-se da força vital de seres inteligentes.

Composta inteiramente de areia, essa criatura assume uma forma humanoide e exibe dois olhos vermelhos incandescentes, que brilham como brasas na escuridão.

Esses seres dominam apenas um número (1d6) reduzido de línguas humanas ou semi-humanas.

Combate: Movida por um ódio intenso contra criaturas inteligentes — ainda que moderado por notável astúcia — a noiva das areias é capaz de deslocar-se sob a areia à sua taxa normal de movimento, usando essa habilidade para vasculhar a região em busca de presas em potencial. Perspicaz, ela identifica facilmente um grupo castigado pela sede; tais viajantes tornam-se alvos quase certos. Apenas grupos grandes e bem abastecidos costumam ser ignorados. Uma de suas estratégias favoritas é aguardar até que alguém fique para trás. Esse indivíduo então se depara com um oásis onde jamais esperaria encontrar um. Embora a visão possa parecer suspeita, para alguém à beira da morte por sede, uma poça de água é capaz de dissipar muitas dúvidas.

Quando a presa enfim se aproxima, a criatura procura atraí-la; no momento em que a vítima se refresca na piscina ilusória, a ilusão é desfeita e o ataque ocorre de surpresa.

A noiva das areias possui a capacidade de lançar *terreno ilusório* uma vez por dia e a magia *modificar aparência* duas vezes por dia. Essas magias são lançadas como se ela fosse um arcano de 10º nível. A criatura demonstrará essas magias sempre para ocultar tanto sua própria aparência quanto a do ambiente ao redor. A ilusão do oásis é quase perfeita: apenas druidas e rangers de 6º nível ou superior têm direito a um teste de resistência para descrença. A magia *modificar aparência* é igualmente eficaz, impondo uma penalidade de -2 nos testes de resistência para desacreditar. Caso uma vítima seja atraída ao oásis ilusório, a noiva das areias a convida a se refrescar. Quando a presa se inclina para beber, a criatura desfaz a ilusão e ataca, recebendo um bônus de +4 na jogada de ataque inicial.

Qualquer um que conversar com uma noiva das areias pode sentir que algo está errado. A cada rodada de conversa, um personagem tem direito a um teste de resistência para desconfiar da ilusão. Elas

não são muito hábeis em conversas polidas; a maior parte de suas informações está desatualizada ou simplesmente incorreta. Ainda assim, a primeira sugestão de uma noiva das areias quase sempre é: “tome um gole, então podemos conversar”. Ela tenta atacar enquanto a vítima desavisada enche a boca de areia.

Aquele que acredita na ilusão enfrenta sérios problemas: além do ataque, sua boca e garganta ficam cobertas de areia. Até que gaste uma rodada limpando-se, o personagem ataca e defende com penalidade de -2 e torna-se incapaz de lançar magias com componentes verbais.

Como a noiva das areias é composta inteiramente de areia, espadas e lanças atravessam seu corpo sem causar qualquer efeito real. Apenas armas encantadas lhe causam dano efetivo; armas comuns apenas dispersam a areia. Ainda assim, ela finge sofrer ferimentos mesmo quando atingida por armas normais, recuando por uma rodada para sustentar a ilusão. Esse ser procura impedir que seus inimigos descubram sua fraqueza, mas grupos atentos podem notar que seu tamanho não diminui à medida que recebe dano. Somente armas mágicas podem destruir permanentemente a criatura. Água comum é prejudicial, mas não de forma definitiva: a cada 4 litros de água arremessados contra ela, sofre 1d6 pontos de dano temporário. Essa entidade se recompõe após um dia. Mesmo quando o dano resulta da combinação de água e armas mágicas, ainda assim se reconstitui em 24 horas.

Em combate corpo a corpo, a Noiva das Areias ataca com seus dois braços poderosos. Cada golpe desferido causa 1d10 pontos de dano e drena um nível de experiência da vítima. Aquele que tiver toda a sua força vital drenada torna-se uma carcaça ressequida; em dois dias, o corpo se dissolve em areia e poeira, tornando a vítima irreversível a não ser por um *desejo*. Antes disso, porém, a vítima pode ser restaurada por meio da combinação das magias *remover maldição* e *reviver mortos*. Quem retorna, no entanto, perde por completo a memória de sua existência anterior — inclusive todos os seus pontos de experiência. As lembranças só podem ser recuperadas com um *desejo* formulado corretamente.

Se uma batalha estiver indo mal, a Noiva das Areias pode simplesmente dissolver-se na areia, levando uma rodada para desaparecer por completo. Caso os oponentes não abandonem a área imediatamente, a criatura tem 50% de chance de ressurgir atrás de um deles — pronta para atacar de surpresa.

Noiva das Areias

A Noiva das Areias não conhece o medo, embora existam teorias de que busquem incessantemente por alguém capaz de matá-las para que possam retornar ao seu plano sombrio. No entanto, tal hipótese é contestada pela astúcia cruel de seus ataques, inclusive ao permitir que grupos numerosos partam ileso. Ainda assim, ela pode se disfarçar tanto de uma gigante feminina de baixa estatura quanto de uma humana comum. Qualquer criatura com pelo menos baixa inteligência é uma presa em potencial para uma noiva das areias.

Habitat/Sociedade: Criaturas essencialmente solitárias, as noivas das areias não mantêm qualquer contato entre si. São seres aprisionados em Athas e sofrem tanto quanto — ou até mais do que — suas vítimas. Elas ficaram presas quando um profanador abriu uma fenda para o Plano Material Negativo.

A área de atuação de cada uma é de território considerável, limitado apenas pela extensão da areia. Ela evita atravessar terrenos que não sejam arenosos. Pode cruzar silte, mas sua taxa de movimento é reduzida à metade. Não atravessa outros tipos de terreno. Seu covil costuma ficar bem oculto em uma cavidade sob a areia. Embora não façam uso direto deles, estas criaturas cobiçam os pertences dos homens; por isso, seus tesouros têm o dobro da chance normal de conter itens mágicos e o triplo da chance de conter gemas.

Ecologia: Sem inimigos naturais, caçam qualquer criatura que possam alcançar, aparentando não conhecer limites para sua ânsia por força vital. Demonstram especial predileção pela energia vital de preservadores.

Mãe das Areias

Uma mãe das areias, ou mãe da noiva, é uma versão muito antiga e poderosa da noiva das areias. Sua aparência normal é idêntica à da forma comum. Não se sabe se esse ser é uma criatura única ou se pode, de alguma forma, evoluir a partir de um exemplar menos antigo.

Combate: A mãe das areias utiliza os mesmos poderes ilusórios da noiva das areias. Em vez de assumir a forma de uma jovem bela, ela prefere aparentar uma figura mais velha e maternal. Essa matrona acolhe aventureiros sedentos, oferecendo cuidado e abrigo até que se recuperem. A mãe das areias aprendeu que conversas prolongadas podem revelar sua fraqueza e, por isso, desenvolveu a habilidade de ocultá-la, demonstrando grande preocupação pelos “queridos jovens” do grupo.

Extremamente inteligente, ela não ataca até que as condições sejam favoráveis. Antes do ataque, tenta descobrir se alguém carrega armas mágicas ou se há um preservador no grupo. Sempre procura atacar primeiro o membro mais perigoso, preferencialmente com surpresa.

Mães das areias lançam suas ilusões como se fossem de 12º nível, e elas são muito bem elaboradas. Apenas um druida ou ranger de 7º nível ou superior tem uma chance de desacreditar o *terreno ilusório*, e a *modificar aparência* impõe uma penalidade de -4 para descrença.

O oásis criado por uma mãe das areias é sempre escolhido com cuidado. Ao encontrar um poço ou sumidouro de água, ela o utiliza como centro de seu *terreno ilusório*. Dessa forma, oponentes perigosos podem ser empurrados para dentro enquanto bebem. Se um inimigo estiver ajoelhado “bebendo”, um ataque bem-sucedido o empurra automaticamente para a queda, causando dano de queda além do dano normal do ataque.

Em combate corpo a corpo, a mãe das areias ataca duas vezes com seus punhos poderosos de areia. Cada golpe causa 1d12 pontos de dano e drena um nível. Uma vez engajada no combate, ela luta com inteligência, podendo dividir seus ataques entre dois oponentes, desde que estejam próximos um do outro. Assim como a noiva das areias, só sofre dano permanente de armas mágicas; contudo, contra esse ser, essas armas devem possuir ao menos um bônus de +2. Se

for reduzida a zero pontos de vida por armas mágicas de +1 ou menos, recompõe-se após um dia. Água comum não lhe causa dano.

Essas criaturas possuem ainda um poder adicional: a capacidade de lançar desfazer água (a versão reversa de criar água) uma vez por dia, como um sacerdote de 9º nível. Cada uso destrói até 20 litros de água. Após seguir um grupo por algum tempo, costumam empregar esse poder quando os aventureiros estão prestes a ficar sem água.

O ódio das noivas das areias por preservadores é compartilhado por elas. Sempre atacam quando há um preservador presente e, em geral, demonstram interesse excessivo pelos “magos bondosos”. Sabem que a magia representa um grande perigo para si e, por isso, costumam atacar o preservador primeiro. Mesmo que o grupo se disperse e fuja, é o preservador que a mãe das areias continuará a perseguir.

Habitat/Sociedade: A mãe das areias geralmente habita uma caverna profunda sob a areia. Ela coleciona itens mágicos e gemas, e seu tesouro é invariavelmente valioso. Há o dobro da chance normal de aparecer qualquer item mágico, o que significa que sempre existe ao menos um item mágico em seu tesouro — embora possa ser inútil, especialmente se for uma poção ou outro item sujeito à degradação com o tempo. Encontrar o covil de uma mãe das areias pode, por si só, constituir uma aventura e jamais deve ser algo fácil.

Ecologia: A sede por força vital de uma mãe das areias supera até mesmo a da noiva das areias. Ela prefere intensamente a energia vital de criaturas inteligentes, mas, na ausência destas, até mesmo feras serão drenadas por completo.



Pássaro Roca, Athasiano



CLIMA/TERRENO:	Montanhas
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Familiar
PER. DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	C
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-2
CA:	6
MOVIMENTO:	6, Vn 48 (D)
DADOS DE VIDA:	15
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	2 ou 1
DANO POR ATAQUE:	3-18/3-18 ou 5-30
ATAQUES ESPECIAIS:	Surpresa, agarrar
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (15 m de comprimento + envergadura)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	9.000



O pássaro roca athasiano é uma ave de rapina colossal que habita regiões montanhosas e quentes. Ele é conhecido por capturar e carregar criaturas grandes — como kanks, inix e erdlus — para se alimentar.

À primeira vista, lembram águias gigantes, com plumagem marrom-escura ou branco-encardido. Essas aves titânicas medem cerca de 15 metros do bico às penas da cauda, com uma envergadura que pode alcançar 30 metros.

Sua comunicação, por sua vez, é rudimentar: sua linguagem extremamente limitada é útil apenas para alertar seu par sobre perigos iminentes ou, mais comumente, sobre a presença de alimento.

Combate: O pássaro roca mergulha sobre a presa, agarra-a com suas garras poderosas e a carrega até o ninho, onde a devora com calma. O dano causado é de 3d6 pontos por garra. Na maioria das vezes (90%), a ave só consegue levar a presa se ambas as garras atingirem o alvo. Caso apenas uma delas acerte, ela geralmente solta a vítima, descreve um arco no ar e tenta agarrá-la novamente. Uma vez que a presa esteja firmemente segura, retorna ao seu covil. Se a vítima oferecer resistência, passa a atacar com o bico afiado, infligindo 5d6 pontos de dano por acerto.

Se um humano, humanoide ou semi-humano for capturado, há 60% de chance de que seus braços fiquem presos ao corpo, tornando impossível atacar com armas corpo a corpo ou realizar magias que exijam componentes gestuais. A criatura solta sua presa se sofrer dano equivalente a um quarto de seus pontos de vida. Ela também é capaz de agarrar dois alvos simultaneamente, desde que estejam a até 3 metros um do outro.

Normalmente, um pássaro roca patrulha a cerca de 900 metros de altitude, procurando presas em potencial com sua visão aguçada. Ao identificar um bom alvo, ele mergulha em silêncio. Esse ataque furtivo impõe uma penalidade de -3 nas jogadas de surpresa de seus oponentes.

Habitat/Sociedade: Os covis dessas aves são ninhos colossais, construídos com árvores inteiras, galhos e materiais similares, geralmente localizados nos picos mais elevados das Montanhas Ressonantes. Os pássaros roca não costumam fazer ninho próximos uns dos outros; raramente um exemplar é encontrado a menos de 80 quilômetros de outro. Em cada ninho, há 25% de chance de existirem 1d3 + 1 ovos. No mercado, cada ovo pode ser vendido por 2d6 × 100 peças cerâmicas para mercadores de itens exóticos, valor que pode dobrar se o interessado for um treinador ou um aspirante a cavaleiro de

pássaro roca. Como esperado, essas criaturas lutam até a morte para proteger sua prole, recebendo um bônus de +1 nas jogadas de ataque ao defenderem o ninho.

Como não possuem qualquer interesse por riquezas, o tesouro dessas criaturas costuma ser encontrado espalhado ao redor ou sob o ninho. Esses bens são, na verdade, o espólio acumulado de suas antigas vítimas. Quando o pássaro captura animais de carga, parte desse tesouro pode consistir em mercadorias valiosas, como especiarias, tapetes, perfumes ou até mesmo joias finas.

Ecologia: Como mencionado anteriormente, os pássaros roca não estabelecem covis próximos entre si, pois uma concentração tão grande de predadores devastaria rapidamente a região. Ainda assim, essas criaturas desempenham um papel importante no equilíbrio do ecossistema, ao controlar a população de grandes predadores.

Há rumores de que as penas de pássaro roca são um ingrediente vital na fabricação de *asas* e *vassouras voadoras*. O uso dessas penas em uma magia de voo acrescenta 1d20 rodadas à duração do efeito; ao escrever uma magia de voo em um pergaminho, o emprego de uma pena perfeita permite dobrar o número de magias que podem ser escritas com a mesma quantidade de tinta. (Um exemplar abatido em combate geralmente não possui mais do que 1d20 penas perfeitas restantes, pois elas precisam estar intactas e absolutamente limpas para servir a esse propósito.)

Ocasionalmente, esses animais são domados e usados como montarias. A seção a seguir detalha essa prática.

Tornando-se um Cavaleiro de um Pássaro Roca

O método preferido para capturar um desses espécimes com vida envolve o uso de um animal de grande porte como isca, normalmente um erdlu. Redes de dimensões colossais são preparadas com antecedência e cuidadosamente ocultadas, seja por meios mágicos, seja recobertas de areia para escapar à detecção. Quando a criatura mergulha para agarrar a presa, as redes são projetadas sobre ela, geralmente por meio de virotes de balista presos às amarras ou, mais uma vez, com auxílio mágico. Uma vez enredada, a ave reage com extrema violência até perceber que é incapaz de alçar voo; nesse momento, tende a cessar a luta. Libertar-se, contudo, não é particularmente difícil: com Força equivalente a 24, há 95% de chance

Pássaro Roca, Athasiano

de rasgar redes comuns. Por essa razão, as amarras precisam ser excepcionalmente resistentes. Redes reforçadas, confeccionadas com cordas de pelo menos 2,5 centímetros de espessura, reduzem a chance de fuga para 60%, enquanto aquelas feitas com fios de chá'thrang são as mais eficazes, diminuindo a probabilidade de escape para apenas 40% — embora sua raridade as torne difíceis de obter. Em virtude de sua visão extraordinária, tanto o disfarce das armadilhas quanto o posicionamento dos caçadores devem ser impecáveis. A menos que estejam ocultos por magia ou poderes psiônicos, os captos estão sujeitos a uma jogada normal de surpresa. Caso não seja surpreendida, a criatura percebe o perigo e abandona a área em busca de uma presa menos suspeita.

A alternativa de chocar e criar um exemplar desde o nascimento é igualmente demorada e extremamente dispendiosa. O ovo precisa ser mantido em um ambiente seco e aquecido durante um período de incubação de três meses — cabendo ao Mestre decidir quão próximo da eclosão ele estava quando foi encontrado. Ao nascer, o filhote já apresenta cerca de 1,5 metro de comprimento, com asas curtas que atingem uma envergadura de aproximadamente 4 metros. Seu apetite é voraz, e treinadores descuidados frequentemente acabam se tornando sua primeira refeição. Durante um ano inteiro, deve ser alimentado diariamente com pelo menos quatro animais de grande porte, apresentando desenvolvimento superior quando nutrido com erdlus. Nesse período, a alimentação precisa ser realizada exclusivamente por uma única pessoa, que deve dedicar várias horas por dia conversando com a ave e estabelecendo um vínculo. Somente após esse primeiro ano o animal estará apto a voar e iniciar o treinamento propriamente dito. Essas aves desenvolvem uma ligação profunda com seus mentores e jamais permitem que terceiros as montem sem a permissão ou presença deles. Uma vez estabelecido o vínculo, a criatura lutará até a morte para proteger seu dono, mesmo tendo apenas seis meses de vida.

Apesar de já representar um desafio monumental, capturar ou chocar um espécime é apenas o primeiro passo. A verdadeira dificuldade reside no treinamento. O aspirante a treinador precisa manter um rebanho considerável de erdlus para sustentar o consumo descomunal da ave. Um adulto necessita de, no mínimo, 90 quilos de carne por dia apenas para sobreviver; se tiver oportunidade, consumirá o dobro dessa quantidade. Assim, é muito mais prudente mantê-lo sempre bem alimentado do que correr o risco de figurar em seu cardápio.

Quando capturada já adulta, a criatura leva cerca de três meses apenas para se acalmar. Durante esse período, se uma única pessoa for responsável por levar alimento, falar com ela — sempre do lado de fora da jaula — e tratá-la de maneira geral com cuidado, a ave passa a permitir sua aproximação sem tentar devorá-la imediatamente. Após mais dois meses de contato contínuo, alimentação e cuidados, ela aceita ser montada, embora exclusivamente por esse treinador. Como exemplares adultos não formam vínculos profundos, o máximo que se pode alcançar é uma relação de amizade.

No momento de montar, é necessário equipar a criatura com uma sela especial. Essas selas possuem tiras que passam sob a parte inferior do peito e logo atrás das pernas, normalmente incluindo um assento para o cavaleiro e pontos de fixação para carga ou pertences. Alternativamente, o animal é capaz de transportar com facilidade até oito criaturas de tamanho humano, e algumas selas são projetadas especificamente para essa finalidade. A escolha fica inteiramente a cargo do treinador, pois cada sela deve ser ajustada individualmente. Apenas ele pode realizar esse ajuste, embora possa contar com a ajuda de um curtidor ou artesão em couro na confecção do equipamento. Nos estágios iniciais do treinamento, a ave deve usar viseiras sobre os olhos, embora seja capaz de aprender a obedecer comandos verbais.

Após toda essa preparação exaustiva, chega o momento do voo inaugural, quando a criatura é finalmente montada e lançada aos céus. Trata-se de um instante decisivo, capaz de selar de forma definitiva o sucesso ou o fracasso de todo o árduo processo de adestramento.

Nesse momento crítico, o Mestre avalia o tratamento dispensado à ave, levando em conta a qualidade da alimentação, os cuidados gerais e o grau de afeição demonstrado pelo treinador. Caso o tratamento tenha sido exemplar, o treinador pode realizar um teste normal da perícia Lidar com Animais; cavaleiros que tenham estabelecido um vínculo recebem um bônus de +5. Se o cuidado tiver sido inferior ao ideal, o Mestre pode impor uma penalidade de até -10 no teste. Um resultado bem-sucedido indica que a confiança da criatura foi conquistada e que o treinador poderá trabalhar com ela. Em caso de falha, o animal se rebela e tenta escapar, executando manobras aéreas extremamente perigosas — como giros abruptos, mergulhos súbitos e bicadas contra o cavaleiro — fazendo tudo o que estiver ao seu alcance. A rebelião persiste por uma hora para cada ponto que faltou para atingir a dificuldade do teste. Se o cavaleiro conseguir permanecer montado durante todo esse período, a criatura finalmente se rende e aceita seu montador.

O método mais rápido — e também o mais perigoso — de domar essa ave consiste em colocar a sela imediatamente após a captura. Em seguida, ela é solta, e o cavaleiro deve fazer tudo o que puder para se manter firme. A batalha travada nos céus é um espetáculo aterrador: o voo nunca dura menos de um dia e pode se estender por até dois dias inteiros (5d6 + 20 horas). Nas primeiras quatro horas, o cavaleiro não pode fazer nada além de se segurar. A cada hora subsequente, deve falar com a criatura e tentar acalmá-la. É necessário possuir a perícia Cavalgar Criatura Alada e realizar um teste bem-sucedido a cada hora de voo. Também é exigida a perícia Lidar com Animais, embora ela não possa ser testada antes de decorridas seis horas; esse teste sofre uma penalidade de -12, com novas tentativas a cada hora. O número de horas já passadas montado é subtraído do teste, à razão de um ponto para cada três horas. Se/Quando o resultado final for inferior ao valor da perícia do cavaleiro, a criatura estará domada.

Há histórias de cavaleiros que conseguiram permanecer montados — ou que se amarraram à sela — apenas para adormecer durante o percurso. Esses indivíduos geralmente nunca mais são vistos, pois a ave retorna ao seu ninho, onde seu parceiro rapidamente faz uma refeição do cavaleiro indefeso. Um cavaleiro bem descansado não deve ter dificuldade em permanecer acordado por pelo menos 15 horas; após esse período, contudo, deve realizar um teste de Constituição a cada hora. Isso, evidentemente, não se aplica a muls ou thri-kreens. Druidas ou outros personagens capazes de se comunicar com animais podem reduzir o tempo necessário de montaria pela metade.

Uma vez treinada — ou dominada —, a criatura pode ser ensinada a mergulhar e atacar sob comando, o que exige mais dois meses de treinamento. A sela e o arreo dificultam ataques com o bico, tornando preferível a tática de agarrar uma presa, ganhar altitude e então soltá-la, permitindo que a queda cause a morte. Quando equipada com arreios, ainda pode atacar com o bico, mas sofre uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque, enquanto o cavaleiro não pode fazer nada além de se manter firme. Armas de combate corpo a corpo têm utilidade limitada nessa situação, embora uma lança grande possa ser devastadora, causando dano dobrado contra outros oponentes voadores ou criaturas grandes no solo. Em planagem, a ave também serve como uma plataforma relativamente estável para disparar uma besta. Ela pode ainda ser treinada para transportar rochas e soltá-las sob comando, carregando duas pedras de 90 quilos cada sem perda de velocidade ou manobrabilidade, embora sofra uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque ao utilizá-las dessa forma. Cada rocha causa 5d10 pontos de dano.

Além disso, trata-se de uma excelente besta de carga. Com apenas um cavaleiro, é capaz de transportar até 450 quilos sem redução de velocidade ou manobrabilidade. Em situações emergenciais, pode carregar o dobro desse peso, embora sua velocidade caia para 36 e sua manobrabilidade para E. Também pode ser treinada para realizar caçadas a mando de seu mestre, retornando ao acampamento com a presa capturada.

CLIMA/TERRENO:	Mata-Flores Florestas/Selvas	Folha-de-Orvalho Selvas	Erva-Venenosa Florestas	Vinha Estranguladora Selvas
FREQUÊNCIA:	Rara	Rara	Rara	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária	Solitária	Solitária	Solitária
PER. DE ATIVIDADE:	Dia	Dia	Dia	Dia
DIETA:	Carnívora	Carnívora	Carnívora	Carnívora
INTELIGÊNCIA:	Não (0)	Não (0)	Não (0)	Não (0)
TESOURO:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro	Neutro	Neutro	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1	1	1	1
CA:	9	Ver abaixo	8	5
MOVIMENTO:	Nulo	Nulo	Nulo	Nulo
DADOS DE VIDA:	9	3 ou mais (ver abaixo)	10 (ver abaixo)	1-5 (ver abaixo)
TACO:	11	15 ou menos	Nulo (ver abaixo)	19, 17 ou 15
Nº DE ATAQUES:	1	1	1	1
DANO POR ATAQUE:	1d6	1d6	1d6	1d10
ATAQUES ESPECIAIS:	Paralisia	Drenar sangue	Veneno	Estrangulamento
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo	Nenhuma	Ver abaixo	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma	Nenhuma
TAMANHO:	I (área de 13,5m)	M-I (0,9 a 4,5m)	P (área de 60cm)	I (7,5m de comprimento)
MORAL:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
VALOR EM XP:	2.000	3-4 DV: 175 5-6 DV: 420 7-8 DV: 975 9-10 DV: 2.000	2.000	650



Mata-flores

A mata-flores é uma planta extremamente singular encontrada em todas as regiões cobertas por vegetação de Athas. Ela apresenta diversas estruturas distintas, incluindo caule, raízes, gavinhas e flores.

Uma única mata-flor ocupa uma área com raio de até 13,5 metros. As raízes e vinhas desta planta estendem-se pela área, entremeando-

-se a quaisquer outras plantas próximas. O caule da mata-flor tem o tamanho do tronco de uma árvore de grande porte, mas, conforme cresce, deita-se rente ao solo, espalhando-se em todas as direções.

As raízes da planta cruzam toda a área de 13,5 metros de raio e funcionam de forma semelhante a fios de armadilhas. As gavinhas ramificam-se a partir das raízes à espera de uma vítima desavisada. As gavinhas possuem de cinco a sete centímetros de espessura, de 1,5 a 3 metros de comprimento e coloração verde. A cada 1,5 ou 3 metros, há um grupo de quatro gavinhas que brotam de uma das raízes da mata-flor. As flores da mata-flor são grandes e de um amarelo brilhante, com hastes e folhas verde-escuras. Dentro da área da planta, há um número variável de flores, geralmente de seis a nove, distribuídas uniformemente. O estame da flor assemelha-se a um almofadado de alfinetes; é dele que a planta dispara os espinhos que ferem seus alvos.

Quando uma vítima pisa em qualquer uma das raízes da planta, as flores disparam uma rajada de espinhos em todas as direções, cobrindo completamente a área ocupada pela mata-flor. Esses espinhos carregam um veneno natural paralisante, e qualquer criatura atingida deve realizar um teste de resistência contra paralisia. Aqueles que obtiverem sucesso sofrem 1d6 pontos de dano, mas não sofrem outros efeitos. Os que falharem sofrem 1d6 pontos de dano e ficam paralisados por 2 rodadas (20 minutos). Assim que a vítima é paralisada, as gavinhas da mata-flor movem-se e começam a envolvê-la.

Uma mata-flor possui 1 dado de vida para cada três metros de área, até um máximo de 9 Dados de Vida. Cada flor possui apenas 3 pontos de vida, enquanto as raízes possuem 8 pontos de vida cada. As raízes, gavinhas e flores da mata-flor não são muito resistentes e são fáceis de cortar (CA 9).

Folha-de-Orvalho

As folhas-de-orvalho são encontradas nas selvas de Athas, onde se misturam facilmente à folhagem e ao ambiente tropical. Quando jovens, cada folha possui de 0,9 a 1,5 metro de comprimento e cor bege-amarelada. As folhas desta planta são geralmente encontradas em grupos de quatro, todas brotando de um único caule. Uma planta jovem tem um raio de aproximadamente 1,2 metro e 0,9 a 1,2 metro

Plantas Carnívoras

de altura. Conforme se alimenta, a folha-de-orvalho cresce a um ritmo alarmante.

A folha-de-orvalho subsiste do sangue de suas vítimas. À medida que consome mais sangue, a planta cresce, logo atingindo a altura de 4,5 metros e um raio de 6 metros. A folha-de-orvalho alimenta-se através de suas folhas afiadas e farpadas. Quando uma criatura passa por uma dessas plantas, ela chicoteia o alvo com suas folhas, cortando-o. Para a vítima, parecerá que a folha apenas se moveu ao sabor do vento. Quando uma folha-de-orvalho ataca, causa 1d6 pontos de dano. Ao cortar a criatura, as farpas enterram-se na pele, fazendo com que as folhas fiquem presas na ferida. As folhas então começam a drenar o sangue da vítima a uma taxa de 1 ponto de vida a cada duas rodadas, até que ela seja drenada por completo ou se liberte. Libertar-se exige três rodadas. Isso pode ser feito mais rapidamente, mas o esforço resulta em 1d6 pontos de dano para a vítima.

Uma folha-de-orvalho jovem possui 1 Dado de Vida e CA 10. Para cada dez pontos de dano que a planta inflige a um alvo, ela ganha 1 Dado de Vida, e sua CA é reduzida em 1 (até o mínimo de CA 0). Além disso, a planta cresce 30 centímetros em altura para cada Dado de Vida ganho. Assim, após infligir dez pontos de dano, uma folha-de-orvalho teria 2 Dados de Vida, CA 9 e entre 1,2 e 1,5 metro de altura. Após infligir 30 pontos de dano, teria 4 Dados de Vida e CA 7. Observe que o dano adicional causado pela remoção rápida de uma folha da ferida não conta para o crescimento da planta.

Erva-Venenosa

A Erva-Venenosa é encontrada nas áreas florestais de Athas. Ao longo de suas raízes, crescem grandes e belas flores de pétalas alaranjadas vibrantes e folhas verde-claras. Cada flor mede entre dez e quinze centímetros de diâmetro, sendo muito fácil de avistar. Uma única planta pode sustentar até trinta dessas flores, espalhadas por um raio de até seis metros.

Essas flores tendem a se estender em direção a trilhas e caminhos comumente usados por animais e viajantes de porte humano na floresta. No centro de cada flor há um saco de veneno repleto de um pó tóxico. Quando uma vítima toca ou esbarra em uma dessas flores, uma grande nuvem de veneno é liberada no ar, afetando todos dentro de um raio de 4,5 metros da planta. Todos os seres na área afetada devem realizar um teste de resistência contra veneno ou cairão em um sono profundo, sofrendo 1d6 pontos de dano no processo. Aqueles que forem bem-sucedidos no teste permanecem conscientes, mas ainda sofrem o dano. Uma vez adormecida, a vítima é coberta pelo pó que, ao ser respirado, mantém a inconsciência. Após a vítima adormecer, as raízes da erva-venenosa crescem rapidamente sobre seu corpo até que ela fique completamente emaranhada. A planta leva 3 rodadas para enredar totalmente uma vítima. As raízes então secretam uma enzima corrosiva que devora lentamente a carne da vítima, matando-a eventualmente. Essas enzimas corrosivas causam 1d10 pontos de dano por rodada.

As ervas-venenosas são difíceis de destruir, pois liberam uma nova nuvem de pó tóxico cada vez que são atingidas. Cada flor é capaz de gerar até duas nuvens antes que sua bolsa de veneno se esgote completamente; dessa forma, uma planta de tamanho médio pode produzir um total de 60 nuvens antes que suas reservas sejam drenadas. É importante notar que, a cada nova nuvem liberada, todas as criaturas dentro da área de efeito devem realizar um novo teste de resistência contra veneno ou cairão em estado de inconsciência.

Cada flor de erva-venenosa possui apenas 2 pontos de vida, mas a planta inteira tem um total de 10 Dados de Vida. A erva-venenosa é imune a ataques de frio, porém sofre dano dobrado por ataques



baseados em fogo. Quando uma erva-venenosa é morta, ela dispersa automaticamente o máximo de nuvens de veneno possível antes de morrer. O único método conhecido para matar uma erva-venenosa com segurança é por meio do uso da magia de um profanador. Quando a fonte de vida da planta é drenada, ela se torna incapaz de dispersar suas nuvens de pó e, como toda forma de vida vegetal ao alcance da magia profanadora, morre instantaneamente.

Vinhas Estranguladoras

As vinhas estranguladoras possuem cerca de 7,5 metros de comprimento e geralmente se estendem entre três ou quatro árvores, cruzando com frequência trilhas e caminhos na floresta. As vinhas apresentam aproximadamente dez folhas a cada seção de 1,5 metro; essas folhas ocultam espinhos afiados. O caule da vinha estranguladora tem coloração marrom-esverdeada, enquanto as folhas exibem um verde profundo e brilhante, semelhante ao musgo.

Uma vinha estranguladora costuma permanecer pendente entre as árvores, à espera da passagem de uma vítima. Quando uma presa adequada passa sob a vinha, ela cai subitamente e se enrola no pescoço do alvo, estrangulando-o. Em seguida, tenta erguer a vítima do chão, mantendo-a suspensa até a morte.

Por parecer completamente natural em seu ambiente, a vinha estranguladora impõe uma penalidade de -1 nas jogadas de surpresa das criaturas que ela ataca.

No ataque inicial, a videira causa 1d10 pontos de dano, graças a seus longos espinhos. A cada rodada subsequente, enquanto a vinha tenta estrangulador o alvo, a presa sofre 1d6 pontos de dano. Libertar-se de uma vinha estranguladora é difícil e exige um teste de Força com penalidade de -5. Essa tentativa só pode ser feita uma única vez pela vítima.

CLIMA/TERRENO:	Planícies agrestes, floresta
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PER. DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Fotossíntese
INTELIGÊNCIA:	Semi- (2-4)
TESOURO:	A
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	7
MOVIMENTO:	0
DADOS DE VIDA:	3
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	0
DANO POR ATAQUE:	Nenhum
ATAQUES ESPECIAIS:	Frutos
DEFESAS ESPECIAIS:	Frutos
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,5-1,8 m de altura)
MORAL:	N/A
VALOR EM XP:	120

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
3	1/0/1	-/-	8	20

Telepatia – Devoção: atrair.

A planta zumbi é um arbusto semi-inteligente que produz frutos altamente nutritivos. Qualquer criatura que os consuma corre o risco de se tornar um escravo da planta, passando a existir apenas para servi-la e protegê-la. Seu nome não deriva de sua aparência, mas do estado mental apático e sem vontade própria de seus servos.

À primeira vista, a planta zumbi lembra um arbusto saudável de frutos silvestres, com folhagem densa. Produz frutos ao longo de todo o ano; eles são vermelhos — muito semelhantes a cerejas grandes e maduras — e crescem em pares ou trios. A planta também exala um aroma fresco e agradável por seu poder psiônico de atração.

Combate: Fisicamente indefesa, a planta zumbi não pode atacar ou se defender. Seu único método de agressão consiste em atrair uma vítima e induzi-la a consumir seus frutos. Esses frutos são saborosos e não causam dano imediato a quem os ingere. Cada um é altamente nutritivo e extremamente suculento; dez frutos saciam a sede de um homem tanto quanto cerca de dois litros de água. Além disso, cada fruto consumido recupera 1 ponto de vida (PV). No entanto, uma rodada após ingerir o primeiro fruto, a vítima deve realizar um teste de resistência contra veneno, sofrendo uma penalidade de -1 para cada fruto adicional consumido (assim, a ingestão de dez frutos impõe uma penalidade total de -9 no teste). Caso falhe, a vítima torna-se viciada nesses frutos insidiosos. A partir desse momento, passa a nutrir apenas um único desejo: proteger a planta e seus frutos extraordinários.

A principal forma de defesa da planta zumbi são seus escravos. Esses servos sobrevivem exclusivamente dos seus frutos, que os mantêm em excelente condição física. Contudo, a cada dia em que um escravo se alimenta apenas desses frutos, ele perde permanentemente um ponto de Inteligência. Essa perda continua até que o valor da habilidade seja reduzido a 1, permanecendo nesse patamar até que a vítima morra por negligência ou, possivelmente, ao defender



a planta. Os escravos zumbis dedicam todos os seus pensamentos à planta, despejando de bom grado toda a água que possuem sobre ela, alimentando-a e, de modo geral, assegurando que permaneça protegida e bem cuidada.

Se a planta zumbi for ameaçada, seus escravos lutarão até a morte para defendê-la. Eles empunham armas, caso as possuam, mas não se lembram de como lançar magias, usar poderes psiônicos ou quaisquer outras habilidades especiais que tenham possuído. Um efeito colateral dos frutos os torna imunes a magias como *imobilizar*, *enfeitiçar* ou *sono*, bem como a quaisquer poderes psiônicos de telepatia.

Em condições normais, a planta zumbi mantém somente um escravo sob seu controle. Em casos raros, pode possuir até cinco, embora um número tão elevado costume deixar a planta sem frutos. Sem eles, os escravos enfraquecem e acabam morrendo. O mais forte geralmente sobrevive, pois, quando a planta volta a produzir frutos, os escravos lutam entre si e se destroem na tentativa de obtê-los.

Seu poder de atração só é acionado com a aproximação de uma vítima em potencial e, via de regra, quando está sem um escravo.

Habitat/Sociedade: De comportamento solitário, possui um território bem definido. Se duas plantas zumbis crescerem a menos de 1,6 km uma da outra, a primeira a obter um escravo ordenará que ele destrua a planta rival. Elas só são capazes de perceber a presença de outras plantas de sua espécie dentro desse alcance.

A capacidade produtiva da planta zumbi varia entre 101 e 200 frutos (1d100+100). Dez deles por dia são suficientes para manter um escravo saudável e desprovido de vontade própria. A planta é capaz de gerar uma nova safra de frutos a cada semana. Quando não está defendendo a planta ou buscando água e alimento, o escravo geralmente permanece deitado à sua sombra.

Ecologia: Necessita de tanta água quanto um homem. Ela tende a crescer melhor próxima a riachos e lagos da Serra Florestada, embora ocasionalmente também prospere nas planícies agrestes. Essas plantas geralmente se desenvolvem perto de rotas comerciais ou oásis, onde água e potenciais escravos estão facilmente disponíveis.

CLIMA/TERRENO:	Ermos pedregosos
FREQUÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Bando
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-6
CA:	7
MOVIMENTO:	Vn 12 (B)
DADOS DE VIDA:	5
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	3
DANO POR ATAQUE:	1-8/1-8/2-12
ATAQUES ESPECIAIS:	Poderes psiônicos
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (3 m de comprimento)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	420

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
5	2/3/8	CP,II/FL,EP,BM	13	100

Psicometabolismo — *Ciências*: afinidade com animais, cura completa; *Devoções*: armadura de pele, bio-regeneração, emprestar saúde. **Telepatia** — *Ciências*: elo mental, torre da vontade de ferro; *Devoções*: barreira mental, constrição psíquica, detectar vida, empatia, fortaleza do intelecto, insinuação do id, ocultar pensamentos.

Os pterrax são grandes criaturas semelhantes a pteranodontes, dotadas da capacidade de voar. Habitam as planícies e os ermos pedregosos de Athas. Às vezes, são encontrados próximos às bordas da Serra Florestada, nas proximidades das Montanhas Ressonantes, onde costumam ser utilizados pelos pterrans como montarias voadoras.

Em geral, essas criaturas medem cerca de dois metros de comprimento e apresentam uma aparência reptiliana. Seu corpo é esguio e sustentado por um par de asas largas, que lhes conferem voo rápido e excelente manobrabilidade. Possuem dois pares de membros — braços e pernas — todos terminados em garras afiadas. A cabeça delas lembra muito a de um pterrann, o que sugere algum tipo de parentesco entre as duas espécies. Seus dentes longos e afiados são usados pelos pterrans na confecção do thanak, uma arma empregada por muitos clãs pterrans que migraram das Terras Agrestes para os ermos pedregosos de Athas.

Combate: Os pterrax entram em combate com frequência, seja quando são usados como montarias, ao revirar carcaças em busca de alimento ou ao defenderem a si mesmos e ao seu bando. Quando lutam, mostram-se combatentes bastante capazes. Podem atacar até três vezes por rodada, utilizando um ataque de garra/garra/mordida. Cada garra causa 1d8 pontos de dano, enquanto a mordida inflige 2d6 pontos. Contra oponentes terrestres, costumam mergulhar rapidamente em direção ao solo, desferir seus ataques e então retornar ao ar, onde ficam fora do alcance da maioria dos ataques corpo a corpo. Nota: se o Mestre estiver utilizando a regra opcional de "Iniciativa Individual", um adversário pode realizar ataques corpo a corpo contra a criatura em mergulho se sua iniciativa estiver dentro de 2 pontos (maior ou menor) da iniciativa dela.



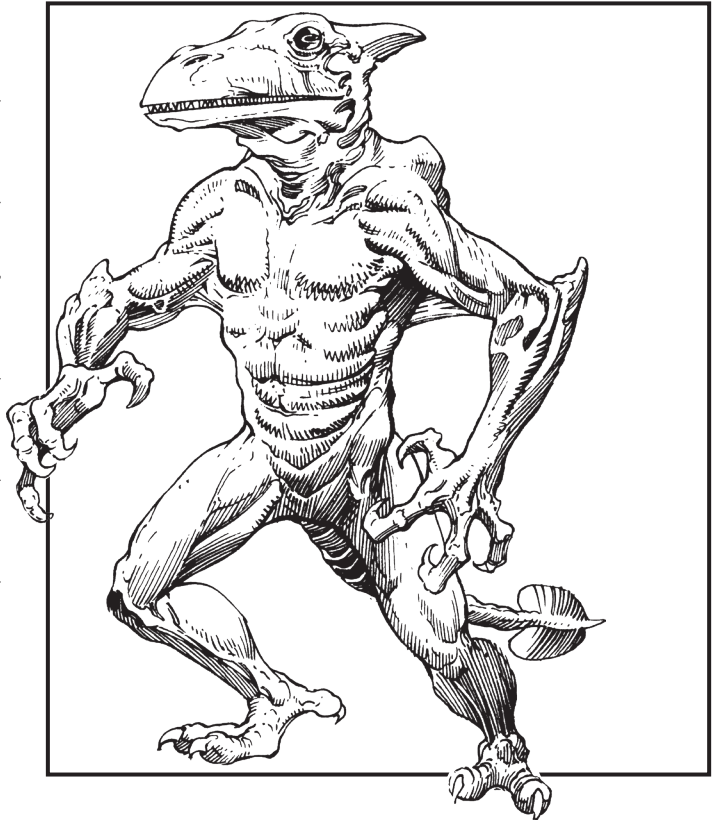
Assim como muitas criaturas de Athas, os pterrax normalmente possuem poderes psiônicos. Em vez de usar seus ataques naturais, um indivíduo pode empregar qualquer um de seus poderes psiônicos durante uma rodada. Além disso, eles possuem modos naturais de defesa psiônica, considerados sempre ativos. Enquanto dispuserem de PPPs suficientes para sustentar esses modos defensivos, podem utilizá-los tanto ao atacar com garras e mordida quanto ao empregar seus poderes psiônicos.

Habitat e Sociedade: Os pterrax são encontrados com mais frequência nos ermos pedregosos dos planaltos athasianos. Constroem seus ninhos em fendas e frestas do terreno rochoso que caracteriza as planícies desse mundo desértico. A maioria vive de forma solitária, mas ocasionalmente se reúnem em grupos de até seis indivíduos. Seus ninhos são feitos com galhos secos e gravetos recolhidos em florestas próximas e em oásis espalhados pelos desertos. Um casal desta espécie acasala durante o outono, e a fêmea normalmente põe de três a quatro ovos. Os ovos são incubados pela mãe por um período de três meses. Os filhotes permanecem sob seus cuidados por mais dois meses, antes de serem expulsos para viver por conta própria. Durante o período de incubação, estes seres tornam-se extremamente protetores de seus ninhos e atacam qualquer um que ameace seus ovos.

Conforme mencionado, os pterrax são frequentemente usados pelos pterrans como montarias voadoras. Por volta dos dois anos de idade, o animal já é forte o bastante para cumprir esse papel. A captura e o treinamento dessa criatura fazem parte de um dos rituais mais importantes do Caminho da Vida entre os pterrans.

Ecologia: Os ovos desta criatura são uma fonte de alimento extremamente valiosa. Cada ovo, acompanhado de água, é capaz de sustentar um homem por até dois dias sem dificuldade. Os dentes do pterrax são usados pelos pterrans na confecção do thanak, arma empunhada por muitos de seus guerreiros. Além disso, a pele deste animal é ocasionalmente utilizada na fabricação de tambores cerimoniais empregados em diversos rituais e celebrações anuais pterrans.

CLIMA/TERRENO:	Floresta
FREQUÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Clã
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	J (C)
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-10
CA:	8
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	3 ou 1
DANO POR ATAQUE:	1-4/1-4/1-6 ou (por arma)
ATAQUES ESPECIAIS:	Poderes psiônicos
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,80 m de altura)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	Guerreiro: 175 Druida: 420 Psiônico: 270



SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
3	2/2/7	AE, II/LM, EP	12	70

Clariscentiência — *Ciências:* enxergar auras; *Devoções:* perceber o perigo, saber direções.

Telepatia — *Ciências:* elo mental; *Devoções:* açoitamento do ego, contato, detectar vida, escudo de pensamentos, insinuação do id, limpar a mente, percepção extra-sensorial.

Os pterrax são uma raça de homens-lagarto que habita as Terras Agrestes, próximas às Montanhas Ressonantes. Embora a maioria jamais ultrapasse as montanhas, alguns pequenos clãs estabeleceram seus lares no lado desértico, vivendo nas florestas e selvas próximas à Serra Florestada, nas imediações dos ermos pedregosos que margeiam os desertos de Athas.

À primeira vista, os pterrax se assemelham mais a pteranodontes humanoides do que a lagartos propriamente ditos, o que sugere algum parentesco com os pterrax, uma raça de criaturas voadoras encontrada nos ermos pedregosos de Athas. Com cerca de um metro e oitenta de altura, possuem escamas de coloração castanho-clara cobrindo a pele. Além de dois braços e duas pernas, possuem um apêndice curto semelhante a uma cauda e dois tocos arredondados nas costas, reforçando ainda mais a ligação com os pterodáctilos. A cabeça apresenta olhos grandes, quase bulbosos, e um focinho longo que também serve como boca. Essa boca abriga numerosos dentes afiados, usados para rasgar o alimento. Os braços terminam em mãos com garras, úteis tanto na caça quanto no combate. Em condições normais, não há características evidentes que diferenciem machos de fêmeas.

A língua dos pterrax é composta por sons vocais combinados com estalos e batidas produzidos pelas garras. Esses sons são, em grande parte, assobios e estalos, pontuados ocasionalmente por ronsados ou grunhidos. É quase impossível para humanos e semi-humanos falar essa língua, pois a voz humana não consegue reproduzir os sons necessários. Da mesma forma, compreender essa língua é extremamente difícil para humanos e semi-humanos, resultando em uma penalidade de -5 em quaisquer testes de perícia em idiomas feitos para entendê-la.

Combate: Os pterrax são naturalmente desconfiados de outras raças, especialmente de humanos e halflings. Assim, a maioria dos encontros entre eles tende a terminar em combate — uma situação

para a qual estão mais do que preparados. A coloração de suas escamas oferece excelente camuflagem nas áreas florestais que habitam. Quando tentam surpreender o inimigo nesse ambiente, suas vítimas sofrem uma penalidade de -1 em suas jogadas de surpresa.

As escamas dos pterrax formam um revestimento resistente, quase uma armadura natural. Todos podem atacar até três vezes por rodada, usando duas garras e uma mordida. Cada ataque de garra causa 1d4 pontos de dano, enquanto a mordida inflige 1d6 pontos. Muitos guerreiros de clã carregam armas de fabricação pterrax, frequentemente usadas em combate. Há dois tipos principais de armas tribais. A primeira é, em essência, uma espada longa e tratada com uma mistura de seiva vegetal e sangue de demônio do id. Esse tratamento torna a lâmina extraordinariamente resistente, conferindo-lhe uma solidez próxima à do aço. Essas armas, chamadas *slodaks*, causam 1d8 pontos de dano. O segundo tipo de arma é conhecido como *thanak* e lembra uma lâmina de serra. Ela é feita de duas tiras de madeira dura unidas entre si, com uma fileira de dentes de pterrax presa entre elas. O *thanak* é manejado de modo semelhante a um machado, sendo desferido em golpes amplos. Ao atingir o alvo, sua borda dentada rasga a carne. Um ataque bem-sucedido com um *thanak* causa 2d6 pontos de dano em criaturas de qualquer tamanho. Os dentes dessa arma costumam ser recobertos com um veneno poderoso e debilitante. Aqueles atingidos por um *thanak* envenenado devem realizar um teste de resistência contra veneno (com -2 de penalidade) ou sofrer uma redução de 1 ponto em Força e Constituição. A cada dia subsequente, esses atributos são reduzidos em mais 1 ponto, até chegarem a zero, momento em que a vítima morre. Os efeitos desse veneno podem ser anulados por uma magia *neutralizar venenos* ou *cura completa*. Não há outros antídotos conhecidos.

Os pterrax frequentemente entram em combate pelo ar, montados em pterrax, criaturas voadoras semelhantes a pteranodontes. Quando montados, usam tanto armas corpo a corpo quanto de projéteis, mas tendem a privilegiar ataques à distância. A maioria dos combatentes montados empunha lanças que causam 1d6 pontos de dano ao atingir o alvo. As pontas dessas lanças costumam ser cobertas com o mesmo tipo de veneno usado nos *thanaks*.

Alguns membros de um clã dessa raça são psiônicos. Embora todos esses indivíduos possuam ao menos um talento selvagem, alguns desenvolvem plenamente os poderes de um PJ psiônico. Como muitas criaturas de Athas, eles desenvolveram modos naturais de defesa

Pterran

psiônica, considerados permanentemente ativos. Independentemente de suas ações, qualquer membro submetido a um ataque em combate mental pode usar seus modos de defesa, desde que possua pontos de potência psiônica suficientes para sustentá-los.

Habitat/Sociedade: Os pterrans se organizam em tribos, que variam de pequenos grupos com 10 ou 12 membros até grandes comunidades com mais de cem indivíduos. Uma dessas tribos costuma se estabelecer em aldeias localizadas profundamente na selva, próximas à Serra Florestada. A aldeia é composta por várias moradias familiares menores, todas dispostas ao redor de uma área central cerimonial. Sua sociedade baseia-se fortemente em cerimônias e celebrações. Cada tribo realiza várias festividades ao longo do ano, todas em agradecimento ao seu mundo. Eles acreditam que sua raça surgiu da própria terra e que Athas é sua Mãe Terra. A cada celebração, esses laços de fé e crença são reforçados. Como é de se esperar, os sacerdotes desse povo são druidas.

Uma tribo destas criaturas normalmente abriga muitas famílias diferentes. Cada família possui sua própria moradia, marcada por símbolos e cores que a identificam. Em raras ocasiões, mais de uma família divide a mesma habitação, geralmente quando membros de famílias distintas se unem em casamento. Uma moradia típica possui vários compartimentos pequenos, cada um grande o suficiente apenas para dois indivíduos dormirem. Há também uma sala central que conecta todos os outros aposentos. Assim como as casas da aldeia se organizam em torno da área cerimonial, os cômodos de cada moradia se organizam em torno de um espaço familiar central. As famílias costumam ter de quatro a oito membros: dois pais e de quatro a seis filhotes. Esses seres sempre geram seus filhotes em pares, e a maioria das famílias tem um número par de integrantes.

Uma tribo pterrann é governada por seu Triunvirato, composto pelo membro mais velho de cada Caminho da Vida. O Triunvirato é responsável pela maioria das decisões tribais, embora toda a comunidade seja consultada antes de qualquer ação importante. Entre as decisões típicas estão a mudança da aldeia para um novo local, o envio de grupos de exploração e o grau de envolvimento da tribo com outras raças athasianas, etc.

Ecologia: Os pterrans são onívoros, alimentando-se tanto de carne quanto de vegetais. Vivendo principalmente em florestas e selvas, sua dieta é composta em grande parte por animais de caça. Grupos de caça passam muitas horas por dia em busca de alimento para a tribo. A carne de kirre é uma das favoritas, assim como a de demônio do id. Quando as expedições de caça se aventuram pelos ermos pedregosos, ocasionalmente capturam um açoitador, também considerado uma iguaria.

Os Caminhos da Vida dos Pterrans

Quando os jovens pterrans alcançam a idade de 15 anos, cada um deve escolher aquilo que chamam de Caminho da Vida — essencialmente a função que seguirá por toda a existência. Há três Caminhos da Vida na sociedade pterrann: guerreiro, druida e psiônico.

Guerreiros

A maioria dos pterrans (65%) escolhe o Caminho do Guerreiro. Esses indivíduos tornam-se os combatentes e protetores da tribo. Também são responsáveis por preparar o local de uma nova aldeia quando a tribo se desloca. Os guerreiros aprendem diversas formas de combate, incluindo o uso de armas naturais, armas tribais e as armas de seus inimigos. Além disso, são os armeiros da tribo, confeccionando slodaks e thanaks e produzindo o veneno característico usado nessas armas.

Antes de ser oficialmente nomeado guerreiro da tribo, o candidato deve passar por uma prova de habilidade: capturar e treinar um pterrax. Capturar um pterrax é uma tarefa difícil, realizada apenas após muitos meses — às vezes anos — de treinamento e estudo.

O candidato deve primeiro localizar um ninho de pterrax e observá-lo para determinar qual das criaturas é adequada para servir como montaria. Uma vez escolhida, ele deve escalar até o ninho e capturar fisicamente o animal. A maioria dos pterrax alça voo no instante em que é capturada, resultando na primeira prova real do guerreiro: demonstrar se é capaz de controlar a criatura e forçá-la a pousar. Depois de capturado e dominado, o pterrax deve ser treinado, um processo que leva de três a seis semanas. Ao final, o pterrann deve provar seu domínio sobre a montaria diante de seus pares e do Triunvirato da tribo.

Druidas

Um número menor de pterrans (25%) segue o Caminho do Druida. Eles se tornam os sacerdotes da tribo, responsáveis por fortalecer a fé coletiva e por oferecer cura aos guerreiros feridos em batalha. Os druidas pterrans possuem todos os poderes normais da classe druida, incluindo o uso de magias. Como todos os druidas athasianos, têm acesso maior às magias da Esfera do Cosmos e a uma outra Esfera relacionada à sua “área protegida”, que geralmente é a floresta ao redor da aldeia.

Assim como os guerreiros, os druidas da sociedade pterrann devem passar por um teste antes de receberem o reconhecimento como Druidas da tribo. Esse teste exige que o candidato passe seis meses sozinho na floresta, sem o uso de quaisquer ferramentas, exceto aquelas que ele próprio consiga fabricar durante esse período. O iniciado a druida é enviado para o isolamento e não deve manter contato com nenhum outro membro da tribo ao longo de todos os seis meses. Ao final desse tempo, ele retorna à tribo e é interrogado sobre suas experiências pelos druidas mais velhos e pelo Triunvirato tribal.

Psiônicos

Pouquíssimos membros de uma tribo pterrann (10%) escolhem o Caminho do Psiônico. Devido à natureza incomum dos poderes psiônicos, muitos desses indivíduos são vistos com desconfiança pela maioria da tribo. Ainda assim, eles desempenham um papel vital, sendo frequentemente usados em negociações com outras raças de Athas.

Assim como guerreiros e druidas, os candidatos a psiônicos devem passar por um teste antes de serem oficialmente reconhecidos como Psiônicos da tribo. Esse teste exige que o aspirante a psiônico leia os pensamentos dos psiônicos mais velhos e os transmita telepaticamente ao Triunvirato da tribo. Como resultado, todos os psiônicos pterrans possuem a disciplina de Telepatia entre seus poderes psiônicos.

Pyreen (Portadores da Paz)



CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitária
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Supragênio (19)
TESOURO:	V (x3)
TENDÊNCIA:	Bom e neutro
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	0 (10)
MOVIMENTO:	24
DADOS DE VIDA:	16-20
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	Por arma +3 (força)
ATAQUES ESPECIAIS:	Magias, ver abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Magias, ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	25%
TAMANHO:	M (1,80 - 2,10 m)
MORAL:	Destemido (20)
VALOR EM XP:	14.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
13	4/7/16	AE,RP/Todas	16	1D100+225

Clariscientiência — *Ciências*: enxergar auras; *Devoções*: perceber o espírito, perceber o perigo.

Psicometabolismo — *Ciências*: conter energia, cura completa; *Devoções*: absorver doença, camuflagem, controle de corpos, simulação química.

Telepatia — *Ciências*: ejeção, elo mental, rajada psiônica, torre da vontade de ferro; *Devoções*: açoite do ego, barreira mental, contato, empatia, escudo de pensamentos, fortaleza do intelecto, limpar a mente, mensageiro psíquico, ocultar pensamentos, ouvir a verdade, penetrar identidade.

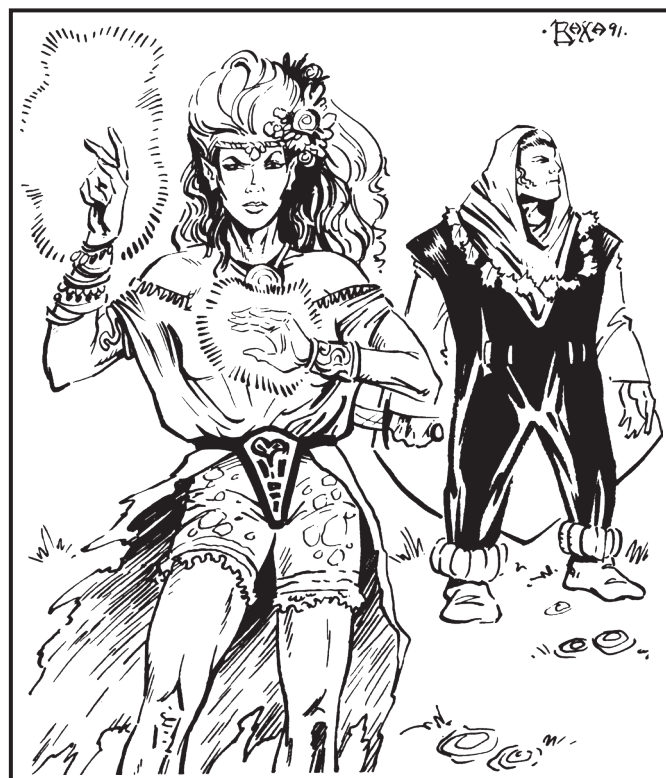
Metapsiônico — *Ciências*: cirurgia psíquica; *Devoções*: aprimoramento, cingir, sentido psiônico.

Os pyreens (ou Portadores da Paz) são seres misteriosos que vagam pelo mundo de Athas. São poderosos psiônicos e druidas de força extraordinária. Viajam por Athas tentando corrigir o que foi corrompido, ainda que a tarefa pareça uma batalha sem esperança. Poucos sabem de sua existência, e menos ainda já encontraram um. São inimigos jurados dos profanadores, e suas ações indicam que estão determinados à destruição dos reis-feiticeiros.

Os pyreens são humanoides, embora não sejam identificáveis como qualquer uma das raças humanoides ou semi-humanas atuais — em vez disso, possuem características de todas elas. Têm o corpo largo dos anões, as orelhas pontudas dos elfos, os olhos de um humano ou gigante e o rosto infantil dos halflings. Eles quase nunca são vistos em sua forma natural, pois, com suas habilidades druídicas, podem assumir a forma de qualquer animal. Os portadores da paz também possuem formas em cada raça e geralmente viajam parecendo qualquer um entre mil andarilhos sem rosto nas estradas.

Os pyreens falam todas as línguas dos humanos e semi-humanos. Além disso, há 65% de chance de que conheçam qualquer outra língua falada por criaturas inteligentes de Athas.

Combate: Os pyreens não apreciam o combate, mas tornam-se adversários devastadores caso decidam lutar. Além de seus formidáveis poderes psiônicos, todos eles são druidas de pelo menos 16º nível. Como tais, cada um possui terras protegidas, embora essas áreas sejam imensas (por exemplo, toda a Serra Florestada ou as Montanhas Ressonantes do oeste). Eles têm acesso maior à esfera do Cosmos e a todas as esferas elementais. Em geral, são de 16º nível;



há quatro de 17º nível, quatro de 18º, dois de 19º, e seu líder, Alar Ch' Aranol, é de 20º nível.

Além de psiônicos, magias e outros poderes druídicos, todos os pyreens carregam vários itens mágicos, entre os quais quase sempre há uma arma mágica de metal. Normalmente trata-se de uma adaga ou faca, algo fácil de ocultar. A arma é sempre altamente encantada (+3 ou melhor) e, às vezes, possui outros poderes especiais. Outros itens mágicos apreciados por eles incluem anéis, mantos de proteção e braceletes de defesa.

Raramente um pyreen entra em combate em favor de terceiros, embora possa abrir exceção quando um profanador está envolvido. Isso não significa que um Portador da Paz seja temeroso, mas sim que ele considera que alguém que vive há milhares de anos não deve arriscar a própria vida para salvar um humano de existência breve. A destruição da terra, contudo, é outra questão. Um grupo que enfrenta um profanador pode subitamente ver um elemental da areia lutando a seu lado, ou sentir um vento violento surgir e derrubar o inimigo, arruinando sua magia. Tais grupos foram auxiliados por um deles, embora jamais o vejam ou encontrem qualquer vestígio de sua presença.

A chance de um destes seres ajudar um grupo em combate depende inteiramente da situação. Se ele observar um druida defendendo suas terras protegidas ou um grupo enfrentando um profanador, pode decidir intervir. Por outro lado, se encontrar aventureiros apenas lutando contra uma criatura que deseja devorá-los, é provável que siga seu caminho. Essa atitude aparentemente fria resulta dos milhares de anos de existência deste ser: um humano ou elfo de vida curta simplesmente não justifica o risco frente à sua missão maior.

Além disso, estes seres possuem amplo conhecimento do mundo. Se o grupo for conhecido e poderoso, há 75% de chance de que o pyreen já tenha ouvido falar dele. Nesse caso, a ajuda — ou oposição — oferecida dependerá inteiramente das ações passadas do grupo. Se forem conhecidos por derrotar um profanador, por exemplo, têm boas chances de receber algum auxílio desta criatura, mesmo contra um monstro insignificante.

Habitat/Sociedade: Os pyreens são criaturas solitárias, mesmo quando se encontram no meio de uma cidade. Geralmente têm uma missão a cumprir, algo ligado à restauração da terra ou à derrota de um profanador (os profanadores supremos, naturalmente, sendo os reis-feiticeiros). A missão atual de Alar Ch' Aranol é a destruição final do Dragão de Tyr. Embora Alar seja extremamente poderoso,

Pyreen (Portadores da Paz)

ele sabe que não é páreo para o Dragão. Assim, busca garantir que aventureiros virtuosos sobrevivam tempo suficiente para alcançar níveis de poder ainda maiores que os seus. Grande parte de seu tempo é dedicada a ajudar a terra a se recuperar das passagens do Dragão, a auxiliar humanos e semi-humanos escravizados e a fazer tudo o que pode para impedir a destruição contínua do mundo. Essa tem sido sua missão por quase mil anos, e parece que ainda exigirá muitos outros. Ele sabe que sua tarefa é praticamente impossível, mas também sabe que, com tempo suficiente, qualquer coisa pode ser realizada.

Os Portadores da Paz não têm um lar permanente, embora possam fixar residência em um mesmo lugar por 50 ou 100 anos. Em geral, são viajantes, buscando fazer o que podem para restaurar a terra. Isso inclui ajudar druidas a defender ou recuperar suas terras protegidas.

Os pyreens detêm vasto conhecimento sobre como Athas era antes de sua ecologia ser arruinada. Nunca revelam esse saber, nem mesmo para salvar as próprias vidas. (Eles também estão entre os pouquíssimos seres que viajaram extensamente pelas Terras Agrestes.) O conhecimento que possuem pode ser compartilhado com um grupo merecedor, mas apenas no que diz respeito ao estado atual da terra. Um pyreen jamais falará sobre como o mundo era no passado. Talvez sejam os únicos seres que saibam exatamente onde e como o Dragão surgiu, pois acredita-se que existam desde antes dele.

Estes seres nobres sempre podem reconhecer uns aos outros, em qualquer forma que estejam usando. Apenas raramente trabalham juntos, pois cada um tem ideias ligeiramente diferentes sobre o que precisa ser feito para restaurar o mundo ao seu estado anterior.

Não se sabe se suas vidas extraordinariamente longas são um traço racial ou resultado de seus incríveis poderes druídicos. Não há registro de um pyreen que tenha morrido de velhice. Antigamente, havia muitos mais deles.

Os pyreens conseguem sustentar-se sem água ou alimento em qualquer lugar de Athas, assim como um druida de alto nível em suas terras protegidas. Ainda assim, podem comer e apreciar bons vinhos e comidas refinadas.

Os Portadores da Paz usam seus poderes para auxiliar a terra e as pessoas que nela vivem. Lendas contam sobre um homem morrendo de sede no deserto que encontra uma garrafa de água fresca e gelada. A maioria atribui isso a uma "história de velhos elfos", mas o homem em questão foi, na verdade, ajudado por um pyreen. Em geral, se puder ajudar sem revelar sua presença, e se acreditar que isso beneficiará a terra, ele o fará. Um de seus truques favoritos é mudar de forma para parecer humano ou meio-elfo e aproximar-se do grupo alegando ser um druida de baixo nível. É extremamente cuidadoso para nunca revelar seu poder mágico, chegando a moderar os efeitos de suas magias se necessário. Assim, pode usar *criar água* gerando apenas sete ou onze litros de água, em vez dos trinta ou quarenta que normalmente poderia criar. Jamais se envolve demais com um indivíduo ou grupo de aventureiros; se estes precisarem de ajuda mais de uma vez na vida, provavelmente não são o tipo de aventureiros que ele procura para auxiliar em sua grande missão.

Ecologia: Os pyreens são um resquício do passado. Como tais, não possuem um papel definido na ecologia de Athas, embora exerçam clara influência sobre ela. Um aventureiro que enfrente um profanador pode nada conseguir fazer para reparar a destruição causada.

Contudo, se retornar ao local da batalha alguns meses depois, talvez encontre grama e árvores crescendo onde nada deveria existir. Infelizmente, eles só conseguem lançar a magia *revitalizar* uma vez por mês. Essa é uma grande fraqueza em sua luta para restaurar a terra e talvez a razão pela qual ajudam grupos a alcançar níveis mais elevados. Se presenciarem um mago ou sacerdote lançando uma magia *revitalizar*, é provável que sigam esse ser em forma animal por um bom tempo. Buscam ajudar e proteger alguém capaz de fazer quase tanto pela restauração da terra quanto eles próprios. Apesar desse auxílio, o mundo é imenso e os Portadores da Paz são poucos; assim, um humano pode aventurar-se por toda a vida sem jamais encontrar um deles.

Alar Ch'Aranol, Líder dos Portadores da Paz

For 18 (50), Des 19, Con 17, Int 20, Sab 23, Car 19, Tend. neutro, MV 12, CA: -4, DV 20, pv 105, # Ataque 1, Dano pela arma +3, AE psiônicos, magias, DE psiônicos, magias, PPPs: 325.

Alar usa *Braceletes CA 2*, um *Anel de Proteção +2* e um *Anel de Regeneração*. Ele carrega uma *adaga +3*, *+5 contra criaturas que usam magia*, e um *cajado de conjurar elementais*, capaz de convocar um exemplar de cada tipo de elemental menor por dia. Tais elementais sempre reconhecem Alar como um aliado e o tratam da mesma forma que tratariam um elemental nobre.

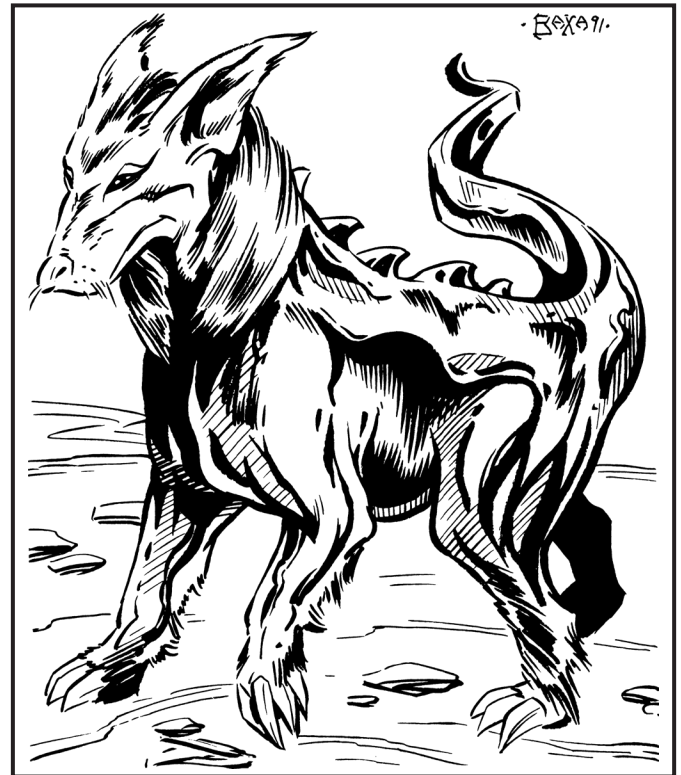
Seus poderes psiônicos incluem todos os listados anteriormente, além da ciência psicoportativa de *teleporte* e das devoções psicoportativas de *portal dimensional* e *viagem onírica*. Ele também é capaz de usar a ciência metapsiônica de *avaliação*.

Alar Ch'Aranol pode ser o ser vivo mais antigo de Athas, sendo o Dragão a única exceção possível. Ele é uma entidade de sabedoria extraordinária e jamais realiza um movimento aberto sem antes estudar cuidadosamente as possibilidades e suas ramificações. Quase nunca entra em combate; em vez disso, prefere agir por intermédio de outros. Alar treinou muitos druidas ao longo dos séculos, sempre se apresentando como apenas mais um druida errante.

Alar jurou a morte ao Dragão. Mesmo para alguém de poder tão evidente, essa é uma missão quase impossível, pois ele não é páreo para o Dragão. Há quase mil anos ele vem ajudando aventureiros, tentando reunir aliados poderosos em sua oposição a esse terrível flagelo. Muitas vezes, Alar se decepcionou e acabou enviando diversos grupos de aventureiros extremamente poderosos para a morte nas mãos do Dragão. Ele decidiu aguardar até que o momento seja propício, embora a agonia da terra o fira quase tanto quanto fere o próprio mundo. Alar fará grandes esforços para auxiliar um grupo poderoso de aventureiros, mas essa ajuda frequentemente assume a forma de um aviso — por exemplo, alertando quando o Dragão está a caminho.

Embora seja considerado o líder dos pyreens, Alar não dá ordens nem espera lealdade dos outros pyreens, devido à feroz independência dessa raça. Ele compreende que os profanadores precisam ser detidos, mas também sabe que a terra já não consegue se restaurar. Alar busca incessantemente uma resposta para esse dilema, e sua ajuda aos aventureiros é apenas uma pequena forma de tentar impedir a ruína total de um mundo.

CLIMA/TERRENO:	Ermos pedregosos
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Matilha
PER. DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Vegetariana
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutra
QUANT./ENCONTRO:	1-12
CA:	2
MOVIMENTO:	36
DADOS DE VIDA:	4
TACO:	17
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	1-4
ATAQUES ESPECIAIS:	Fúria
DEFESAS ESPECIAIS:	Imunidade a veneno, torre da vontade de ferro
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (cerca de 0,9 m à alt. do ombro)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	120



O rasclinn é uma pequena criatura semelhante a um cão, que se alimenta de quase qualquer vegetação que cresce nos ermos de Athas. Ao consumir essas plantas, extrai vestígios de metais, o que lhe confere um couro de aparência quase metálica. Suas peles são muito valorizadas por caçadores, embora o animal seja surpreendentemente difícil de abater.

Fisicamente, essa criatura atinge apenas cerca de 90 cm de altura no ombro e pesa até 22 kg. Seu couro metálico lhe confere uma cor prateada, embora os filhotes sejam geralmente marrons, brancos ou uma combinação de ambos.

Embora não possuam uma língua própria, esses animais comunicam-se por meio de latidos e ganidos. Esses sons servem para alertar os jovens a fugir ou para indicar que um deles encontrou alimento ou água.

Combate: Os rasclinn lutam apenas para defender seus filhotes e somente quando não têm possibilidade de fuga. Um líder desta espécie utiliza plenamente sua astúcia, e é comum que uma matilha se esconda em meio a moitas de cactos-aranha ou cactos-areia, caso haja algum por perto.

Quando encurralados, os adultos atacam com mordidas. Seus dentes são especialmente duros, concedendo-lhes um bônus de +1 nas jogadas de ataque com mordida. Esse bônus não se aplica contra oponentes que usem armaduras de metal. Se um filhote for ferido, todos os adultos entram em fúria, recebendo um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano. Esse estado dura apenas enquanto os jovens estiverem sendo feridos ou ameaçados.

Devido à sua dieta, estes animais são imunes a todos os venenos derivados de plantas. Além disso, recebem um bônus de +4 em seus testes de resistência contra quaisquer outros tipos de veneno. Os adultos também projetam continuamente uma torre da vontade de ferro, com valor de poder 14, o que os torna quase imunes a poderes psiônicos.

Estas criaturas possuem audição extremamente aguçada e só são surpreendidas com um resultado de 2 ou menos em um d10. Caso uma matilha surpreenda um grupo, fogem o mais rápido possível. Demonstram uma astúcia semelhante à das raposas quando precisam despistar perseguidores. As almofadas metálicas em suas patas lhes permitem atravessar terrenos e vegetações que rasgariam os pés de quem os persegue.

Filhotes de rasclinn possuem 1 Dado de Vida, TAC0 20 e causam 1d3 pontos de dano com suas mordidas.

Habitat/Sociedade: O rasclinn é um animal de organização familiar. Quando encontrados, as matilhas sempre consistem de um macho e até cinco fêmeas. Caso haja mais de seis indivíduos, os excedentes serão filhotes. Os jovens lutam apenas para se defender e são treinados para fugir ao primeiro ganido de perigo de um adulto. Estas criaturas sabem que o macho é essencial para a matilha, enquanto as fêmeas são as primeiras a recuar e lutar. Somente quando a matilha é encurralada o macho entra em combate. Em situações normais, todas as fêmeas, exceto uma, recuam para defender a matilha enquanto as demais fogem. Não é fácil encurralar um destes animais, pois sua velocidade e astúcia lhe permitem ultrapassar ou ludibriar a maioria dos adversários.

Uma fêmea de rasclinn dá à luz de 1d3 filhotes vivos a cada primavera. A maioria dos filhotes é fêmea (90%), de modo que o raro macho é ainda mais protegido do que elas. Quando os jovens atingem a maturidade, por volta de um ano de idade, a maioria das fêmeas permanece na matilha, enquanto os machos partem acompanhados de pelo menos uma fêmea. Quando dois indivíduos são encontrados juntos, eles são sempre um macho jovem e uma fêmea jovem. Um animal solitário geralmente é um macho que perdeu sua companheira. Essas criaturas podem, de fato, ser domesticadas, mas primeiro precisam ser capturadas.

Ecologia: Os rasclinn são inimigos naturais de quase toda forma de vida vegetal. Capazes de consumir qualquer tipo de planta, devoram até mesmo espinhos de cactos como se fossem petiscos. Poucos predadores os caçam, pois seu couro metálico é pouco palatável para a maioria das feras. Além disso, são os únicos seres conhecidos capazes de extrair traços de metal da vegetação que consomem. Seus únicos inimigos naturais são os humanos e semi-humanos.

O rasclinn é intensamente caçado por causa de seu couro. Um artesão habilidoso em confecção de armaduras e curtimento pode produzir um conjunto de armadura de couro a partir das peles de dois rasclinn adultos. Essa armadura oferece CA 4 (armaduras de couro comuns têm CA 6), embora pese cerca de 9 quilos.

Também é possível extrair ferro verdadeiro do couro, mas a forja necessária para isso é possuída apenas por algumas das mais poderosas casas mercantes. Caso se tenha acesso a tal forja, é possível obter, a partir de uma única pele, até o equivalente a 5 moedas em peso de ferro (avaliadas em 50 pc).

Saqueador do Silte



CLIMA/TERRENO:	Ilhas do Mar de Silte, planaltos
FREQUÊNCIA:	Comum
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PER. DE ATIVIDADE:	Diurno
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	J, K (A)
TENDÊNCIA:	Caótico e maligno
QUANT./ENCONTRO:	5-30 (5d6)
CA:	7
MOVIMENTO:	48
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	3 ou 1
DANO POR ATAQUE:	1-3/1-3/1-6 ou conforme arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (0,9-1,2 m de altura)
MORAL:	Mediano (8-10)
VALOR EM XP:	35 Guardas: 65 Líder: 120

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
1	1/1/3	-/TS	10	24

Clariscientiência — *Ciências*: claraudiência; *Devoções*: combate mental, navegação radial, ver som.

Estes pequenos humanoides de aparência reptiliana são uma visão comum em Athas. Em geral, levam uma vida de saqueadores nômades, embora ocasionalmente estabeleçam refúgios permanentes. Os saqueadores do silte deslocam-se com extrema rapidez. Seus pés largos e chatos lhes permitem correr sobre a superfície do silte moveição sem afundar. Nutrem um ódio profundo pelos elfos, a ponto de uma horda inteira abandonar uma presa maior para perseguir um único elfo.

Fisicamente, os saqueadores do silte são pequenos, verdes, escaçosos e repulsivos. Seus focinhos protuberantes exibem dentes afiados. Vestem pouca ou nenhuma roupa, e aquilo que usam serve mais como troféu do que por modéstia ou proteção.

Falam uma língua tribal, e cerca de 35% deles conseguem se comunicar na língua comum.

Combate: Os saqueadores do silte empregam duas táticas básicas. A primeira é emboscar quando possível; a segunda é atropelar o oponente através de táticas de investida em massa. Eles nunca atacam a menos que superem o oponente em pelo menos três para um.

Suas escamas naturalmente duras contribuem para sua Categoria de Armadura. Podem atacar com garras e dentes: cada garra causa 1d3 de dano e os dentes afiados 1d6. Podem também usar armas que consigam roubar, estando armados da seguinte forma:

Resultado	Armas
1-50	Sem armas
51-60	Sopro e adaga de madeira ou osso
61-80	Funda e clava de madeira
81-90	Lança de madeira ou osso
91-00	Adaga de osso ou madeira



Líderes (50%) costumam portar espada longa de madeira ou arco curto, e seus guardas carregam machados ou espadas curtas de madeira ou osso, além de escudos de madeira ou equivalentes.

Os Saqueadores do Silte utilizam sua agilidade natural e o foco em combate mental para surpreender suas presas, surgindo de colinas e atacando com rapidez impressionante. Procuram dominar o grupo antes que qualquer magia possa ser lançada. Nessa situação, os oponentes sofrem uma penalidade de -3 em suas jogadas de surpresa.

Habitat/Sociedade: De natureza tribal, os saqueadores do silte vivem em covis que podem abrigar até duzentos indivíduos. Essas tribos estabelecem-se normalmente em ilhas próximas às margens do Mar de Silte ou em oásis remotos no deserto. Consideram a carne de elfo uma verdadeira iguaria e, em combate corpo a corpo, priorizarão atacar qualquer elfo presente, aproveitando-se de sua agilidade natural para fazê-lo.

Os saqueadores do silte frequentemente habitam as mesmas ilhas que os gigantes. Estes, no entanto, são deixados em paz pelos saqueadores — que sabem reconhecer quando estão em desvantagem. Por sua vez, os gigantes veem essas criaturas como nada mais que pragas ou vermes infestando seus domínios. Infelizmente para os gigantes, os saqueadores são simplesmente rápidos demais para serem esmagados com facilidade.

Um bando de saqueadores do silte sempre possui um líder, o maior da tribo, que pode atingir até 1,5 metro de altura. Se o grupo tiver mais de 10 membros, o líder conta com dois guardas; se forem mais de 20, há mais 1d4 guardas adicionais. Os líderes têm 4 Dados de Vida, escamas grossas e carregam escudo, conferindo-lhes CA 5. Os guardas possuem 3 Dados de Vida e também usam escudo, com CA 6. Em seu covil, é possível encontrar de 11 a 30 guardas (d20+10) e de 2 a 8 líderes (2d4). O líder principal tem pontos de vida máximos e, em 10% das vezes, está armado com uma arma de metal roubada, como uma espada curta enferrujada ou um machado de batalha gasto.

Ecologia: Podem comer quase tudo, mas preferem elfos quando disponíveis. Reproduzem-se pondo ovos, e apenas os líderes têm permissão para procriar.

CLIMA/TERRENO:	Desertos de areia, ermos áridos pedregosos
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Ninho
PER. DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	O, M (B)
TENDÊNCIA:	Caótico e maligno
QUANT./ENCONTRO:	2-12 (2d6)
CA:	4
MOVIMENTO:	18, Ev 6
DADOS DE VIDA:	5 Líder: 7 Mãe do ninho: 13
TACO:	15 Líder: 13 Mãe do ninho: 7
Nº DE ATAQUES:	2 ou 1
DANO POR ATAQUE:	1-4/1-4 + agarramento ou por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Possível uso de magia
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	P (1,20 m), Mãe do ninho G (3,00 m)
MORAL:	Elite (13)
VALOR EM XP:	650 Líder: 1.400 Mãe do ninho: 8.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
5	2/3/8	EM, RP/LM, EP	13	61

Psicometabolismo — *Ciência*: afinidade com animais; *Devoções*: bio-regeneração, camuflagem, controlar corpos, força aprimorada.

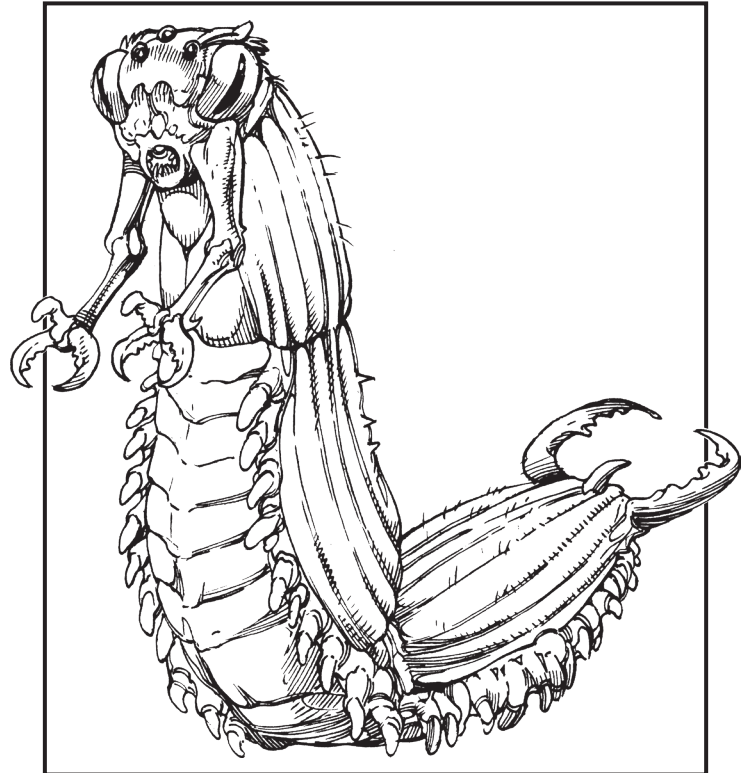
Telepatia — *Ciências*: elo mental, rajada psiônica; *Devoções*: contato, escudo de pensamentos, estocada mental, infligir dor, limpar a mente, ocultar pensamentos.

Os scrabs são humanoides insetoides de pequeno porte, com corpos divididos em três segmentos, que vivem em ninhos no deserto. Altamente inteligentes, alguns deles são capazes de lançar magias. Nenhum pequeno grupo de viajantes está seguro nas proximidades de um ninho destas criaturas.

Eles possuem uma carapaça espessa, branca e segmentada, cobrindo a maior parte do corpo, com sulcos longitudinais que a dividem claramente em três partes. Um par de braços terminados em pinças envolve uma boca pequena. Ao longo de todo o corpo, o scrab possui centenas de minúsculas pernas. As pinças apresentam duas partes prensáveis ou de agarrar, além de um pequeno apêndice opositor semelhante a um polegar, o que lhes permite empunhar armas ou manipular objetos. Ocasionalmente carregam armas pequenas, como adagas ou facas; apenas raramente utilizam armas maiores, como lanças ou espadas curtas.

Eles falam sua própria língua. Líderes têm 35% de chance de também falar a língua dos elfos.

Combate: Embora pequenos, os scrabs utilizam seus poderes psiônicos, magias e inteligência com grande eficácia em combate. Ao atacar, seguem uma estratégia padrão: metade do grupo avança para o combate corpo a corpo enquanto a outra metade tenta estabelecer contato psiônico com os inimigos. Uma vez estabelecido o contato, a vítima é atacada por um dos modos de ataque psiônico ou por meio de seu poder mais temido: infligir dor.



Se surpreenderem um pequeno grupo ou caravana na região selvagem, os scrabs escolhidos para o combate corpo a corpo utilizam força aprimorada para se preparar. Isso lhes permite atacar como se tivessem Força 18, concedendo um bônus de +1 nas jogadas de ataque e +2 no dano. Eles também utilizam bio-regeneração, que melhora sua CA para 3 e reduz em 2 pontos todo o dano sofrido (mínimo de zero).

Sempre que há indícios de presas em potencial nas proximidades, todos os scrabs utilizam ocultar pensamentos e camuflagem para se misturar ao ambiente. São especialistas em avançar rapidamente e então permanecer imóveis. Nesse caso, o Mestre precisa realizar apenas um teste de camuflagem para todo o grupo. Sucesso significa que passaram despercebidos; falha indica que um membro do grupo percebeu algo se movendo, mas não sabe exatamente o quê. Somente com um resultado natural de 20 no valor de poder uma vítima consegue identificar o scrab pelo que ele realmente é. Se o poder funcionar, as vítimas sofrem uma penalidade de -4 em sua jogada de surpresa. Caso obtenham surpresa, aproximaram-se o suficiente para ganhar uma rodada gratuita de ataques.

Em combate corpo a corpo, os scrabs podem atacar com armas. Quando portam facas ou adagas, geralmente empunham uma em cada pinça. Eles preferem usar armas contra criaturas grandes (incluindo meio-gigantes), pois suas pinças pequenas não conseguem agarrá-las com facilidade. Também podem atacar diretamente com as pinças, realizando dois ataques que causam 1d4 pontos de dano cada (mais o bônus de força aprimorada, se aplicável). Se qualquer jogada de ataque modificada resultar em 18 ou mais, o scrab agarra um membro da vítima (criaturas de tamanho humanoide ou menor). Isso permite um acerto automático por rodada com a pinça que está segurando e concede um bônus de +4 nos ataques com a outra pinça. Para se libertar, a vítima deve realizar um teste de Abrir Portas, sendo essa a única ação possível naquela rodada.

Scrabs serão encontrados em grupos de até doze indivíduos. Se o resultado do encontro indicar mais de cinco, um líder estará presente. Se houver dez ou mais, surgirão também dois líderes secundários. Líderes e sublíderes possuirão 7 Dados de Vida, e suas pinças causarão 1 ponto adicional de dano por ataque. Além disso, começarão com 78 PPPs e, em 50% dos casos, possuirão os poderes adicionais açoite do ego e expansão. Um líder que tiver tempo para se preparar

utilizará expansão para atingir até quatro vezes seu tamanho normal. Embora isso não conceda bônus diretos em combate, permitirá que ele agarre criaturas de até tamanho grande.

Líderes que não possuem poderes psiônicos adicionais serão lançadores de magias. Esses líderes serão profanadores de 7º nível. Uma lista típica de magias incluirá: *mãos flamejantes* (*pinças flamejantes*), *toque macabro*, *dardos místicos*, *proteção ao bem*, *detectar psiônicos*, *invisibilidade*, *aterrorizar*, *teia*, *imobilizar pessoa*, *esconder itens* e *inibir psiônico*. Essa lista poderá variar, mas os scrabs evitarão magias de área, pois quase sempre atingiriam membros do próprio ninho. Um líder com habilidades mágicas que obtiver surpresa tentará primeiro detectar atividade psiônica e, em seguida, usará *inibir psiônico* para impedir que o inimigo utilize seus poderes psiônicos em combate.

Se encontrados em seu ninho, de 13 a 24 scrabs adultos estarão presentes (1d12+12). Haverá 1d6 líderes e sublíderes, e sempre haverá uma mãe do ninho. De 10 a 40 ovos ou recém-saídos do ovos também estarão presentes. Estes jovens possuirão 1 DV, TAC0 20 e causarão um ponto com cada pinça. Eles não poderão agarrar membros ou usar armas, pois as pinças não serão grandes o suficiente.

Esta raça nutre um ódio profundo por elfos e, sempre que possível, faz deles os primeiros alvos de seus ataques psiônicos e corpo a corpo. Se encontrarem um elfo sozinho, tentam agarrar seus quatro membros, enquanto outro indivíduo usa repetidamente infligir dor até que o elfo desmaie. O elfo é então levado ao ninho para uma longa sessão de tortura. Sempre que possível, os elfos são mantidos vivos, pois ver um elfo sofrer é uma das poucas coisas que realmente traz alegria a um scrab.

Habitat/Sociedade: Scrabs vivem em grandes ninhos escavados sob a areia. Eles produzem uma secreção que solidifica o solo arenoso. Devido às constantes tempestades de areia, os ninhos costumam ficar a 3 a 4,5 metros abaixo da superfície. Quando disponível, um afloramento rochoso é usado para ocultar e proteger a entrada. Estes seres são excelentes escavadores, e se um ninho desmorona, simplesmente o escavam novamente. Um indivíduo pode prender a respiração por até uma hora sob a areia e ainda extrai pequenas quantidades de ar do próprio solo, graças às longas guelras distribuídas ao longo dos sulcos de sua carapaça. Sua pequena boca é usada apenas para ingerir os pedaços de carne cortados pelas pinças.

Preferem carne de elfo acima de qualquer outra. Na ausência de elfos, meio-elfos servem perfeitamente como substitutos — na verdade, qualquer criatura com orelhas pontudas pode ser identificada como elfo. O ódio desta raça vai muito além do uso como alimento: um elfo pode ser mantido vivo por semanas ou meses apenas para ser torturado. Um elfo resgatado após algumas semanas em um ninho raramente sobrevive, pois estas criaturas combinam tortura física, psiônica e mágica de forma cruel e eficiente. Sempre que possível, elfos arriscam tudo para evitar serem capturados por elas.

A origem desse ódio está na história. Lendas tanto dos elfos quanto dos scrabs afirmam que guerras reais ocorreram entre as duas raças no passado. Naturalmente, ambos os lados acusam o outro de ter iniciado os conflitos e de cometer atrocidades indescritíveis contra inocentes de sua raça.

Scrabs vivem cerca de 25 anos, se alcançarem a maturidade. Uma mãe do ninho pode viver de 40 a 50 anos. A cada dois anos, é posta uma ninhada de ovos. O macho mais velho presente é autorizado a acasalar com a mãe do ninho. Até 100 ovos são postos em uma semana e cuidadosamente protegidos durante os três meses até a eclosão. Os filhotes nascem extremamente famintos; menos da

metade costuma sobreviver ao banquete canibal que se segue. Um scrab amadurece em apenas dois anos, ganhando um Dado de Vida adicional a cada seis meses.

Apenas machos que desenvolvem poderes psiônicos adicionais ou habilidades mágicas tornam-se líderes, e apenas fêmeas com habilidades clericais podem se tornar mães do ninho. Cerca de 75% dos ovos geram machos, mas apenas 5% deles se tornam líderes. Apenas uma em cada cem fêmeas desenvolve habilidades mágicas suficientes para se tornar mãe do ninho. Isso significa que, em média, uma mãe do ninho gera uma rival potencial a cada oito a dezesseis anos. Scrabs não demonstram suas habilidades especiais até atingirem a idade adulta. Quando uma fêmea percebe seu potencial, geralmente parte com um ou dois machos menores para fundar um novo ninho.

Scrabs acumulam tesouros e podem até negociar por suprimentos necessários. Naturalmente, mercadores prudentes levam muitos guardas — e alguns psiônicos ou lançadores de magias. Itens mágicos que não podem ser usados por scrabs são os primeiros a serem trocados, o que atrai comerciantes apesar dos riscos.

Ecologia: Scrabs habitam desertos de areia ou áreas arenosas de ermos pedregosos. Precisam de pouquíssima água — cerca de 1/20 do que um humano necessita — e parecem obter quase todo o líquido necessário do sangue de suas vítimas. Seu papel ecológico é o de predadores, embora também sejam caçados por criaturas maiores das terras áridas.

Parte do ódio dessas criaturas por elfos decorre do fato de que os elfos aproveitam cada parte de um exemplar derrotado. A carapaça pode ser usada para fabricar couraças peitorais tão eficazes quanto uma brunea, pesando apenas metade. Essas armaduras são símbolos de prestígio entre os elfos. As partes afiadas das pinças podem ser montadas como armas de haste, e um único indivíduo fornece carne suficiente para sustentar um elfo por vários dias. Cada seção da carapaça pode ser vendida por 10 pc, ou pelo dobro a uma tribo élfica. Uma das maiores provas de valor para um elfo é resgatar alguém de sua tribo da captura por tais criaturas — pouco importa que o resgatado provavelmente não sobreviverá. O simples ato de arriscar a vida contra esse inimigo odiado já é suficiente.

Mãe do Ninho

As mães do ninho são as governantes absolutas do ninho. Uma mãe do ninho é uma versão muito maior de um scrab comum, extremamente inchada, com taxa de movimento reduzida a 3. Possuem Inteligência de 15–16 e lançam magias divinas como sacerdotes de 9º nível, sempre limitadas à esfera do cosmos (as mães do ninho não veneram planos elementais específicos). Não recebem outros benefícios sacerdotais: não podem afugentar mortos-vivos, convocar material elemental ou ignorar a presença elemental. Além disso, uma mãe do ninho é uma poderosa psiônica, geralmente de 10º nível, com 120 PPPs (as mais antigas podem superar esse valor). Possuem todos os poderes de um scrab típico, além de armadura de pele, fortaleza do intelecto, insinuação do id, sonda e torre da vontade de ferro. Adicionalmente, possuem uma ciência e cinco devoções da disciplina de clariscentiência.

Se o oponente optar por combate corpo a corpo, a mãe do ninho pode atacar com ambas as pinças poderosas, que causam 2d10 pontos de dano cada. Ela consegue agarrar um inimigo com uma jogada modificada de 17 ou mais, sendo necessário um teste de Dobrar Barras para escapar. Mães do ninho nunca utilizam armas.

CLIMA/TERRENO:	Planalto
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Sub- (2-4)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Caótico e maligno
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	-4
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	14+2
TACO:	7
Nº DE ATAQUES:	2 ou 1
DANO POR ATAQUE:	2-12/2-12 + especial ou 3-18
ATAQUES ESPECIAIS:	Medo, veneno ácido, mordida contra armadura
DEFESAS ESPECIAIS:	½ de dano de armas não-metálicas, imune a poderes psiônicos
PROTEÇÃO À MAGIA:	25%
TAMANHO:	G ou I (3 a 4,5 m de comprimento)
MORAL:	Destemido (19-20)
VALOR EM XP:	10.000



Os so-ut, também conhecidos como devastadores, são criaturas feroces que existem apenas para a destruição. Não conhecem o medo e odeiam as obras dos homens, como armas e edificações.

Um devastador é uma criatura enorme, de seis patas, coberta por escamas cinzentas. Essas escamas são excepcionalmente espessas e quase impossíveis de cortar. As quatro patas traseiras terminam em grandes almofadas arredondadas, enquanto as duas dianteiras possuem garras tão longas quanto adagas. O rosto é aterrador, com presas longas e sujas e olhos vermelhos e brilhantes. O nariz assemelha-se a um chifre vestigial, e as orelhas são pequenas e arredondadas. Sua audição é muito deficiente, mas o olfato é extremamente apurado.

Ninguém jamais conseguiu se comunicar com um so-ut.

Combate: O so-ut ataca apenas à noite. Sua investida provoca medo em todas as criaturas inteligentes com 5 DV ou menos; um teste de resistência é permitido para evitar esse efeito. Criaturas com 6 DV ou mais recebem um bônus de +2 no teste, enquanto aquelas com 9 DV ou mais são imunes ao medo. As que falharem fogem atemorizadas por 2d8 rodadas ou até que o so-ut esteja fora de vista — o que durar mais tempo. Thri-kreen são imunes a esse efeito de medo.

So-ut são carnívoros, mas raramente atacam semi-humanos para se alimentar. Essas criaturas são levadas à loucura pelo cheiro de itens manufaturados, especialmente metal. A simples visão de uma construção também parece enfurecê-las. O devastador sempre ataca o maior objeto de origem humana existente nas proximidades. Ele tenta destruir metal antes de qualquer outra coisa. Assim, se um grupo de aventureiros estiver defendendo uma construção, qualquer um vestindo armadura metálica será atacado primeiro, seguido por alguém portando uma arma de metal; em seguida, a criatura tentará arrasar o edifício. Para esse tipo de predador, não faz diferença deixar atacantes para trás enquanto destrói uma cabana; ele cuidará deles no devido tempo. Apenas se for severamente ferido (pontos de vida reduzidos em 50% ou mais) voltará a enfrentar diretamente seus atacantes.

Em combate corpo a corpo, os so-ut são adversários formidáveis. Podem atacar com ambas as garras dianteiras, cada uma causando 2d6 pontos de dano. As garras também secretam um veneno ácido. Qualquer criatura atingida por uma garra deve obter sucesso em um

teste de resistência contra veneno ou sofrer 20 pontos adicionais de dano; um teste bem-sucedido reduz esse dano adicional para apenas 5 pontos. Contra objetos manufaturados, o ácido é especialmente eficaz. Armaduras ou armas devem obter sucesso em um teste de resistência contra ácido ou se desfazerem, corroídas e inutilizadas em uma rodada. Itens metálicos sofrem uma penalidade de -2 no teste. Devastadores sempre atacam armaduras e armas primeiro, o que lhes impõe uma penalidade de -4 na jogada de ataque com as garras até que o item seja destruído.

O so-ut também pode atacar com suas presas, desferindo uma mordida que causa 3d6 pontos de dano. A mordida não produz ácido; contudo, se a jogada de ataque do so-ut exceder em 4 ou mais o valor necessário para acertar, considera-se que ele tenha mordido através da armadura do personagem. Nesse caso, é exigido um teste de resistência contra esmagamento; se falhar, a utilidade da armadura é permanentemente reduzida em um ponto (CA piorada em 1).

Em combate corpo a corpo, o so-ut é extremamente veloz, não sofrendo modificador de iniciativa apesar de seu grande tamanho.

Habitat/Sociedade: Devastadores são criaturas solitárias e, felizmente, muito raras. Vivem apenas para destruir as obras dos homens.

Os devastadores geralmente dormem durante o calor do dia, e um aventureiro ousado pode até caminhar sobre um deles sem despertá-lo. Durante o dia, um so-ut sofre o modificador de iniciativa devido ao seu grande tamanho.

Ecologia: So-ut sobrevivem alimentando-se de suas vítimas. Após destruir todos os objetos manufaturados à vista, normalmente se acomoda para se alimentar dos corpos deixados em seu rastro.

As escamas de um devastador rendem uma excelente armadura. Um couro completo e intacto de so-ut pode valer até 100 peças de prata, mas deve ser curtido por um trabalhador de couro e depois trabalhado por um armeiro. Essa armadura pode ser confeccionada como uma brunea, oferecendo proteção equivalente à de uma cota de malha metálica (CA 5). Infelizmente, ela pesa tanto quanto a cota de malha metálica e é igualmente desconfortável sob o calor do dia.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Ver abaixo
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro e maligno
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	3
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	Por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Dreno de Inteligência
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	D (30 cm)
MORAL:	Elite (13-14)
VALOR EM XP:	270

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
2	2/2/7	AE/FI	10	45

Telepatia — *Ciências*: dreno mental, elo mental; *Devoções*: açoite do ego, contato, devaneio, fortaleza do intelecto, invisibilidade.

Psicometabolismo — *Ciências*: nenhuma; *Devoções*: deslocamento, sentidos ampliados, velocidade aprimorada.

O t'chowb é uma criatura pequena e particularmente letal, que sente prazer em drenar a inteligência daqueles que são mais inteligentes do que ele.

De aspecto humanoide e estatura diminuta, o t'chowb apresenta pele coriácea e cinzenta. Possui olhos pequenos e vermelhos, e uma crista púrpura ao longo do crânio. Não tem pelos, e sua cabeça parece desproporcionalmente grande para o corpo reduzido.

Por natureza, a criatura é incapaz de falar qualquer língua. No entanto, adquire a capacidade de falar um dos idiomas conhecidos por sua vítima a cada três pontos de Inteligência que drena.

Combate: Evitando sempre o confronto direto quando possível, o t'chowb conta com seus poderes para escapar de tais situações. A criatura tem 40% de chance de mover-se em silêncio e 38% de chance de esconder-se nas sombras. Além disso, possui vários outros poderes que auxiliam na localização de sua presa, que pode ser qualquer criatura mais inteligente do que ela.

O método de ataque favorito do t'chowb é aproximar-se furtivamente de um grupo ou caravana acampados durante a noite. A criatura tenta chegar perto de um dos sentinelas para estabelecer contato psiônico. Se o sentinela possuir uma defesa psiônica, o parasita tenta usar um açoite do ego para forçar o contato com a mente do sentinela. Se ambas as tentativas falharem, é provável que interrompa o ataque, passando para outro sentinela ou aguardando até que um sentinela diferente assumo o posto.

Uma vez estabelecido o contato, o t'chowb usa devaneio para fazer a mente do sentinela divagar. Ele pode então deslizar para dentro do acampamento para atacar vítimas adormecidas. Se for descoberto, seja pelo sentinela ou pelos demais no acampamento, utiliza velocidade aprimorada — um de seus dois poderes psiônicos exclusivos — para fugir; esse poder lhe permite mover-se a uma taxa de 36, ao custo de 3 PSPs por rodada. Também usará deslocamento para auxiliar sua fuga. Se não for notado, avança para “drenar” uma vítima.

O t'chowb pode drenar vítimas usando sua outra habilidade exclusiva, dreno mental. Esta é muito similar à lobotomia temporária,



mas com duas diferenças importantes. Ela não requer a devoção contato. No entanto, *requer uma rodada de contato físico*. A drenagem é indolor e normalmente despercebida pela vítima, especialmente se ela estiver dormindo.

Ao ser tocada por um t'chowb, a vítima tem direito a um teste de resistência contra magias, com penalidade de -4 se estiver dormindo. Se falhar, nada sente, e o dreno prossegue sem interrupção. Se o teste for bem-sucedido, a vítima sofre um pesadelo terrível, o que pode acordá-la. Em seguida, realiza-se uma jogada de surpresa; se a vítima não for surpreendida, ela desperta gritando. Caso o alvo não esteja dormindo, um teste de resistência bem-sucedido resulta em uma sensação terrível de que algo ruim está prestes a acontecer. Nesse momento, o t'chowb recua para as sombras e continua o dreno.

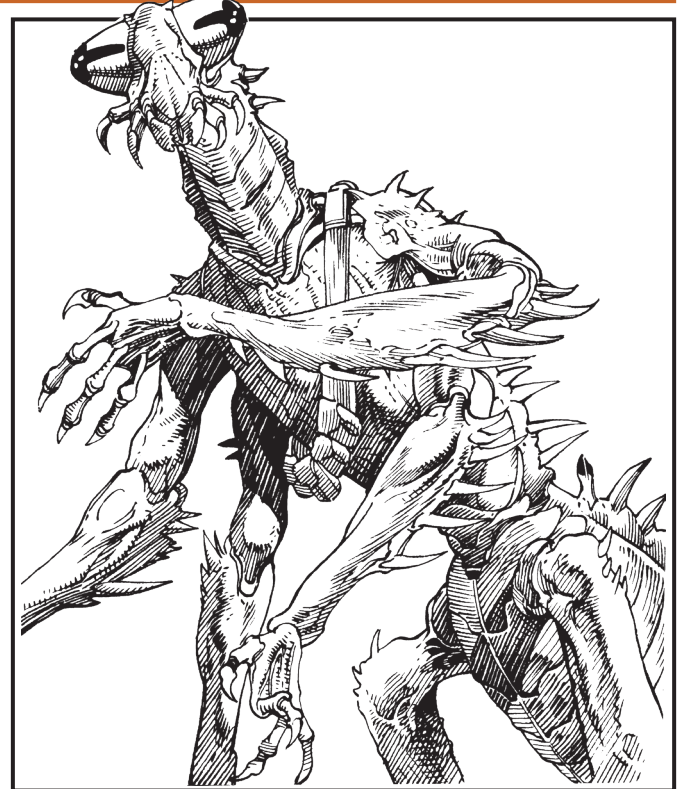
A cada rodada de dreno, a vítima perde permanentemente um ponto de Inteligência. O t'chowb recebe um ponto de Inteligência, mas esse ganho dura apenas um dia. Mesmo que o alvo acorde, a criatura pode continuar o dreno mental até saciar-se. Ela só se sente satisfeita quando sua Inteligência atinge 24. Como sua Inteligência normal é 4, as consequências para um personagem podem ser devastadoras. Quando a Inteligência da vítima chega a 2, perde o interesse, pois o alvo torna-se um idiota balbuciante.

O dreno mental pode ser mantido enquanto a vítima estiver a até 9 metros do parasita. O vínculo só se rompe se a criatura for afastada além desse alcance ou sofrer qualquer tipo de dano. Um ataque físico bem-sucedido interrompe o dreno imediatamente. Um ataque psiônico eficaz, porém, não apenas interrompe o processo, como também faz o t'chowb perder todos os pontos de Inteligência obtidos daquela vítima. Esses pontos, infelizmente, não retornam à psique do alvo — simplesmente dissipam-se. A Inteligência perdida para este ser só pode ser recuperada através de cirurgia psíquica, *cura* ou *restauração*.

Habita/Sociedade: O t'chowb é uma criatura solitária, pois não aprecia ninguém ou nada além da sensação de poder que obtém ao se tornar mais inteligente. Quando saciado, possui inteligência de um gênio e a utiliza da maneira que melhor lhe convier.

Ecologia: O t'chowb pode ser encontrado em cidades, ao longo de trilhas ou em praticamente qualquer lugar onde seres inteligentes se reúnam.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer, exceto Serra Florestada
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Bandos
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Muito a Gênio (11-18)
TESOURO:	R, S (C)
TENDÊNCIA:	Caótico e neutro
QUANT./ENCONTRO:	1 (75%) ou 1-4 (25%)
CA:	3
MOVIMENTO:	36
DADOS DE VIDA:	7-12
TACO:	7-8 DV: 13 9-10 DV: 11 11-12 DV: 9
Nº DE ATAQUES:	5 ou 3
DANO POR ATAQUE:	1-6 (×4)/2-7 ou por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Veneno
DEFESAS ESPECIAIS:	Esquivar-se de projeteis com resultado de 11 ou mais
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,40 a 3,00 m)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	7 DV: 2.000 8 DV: 3.000 9 DV: 4.000 10 DV: 5.000 11 DV: 6.000 12 DV: 7.000
PSIÔNICO:	Adicionar 2.000



Os tohr-kreen são variantes maiores e mais cultas dos thri-kreen. Embora mais civilizados e menos agressivos que seus primos menores, revelam-se muito mais letais em combate. Ocasionalmente, são encontrados viajando por Athas, mas nenhum deles é nativo das Terras Conhecidas. Rumores sugerem que sejam oriundos de uma cidade localizada em regiões muito distantes, porém nenhum tohr-kreen jamais revelará o paradeiro de tal lugar — ou mesmo confirmará sua existência.

Fisicamente, estas criaturas assemelham-se muito aos seus primos menores, podendo facilmente ser confundidas com eles. Sua aparência remete a um imenso louva-a-deus, com a coloração amarelo-areia típica dos guerreiros mantis. Possuem olhos pretos ou roxo-escuros e utilizam arnês de couro para transportar armas e pertences. Esses seres atingem até 3 metros de altura e quase 4 metros de comprimento, pesando entre 150 e 200 quilos. Em combate, utilizam escudos e armas convencionais ou a icônica gythka — a arma especial desenvolvida pelos thri-kreen. Além disso, utilizam uma versão aprimorada da chatkcha, conhecida como kyorkcha. Quando encontrados pelas estradas, geralmente carregam uma mochila feita sob medida, repleta de tesouros artísticos e livros dos quais não consegue se separar.

No que diz respeito à comunicação, dominam a língua dos thri-kreen e também um idioma próprio. Adicionalmente, conhecem de 1 a 4 outros idiomas.

Combate: No campo de batalha, revelam-se combatentes ferozes que não medem esforços para vencer. O fato de um tohr-kreen vir de uma cultura mais avançada que a de um thri-kreen não é aparente para quem tem de enfrentá-lo em combate.

Em combate corpo a corpo, os tohr-kreen podem atacar com seus quatro membros dianteiros, causando 1d6 pontos de dano com cada um. Também podem realizar uma mordida paralisante. Seu veneno é muito mais potente que o de seus primos menores. A vítima deve realizar um teste de resistência contra paralisia com penalidade de

-4; em caso de falha, fica paralisada por 2d6 rodadas. Se o primeiro teste falhar, a vítima deve realizar um segundo teste de resistência contra veneno. Em caso de nova falha, sofre 20 pontos de dano adicional devido ao choque em seu sistema nervoso.

Também utilizam armas, favorecendo lanças longas e espadas de duas mãos simultaneamente, uma de cada lado. Também podem portar um escudo, o que melhora sua CA em 1. São hábeis no uso da gythka, a cruel arma de haste com lâminas desenvolvida pelos homens-mantis. Aperfeiçoaram o projeto da chatkcha, as cunhas de arremesso dos homens-mantis, criando a kyorkcha: uma arma de projétil semelhante a um bumerangue com lâmina, dotada de espinhos ao longo da lateral que se projetam para causar dano adicional. A gythka causa 1d10 pontos de dano em combate corpo a corpo e pode ser arremessada para causar 1d6+2 pontos de dano. A kyorkcha causa 1d8+2 pontos de dano quando arremessada e, se errar o alvo, retorna automaticamente ao arremessador. A kyorkcha típica possui lâmina em ambos os lados, mas 25% delas são cegas próximas à curva posterior; essas armas podem ser usadas para nocautear um inimigo. Quando utilizada dessa forma, o tohr-kreen sofre uma penalidade de -1 na jogada de ataque. A chance de causar inconsciência é de 3% por ponto de dano causado, e apenas 25% do dano é considerado permanente. Um tohr-kreen típico carrega de 2 a 5 (1d4+1) dessas armas, e 50% das kyorkchas são feitas de metal. Kyorkchas de metal causam 1 ponto adicional de dano.

Apesar do seu porte imponente, eles conseguem esquivar-se de projéteis com a mesma agilidade de um guerreiro mantis, embora seu tamanho exija maior esforço para sair da trajetória de ataque, necessitando de um resultado de 11 ou mais no dado. Sua capacidade de deslocamento é impressionante, permitindo saltos de até 9 metros verticalmente ou 21 metros à frente.

Indivíduos dotados de poderes psiônicos preferem as disciplinas telepáticas e psicometafólicas a quaisquer outras.

Em termos de equipamentos mágicos, têm 5% de chance por nível de portar uma arma, escudo ou outro item mágico, e 90% de chance de possuir 1d8 frutos de poção mágica. Nenhum tohr-kreen jamais pode lançar magias arcanas, embora não tenham qualquer escrúpulo em utilizar itens mágicos.

Tohr-kreen

No que diz respeito ao clima, não toleram bem o frio. Se a temperatura cair abaixo de zero, eles sofrem uma penalidade de -1 nas jogadas de iniciativa e de ataque, além de uma penalidade de -1 nos testes de resistência contra ataques mágicos de frio. Um tohr-kreen que viaja por regiões montanhosas geralmente veste um manto de corte especial para proteção ou utiliza um item mágico, como um *anel de calor*.

Habitat/Sociedade: Os tohr-kreen vêm de muito longe. Acredita-se que possuam uma cultura em algum lugar, mas ninguém jamais conseguiu encontrá-la ou fazer um deles revelar sua localização. Não se sabe se aqueles que deixam sua terra natal estão sob efeito de uma magia tarefa ou se são apenas extremamente obstinados. Aqueles que conhecem os thri-kreen acreditam que ambas as explicações são igualmente prováveis.

Tohr-kreen encontrados são, em geral, viajantes solitários; há apenas 25% de chance de que mais de um deles seja encontrado. Não hesitam em visitar as moradas de semi-humanos, movidos pelo interesse em adquirir novos conhecimentos. Esses seres também são compradores de obras de arte, geralmente pequenos adornos que possam usar ou pequenas pinturas agradáveis de se contemplar. Seu gosto difere do restante de Athas, de modo que um item que um artista considere lixo pode receber desses indivíduos uma oferta dez vezes maior que seu suposto valor, enquanto um item altamente valorizado pode ser completamente ignorado.

Os tohr-kreen nunca permanecem muito tempo em um só lugar, e não se sabe ao certo se retornam a seu lar distante ou se foram banidos para sempre. Esses indivíduos são muito reticentes em falar sobre sua casa ou seu passado, embora sejam ávidos conversadores sobre quase qualquer outro assunto. Tornaram-se amigos próximos de humanos e semi-humanos, sendo até aceitos por certos elfos de mente aberta.

Uma característica citada como prova de que esses seres são mais avançados que seus parentes thri-kreen é que não demonstram interesse em comer carne de elfo. Tal criatura parece considerar o ato de comer seres inteligentes como canibalismo e jamais o fará. Evidentemente, poucos elfos acreditam nisso, e um deles pode ser obrigado a se defender caso os encontre.

Também diferem dos guerreiros mantis por não compartilharem o fascínio pela caça. São tão focados quanto os thri-kreen, mas seu propósito superou a mera sobrevivência. Na maioria dos casos, a busca pelo conhecimento substituiu a necessidade de caçar. Um humano que receba um convidado tohr-kreen pode deixá-lo à noite lendo na biblioteca e retornar pela manhã para encontrá-lo na mesma posição, exceto por ter buscado mais livros ou pergaminhos.

Os tohr-kreen compartilham o mesmo vínculo profundo que os thri-kreen nutrem por seus companheiros de ninhada. Aquele que conquista a amizade de um deles ganha um aliado para toda a vida. Contudo, devido à natureza reservada e ao estilo de vida nômade dessa criatura, tais laços são raros. Uma vez estabelecido esse vínculo, o companheiro de ninhada pode contar com sua proteção absoluta, não hesitando em defendê-lo ou vingá-lo, conforme o caso.

As relações com os thri-kreen são, em geral, civilizadas, embora os tohr-kreen tendam a considerar os guerreiros mantis bárbaros, incultos e grosseiros. Raramente um deles faz amizade com um thri-kreen, tratando-os como primos pobres e incultos. Os thri-kreen, compreensivelmente, ressentem-se disso e veem esses indivíduos como esnobes pretensiosos. Contudo, o fato de serem indiscutivelmente superiores em batalha geralmente impede que essas relações se tornem excessivamente tensas. Um desses seres pode viajar por algum tempo com um bando de thri-kreen; no entanto, a busca constante por alimento e a preocupação com a caça acabam se tornando entediantes, levando-o a partir após pouco tempo.

Os tohr-kreen possuem resistência muito superior à dos thri-kreen. Além disso, nunca precisam dormir e conseguem sobreviver com metade da água que um thri-kreen necessita (cerca de 1 litro por dia).

Uma característica que os tohr-kreen compartilham com a maioria dos humanos é o medo e a aversão aos arcanos, especialmente

aos profanadores. Esse ser despreza quem não se opõe à magia profanadora, considerando indigno de atenção qualquer um que permita a destruição do mundo em troca de magia. É sábio o suficiente para não se opor ativamente aos reis-feiticeiro e faz o possível para evitar contato com os templários de qualquer rei. Negociação e até suborno são empregados caso estes tentem prender ou deter tal indivíduo. Se isso falhar, há 75% de chance de que ele entre em ação violenta, matando ou subjugando os templários e fugindo da cidade. Se não lutar imediatamente, é apenas porque aguarda uma oportunidade melhor.

Não há registro de que uma fêmea dessa espécie jamais ter posto uma ninhada de ovos nas terras de Athas. Elas ou retornam à sua terra natal para pôr os ovos, ou a escassez de tohr-kreen torna difícil encontrar parceiros.

Um tohr-kreen pode cruzar com um thri-kreen, mas, ainda assim, não há registros de que isso jamais tenha ocorrido em Athas. Eles também romperam o ciclo que leva tantos thri-kreen à morte antes de atingir a maturidade; diferentemente de seus primos menores, os nobres mantis jamais devoram seus filhotes, nem mesmo aqueles que não sobrevivem. Isso eleva a taxa de sobrevivência dos jovens para quase 50%. Um jovem tohr-kreen possui 2 Dados de Vida, TAC0 19 e ataca causando 1 ponto de dano com cada braço e com a mordida. Uma larva de tohr-kreen ganha um Dado de Vida a cada dois anos e atinge a maturidade aos quatorze anos. Os tohr-kreen não apresentam efeitos de envelhecimento até pelo menos os 50 anos e podem viver até cerca de 75 anos.

Ecologia: Os tohr-kreen são originários das estepes localizadas ao norte das Montanhas Ressonantes. Uma vez que possuem as mesmas capacidades de sobrevivência que os thri-kreen — se não superiores —, presume-se que sua terra natal seja um deserto igualmente estéril. No entanto, tal conclusão é incerta, podendo tratar-se apenas de uma característica inerente à raça. Independentemente de sua origem, um tohr-kreen é uma criatura extremamente resiliente e difícil de abater. Todos eles possuem a perícia de sobrevivência em todos os tipos de terreno, com exceção da Serra Florestada.

As armas dos tohr-kreen são raras e valiosas. Uma gythka ou um arnês em boas condições vale até 25 peças de prata. Uma kyorkcha vale 2d6 peças de prata para um colecionador e 1d6 peças de prata para um guerreiro; os homens mantis a apreciam especialmente e pagam o dobro do preço de colecionador. Uma kyorkcha de metal vale 1d4 peças de ouro, o dobro disso para um thri-kreen ou para um colecionador. Uma kyorkcha de metal com um lado cego pode alcançar até 5 peças de ouro quando vendida a um gladiador ou guerreiro, pois pode ser usada sem ferir uma mão desprotegida. São necessários dois pontos de perícia para aprender a usar a kyorkcha, e o treinamento deve ser fornecido por um tohr-kreen ou thri-kreen perito; por razões óbvias, isso é muito raro. Conta-se a história de um rei-feiticeiro que mantém um gladiador tohr-kreen em seu complexo, forçando-o a ensinar aos demais o uso dessa arma. Essa arma é uma exceção às regras normais relativas a gladiadores: a kyorkcha não é automaticamente conhecida. Um gladiador, contudo, precisa gastar apenas um ponto de perícia para aprendê-la.

Os crânios dos tohr-kreen podem ser esvaziados e trabalhados para a confecção de excelentes grandes elmos. Da mesma forma, seu exoesqueleto pode ser montado intacto como um troféu. Há rumores, inclusive, de que um dos Reis-Feiticeiros possui três desses imensos esqueletos magicamente animados, servindo como guardiões de seus suprimentos de água.

Os tohr-kreen normalmente carregam 1d6 gemas valiosas reservadas para a compra de arte ou livros. Como possuem memória fotográfica, precisam ler um livro apenas uma vez. Todos os tohr-kreen encontrados sabem ler e escrever, fato que compartilham apenas com companheiros de ninhada ou amigos próximos.

CLIMA/TERRENO:	Mar de Silte, Planaltos
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Noite
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Muito (11-12)
TESOURO:	K, M (A)
TENDÊNCIA:	Neutro e maligno
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	24
DADOS DE VIDA:	9
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	1 + especial
DANO POR ATAQUE:	2-12 ou por arma +3 (força)
ATAQUES ESPECIAIS:	Drenar água
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,50 a 2,10 m de altura)
MORAL:	Campeão (15-16)
VALOR EM XP:	2.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:				
Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
2	1/2/4	-/-	12	66

Psicometabolismo — *Ciências*: conter energia, forma sombria; *Ciências*: causar decadência, deslocamento, duplicar a dor, envelhecimento.

Um thrax é uma criatura terrível que subsiste drenando a água de suas vítimas. É muito inteligente e um adversário implacável.

Sua aparência é humanoide, com um tom avermelhado na pele. Possui cabelos escuros e orelhas pontudas, mas jamais seria confundido com um elfo. Seus traços são magros e angulosos, e seus olhos são de um azul profundo, semelhantes a um poço de água. O thrax é uma criatura musculosa, dotada de braços longos e finos cujos dedos terminam em pequenas ventosas.

Esses seres falam todos os idiomas que conheciam em sua existência anterior.

Combate: O thrax prefere atacar criaturas solitárias, seja um indivíduo isolado ou um sentinela vigiando um acampamento adormecido. Ele utiliza sua forma sombria para se aproximar da vítima em potencial, materializando-se imediatamente atrás dela. Se o alvo estiver bem protegido, o thrax tentará causar decadência em sua armadura; quando a proteção se desfaz em pedaços, a criatura ataca com seus braços poderosos para imobilizar e drenar toda a água do corpo da vítima.

Um acerto bem-sucedido contra um alvo sem armadura causa 2d6 pontos de dano e exige um teste de resistência contra petrificação; em caso de falha, o thrax fixou suas ventosas na pele da vítima e começou a drenar sua água. Caso a presa ainda use armadura, o thrax possui 10% de chance por ponto de CA para conseguir se fixar (portanto, ele tem 80% de chance de prender-se a alguém com Categoria de Armadura 8).

Leva-se um turno para que o thrax drene toda a água de uma criatura de tamanho humano, ou aproximadamente uma rodada para cada 10 kg de peso corporal. O processo causa uma dor excruciante; a cada rodada, a vítima deve realizar um teste de resistência contra morte por magia para não desmaiar. Cada rodada subsequente de dreno impõe uma penalidade cumulativa de -2 a este teste. Quando mais de 75% da água corporal é drenada, a vítima desmaia auto-



maticamente devido à desidratação. Note que a penalidade de -2 também se aplica a ataques, dano e quaisquer outras habilidades ou ações que o indivíduo sob ataque tente realizar. A dor também impede que a vítima se concentre o suficiente para lançar magias ou utilizar poderes psiônicos.

Uma vítima totalmente desidratada por um thrax não se converte na criatura, tornando-se apenas um cadáver ressecado. Contudo, um humano que sobreviva ao ataque deve realizar um teste de resistência contra morte por magia, sem modificadores, ou corre o risco de tornar-se, ele próprio, um drenador de água. Não se trata de uma doença, mas de uma maldição mágica transmitida pelo thrax. A transformação leva de duas a quatro semanas (d3+1) e, durante esse período, a vítima é acometida por uma sede insaciável. É necessário lançar *remover maldição* para curar a vítima dessa aflição, e a magia deve ser lançada antes que a vítima se manifeste plenamente como um thrax. Apenas humanos são suscetíveis a essa maldição.

Habitat/Sociedade: O thrax é uma criatura desafortunada que pode ser encontrada em qualquer lugar. Como o cadáver de suas vítimas é inconfundível, essas criaturas raramente permanecem em cidades ou vilas por muito tempo; em geral, partem assim que descobrem sua maldição ou acabam sendo caçadas e exterminadas. Fora dos assentamentos, levam vidas solitárias e angustiadas. Ele se lembra de como era antes da transformação, mas é incapaz de escapar de seu destino. É impelido a lutar pela sobrevivência. No início, um recém-transformado pode até manter suas tendências originais, optando, talvez, por se alimentar de animais em vez de seres inteligentes. No entanto, a maldição continua a agir e, após alguns meses, alimentar-se torna-se sua única preocupação. Também começa a nutrir ódio por aqueles que não compartilham sua maldição, especialmente humanos e semi-humanos.

Ecologia: Um thrax precisa alimentar-se de uma vítima ao menos uma vez ao dia. Pode beber água comum, mas esta não lhe fornece o sustento necessário.

Verme do Sorvedouro



CLIMA/TERRENO: Mar de Silte, desertos de areia
FREQUÊNCIA: Raro
ORGANIZAÇÃO: Solitário

PER. DE ATIVIDADE: Dia
DIETA: Carnívoro
INTELIGÊNCIA: Animal (1)

TESOURO: Q
TENDÊNCIA: Neutro

QUANT./ENCONTRO: 1
CA: 6
MOVIMENTO: 12, Ev 18

DADOS DE VIDA: 14
TACO: 7
Nº DE ATAQUES: 1

DANO POR ATAQUE: 2-24
ATAQUES ESPECIAIS: Engolir inteiro
DEFESAS ESPECIAIS: Dissipação

PROTEÇÃO À MAGIA: Nenhuma
TAMANHO: A (15 m de comprimento)
MORAL: Resoluto (11-12)
VALOR EM XP: 7.000

O verme do sorvedouro é um imenso verme branco que viaja sob a areia ou o silte, deixando uma depressão afundada na superfície atrás de si. Apesar deste claro sinal de aviso, poucas presas escapam uma vez que o verme do sorvedouro começa a caçá-las.

Este verme é uma criatura imensa, que pode atingir 15 metros ou mais de comprimento. Sua pele tem uma coloração branco-pálida, assemelhando-se a uma larva gigantesca e alongada. Sua bocarra descomunal é capaz de engolir uma criatura de porte humano com uma única bocada.

Combate: O verme do sorvedouro se move sob a areia até estar quase sob sua presa. Então, irrompe do solo e tenta engoli-la. Aventurheiros desavisados já foram engolidos antes mesmo de perceberem que estavam sob ataque. O ataque do verme é feito com sua boca enorme, forrada de dentes afiados como espadas, causando 2d12 pontos de dano. Se o resultado da jogada de ataque do verme superar em 4 ou mais a necessária, a presa é engolida. A boca do verme tem cerca de dois metros de diâmetro; presas maiores não podem ser engolidas.

A criatura move-se silenciosamente, em parte devido à sua habilidade de se “teletransportar” ao atravessar areia e rocha. Com sentidos aguçados, raramente é surpreendida, recebendo um bônus de +1 em sua jogada de surpresa. Os oponentes realizam jogadas de surpresa normalmente; o sucesso indica que perceberam o sulco deixado na areia ou no silte quando o verme está a uma distância de 10 a 60 metros (1d6 × 10). No silte, o rastro pode ser avistado de mais longe, aumentando a distância de percepção para 20 a 120 metros (2d6 × 10). O verme do sorvedouro também consegue sentir as vibrações de alguém caminhando sobre a areia ou atravessando o silte, com alcance de detecção de 120 metros na areia e 90 metros no silte.

Caso consiga engolir um oponente, o verme mergulha imediatamente sob a superfície para triturar a vítima, desferindo automaticamente 2d12 pontos de dano por rodada. Se houver outras presas nas proximidades, a criatura retornará para uma nova investida somente após terminar de mastigar a primeira. Vítimas engolidas podem atacar de dentro do verme com armas pequenas, desde que já as tivessem em mãos. No entanto, as jogadas de ataque e dano sofrem uma penalidade de -1, que é cumulativa a cada rodada. Se a vítima permanecer no interior do verme por duas rodadas após chegar a zero pontos de vida, seu corpo será completamente triturado, tornando-se irrecuperável (exceto como pequenos fragmentos).

O verme do sorvedouro possui um método peculiar de deslocamento. Ao encontrar uma rocha ou obstáculo sob a areia, ele simplesmente se teletransporta através dele, com alcance máximo



de 30 metros. Se o deslocamento resultar na criatura presa dentro da rocha, o teletransporte falha. O verme utiliza esse poder apenas para atravessar rochas ou escapar de perigos, nunca para se deslocar acima do solo, onde é muito mais lento. Ainda assim, pode empregar essa habilidade para surgir à frente de um elfo em fuga ou de outra vítima, especialmente quando está com muita fome.

Se for ferido, o verme do sorvedouro recua para baixo da superfície rapidamente. Ele se teletransporta para dentro do solo, embora não possa fazê-lo com uma vítima na boca. O verme leva duas rodadas para desaparecer sob uma superfície arenosa, mas apenas uma para mergulhar sob o silte. Ele pode abandonar sua vítima em favor da fuga se sofrer danos que excedam 50% do total de seus pontos de vida.

Quando ferido, o verme do sorvedouro recua rapidamente para baixo da superfície. Ele se teletransporta para dentro do solo, embora não possa fazê-lo enquanto carrega uma vítima na boca. O verme leva duas rodadas para desaparecer sob a areia, mas apenas uma rodada para mergulhar sob o silte. Pode abandonar sua presa para fugir caso sofra danos que excedam 50% de seus pontos de vida.

Habitat/Sociedade: Trata-se de uma criatura solitária, que se encontra com outros de sua espécie apenas uma vez a cada três anos para acasalar. Os filhotes são deixados à própria sorte, e a maioria torna-se canibal quase imediatamente. Apenas os mais fortes sobrevivem para escavar seus próprios caminhos. Os ovos geralmente são enterrados a pelo menos 3 metros de profundidade e são muito difíceis de localizar.

Os vermes do sorvedouro tentam devorar quase qualquer coisa. Cada verme precisa de pelo menos uma vítima de tamanho humano por dia, o que os torna caçadores extremamente agressivos.

Ecologia: O verme do sorvedouro é uma besta incomum por sugar areia e silte através de seu corpo. As minúsculas partículas de ar na areia ou no silte são filtradas por guelras que permitem à criatura respirar sob o silte. Esta remoção de ar também causa a depressão na superfície por onde o verme passa. O verme é especialmente sensível às vibrações de alguém correndo sobre a areia.

As “brânquias” do verme do sorvedouro são uma curiosidade entre os sábios, portanto, um ovo desse verme valeria qualquer preço que seu dono pedisse. No entanto, a dificuldade em localizar os ovos torna isso quase impossível.

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Comunidade
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívora
INTELIGÊNCIA:	Alta (13-14)
TESOURO:	K, R
TENDÊNCIA:	Leal e neutro
QUANT./ENCONTRO:	1-4
CA:	Variável
MOVIMENTO:	24
DADOS DE VIDA:	Variável
TACO:	Variável
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	Por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhum
PROTEÇÃO À MAGIA:	10%
TAMANHO:	M (2,10 m de altura)
MORAL:	Variável
VALOR EM XP:	Variável

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
3	2/2/7	II/LM, EP	15	52
4	2/2/9		15	65
5	2/3/10	RP/TV	15	78
6	3/3/11		15	91
7	3/4/12	CP/FI	15	104
8	3/4/13		15	117
9	3/5/14	-/BM	15	130
10	4/5/15		15	143
11	4/6/16		15	156
12	4/6/17		15	169

Psicocinésia — *Ciências:* telecinesia; *Devoções:* ataque balístico, barreira inerte.

Telepatia — *Ciências:* elo mental; *Devoções:* adversário invisível, contato, escudo de pensamentos, insinuação do id, limpar a mente.

No 4º DV, adicione: **Psicocinésia** — *Ciências:* nenhuma; *Devoções:* controlar corpos, controlar o som.

No 5º DV, adicione: **Telepatia** — *Ciência:* torre da vontade de ferro; *Devoção:* constrição psíquica.

No 6º DV, adicione: **Clariscientiência** — *Ciências:* nenhuma; *Devoção:* saber a localização.

No 7º DV, adicione: **Telepatia** — *Ciência:* rajada psiônica; *Devoção:* fortaleza do intelecto.

No 8º DV, adicione: **Clariscientiência** — *Ciências:* nenhuma; *Devoção:* perceber o perigo.

No 9º DV, adicione: **Psicocinésia** — *Ciência:* projetar energia; *Devoções:* nenhuma. **Telepatia** — *Ciências:* nenhuma; *Devoção:* barreira mental.

No 10º DV, adicione: **Psicometabolismo** — *Ciências:* nenhuma; *Devoção:* ajuste celular.

No 11º DV, adicione: **Psicometabolismo** — *Ciências:* nenhuma; *Devoção:* enxertar armas. **Telepatia** — *Ciência:* invisibilidade superior; *Devoções:* nenhuma.

No 12º DV, adicione: **Psicometabolismo** — *Ciência:* afinidade com animais; *Devoções:* nenhuma.

As villichis são fêmeas nascidas de humanos comuns. Ninguém pode prever quando ou onde uma criança dessa natureza nascerá. Elas são rejeitadas pela maioria dos humanos, embora seja considerado um mau presságio expulsar tal criança. Ao atingirem a maturidade, normalmente mudam-se para um convento de sua própria ordem, localizado em algum ponto das Montanhas Ressonantes. Essas mulheres são psiônicas extremamente poderosas e, em consequência,



formam um grupo formidável. Encontros com esse grupo geralmente envolvem uma emissária, enviada para negociar com companhias mercantis ou aldeias.

Possuidoras de uma silhueta esguia e membros alongados, assemelham-se a mulheres humanas, embora com traços faciais mais refinados e distintos. Apesar da aparência magra — em parte devido à sua estatura elevada —, mantêm proporções compatíveis com as de outras mulheres humanas. Para se proteger do sol implacável, costumam usar mantos que cobrem boa parte do corpo.

Todas as villichis falam 1d4 línguas faladas por humanos ou semi-humanos.

Combate: Embora normalmente não sejam agressivas, lutam com ferocidade em defesa da própria vida ou da comunidade. Todas são psiônicas, de níveis 3 a 12. Encontros fora do convento envolvem uma emissária de pelo menos 7º nível (1d6+6). Caso haja mais de uma villichis, as demais são guardas ou companheiras de níveis 3 a 11. Para determinar o nível das companheiras, jogue 1d6 para cada uma e subtraia o resultado do nível da emissária.

Quando estão longe do convento, as villichis normalmente usam armadura de couro. Elas possuem boa Destreza (15+1d6), o que lhes concede uma Categoria de Armadura de pelo menos 7, podendo chegar a 3. Há uma chance de 7% por nível de que uma emissária possua um anel ou manto mágico; as companheiras têm 5% de chance por nível de possuir o mesmo. Isso pode melhorar ainda mais sua Categoria de Armadura ou permitir que dispensem a armadura de couro. Elas usam machadinhas, adagas ou espadas curtas (33% de chance para cada), mas há apenas 3% de chance por nível de que alguma integrante possua uma arma mágica. Nunca utilizam armas ou armaduras de metal, pois sentem que isso as torna de alguma forma impuras.

O método de ataque preferido das villichis é o uso de poderes psiônicos, e seus poderes as tornam adversárias temíveis. Elas são extremamente versadas em combate mental — se alguém utiliza uma defesa específica, imediatamente alternam para o ataque mais eficaz que possuem para neutralizar essa defesa. Apenas quando atacadas por criaturas imunes a poderes psiônicos recorrem às armas. (A exceção ocorre se utilizarem com sucesso o poder *adversário invisível* contra um oponente suscetível; nesse caso, tentarão atingir esse alvo específico ao menos uma vez, forçando-o a cair ao chão em agonia terrível).

As villichis estão dispostas a usar itens mágicos, mas não se sentem realmente à vontade com eles. Possuem leve resistência à magia, e não há registro de qualquer uma delas jamais ter usado magias arcanas ou divinas.

A estrutura corporal longa e esguia dessas fêmeas lhes proporciona uma vantagem física natural, complementada por um excelente treinamento no uso de armas. Todas as integrantes da espécie recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque com qualquer arma não metálica utilizável por psiônicos.

Se as villichis estiverem perdendo uma batalha, suas companheiras prontamente sacrificam suas vidas para permitir a fuga da emissária. Se a emissária for morta, a companheira de nível mais alto imediatamente assume o papel de emissária e tenta escapar, enquanto as demais procuram conter os oponentes. Naturalmente, sempre que possível, todas tentam fugir ou se esconder, em vez de se sacrificarem. Elas nunca lutam cegamente até a morte, buscando sempre a melhor opção para permitir a sobrevivência da emissária e de suas companheiras.

São sensíveis ao sol e sempre tentam usar mantos (ou algum outro tipo de cobertura) para se proteger. Se uma for exposta diretamente à luz solar (por exemplo, se seu manto for arrancado), ela sofre uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque e uma penalidade de -1 em todos os valores de poderes psiônico.

Indivíduos do 12º nível desenvolvem afinidade com animais e, em cerca de 90% dos casos, essa conexão se dá com águias ou falcões. Graças a esse poder, as emissárias podem voar para longe caso uma batalha comece a se voltar contra elas.

Habitat/Sociedade: As villichis formaram uma comunidade extremamente unida. Nunca atacam umas às outras e raramente discutem entre si. A localização do convento é um segredo rigorosamente guardado; qualquer pessoa que o encontre inadvertidamente geralmente sofre uma lobotomia temporária. Meio-gigantes e meio-elfos são vistos com compaixão, pois também pertencem a grupos que sofrem preconceito. Esse tratamento pode parecer cruel, mas o mundo é cruel, e as villichis se preocupam apenas em sobreviver.

Todas as villichis nascem de pais humanos e, como é considerado um mau presságio exilar uma criança villichis, elas são deixadas em paz. Elas não apenas amadurecem rapidamente, como também têm vida longa. A expectativa média de vida de uma villichis é de 150 anos, embora algumas vivam ainda mais. A atual "alta mestra" tem mais de 200 anos e é uma psiônica de grande poder.

A alta mestra é sempre escolhida entre as villichis que desenvolveram o poder especial localizar psiônicos. Esse poder manifesta-se apenas em indivíduos de 13º nível ou superior, e somente 10% delas o desenvolvem. Ele não possui limite de alcance e permite localizar crianças da espécie em idade precoce. Quando uma criança atinge a maturidade, uma emissária já terá sido enviada para buscá-la ou, ao menos, informá-la da localização do convento. O poder também permite determinar se uma dessas crianças foi morta. Tal ato geralmente resulta em vingança contra o responsável; caso o culpado não possa ser localizado, a retaliação recai, se possível, sobre toda a cidade. Isso contribui para que o assassinato de uma criança desse grupo seja considerado um presságio terrível. Retaliações anteriores tornaram esse crime extremamente raro. Quando ocorre, os habitantes da cidade normalmente prendem o culpado e o entregam a uma emissária para julgamento. O perpetrador é examinado e executado caso seja considerado culpado. Embora circulem rumores de que a morte seja horrível, levando criminosos a medidas desesperadas para evitar a captura, a execução é, na realidade, rápida e indolor, geralmente com uma adaga na nuca.

Atualmente existem cerca de 500 villichis no convento. Em qualquer momento, de 10% a 20% delas estão viajando como emissárias, e outros 20% consistem em jovens de 2º nível ou inferior."

As villichis são tecelãs exímias e produzem alguns dos melhores tecidos de Athas. Elas cultivam a maior parte do próprio alimento, mas carecem de habilidade manufatureira e precisam negociar por armas e outros suprimentos essenciais à sobrevivência. Villichis de níveis mais elevados são capazes de imbuir itens com poderes psiônicos; um item mágico (na verdade, psiônico) pode ser trocado por suprimentos suficientes para sustentar o convento por até seis meses. Esses itens são raros e altamente cobiçados. A maioria (75%) consiste em gemas que contêm dois ou três poderes psiônicos. O convento mantém entre 3 e 6 (1d4+2) desses itens. Normalmente são reservados para a defesa do convento, mas podem ser usados em negociações quando a sobrevivência da comunidade assim exigir. As poucas casas mercantis que negociam regularmente com as villichis possuem locais fixos de encontro e sabem que não devem procurar o convento. As villichis preferem negociar seus tecidos de alta qualidade, embora geralmente não consigam produzi-los em quantidade suficiente para sustentar a comunidade. Ao menos um item psiônico imbuído é negociado anualmente, mas nunca mais de três, mesmo em anos difíceis.

Ecologia: As villichis percorrem amplamente o mundo, pois onde quer que humanos vivam, uma criança villichis pode nascer. Isso é bastante raro; talvez apenas uma em cada 30.000 meninas nascidas seja villichis. Elas não são exatamente albinas, embora não gostem do sol. O hábito de se protegerem da luz solar as torna bastante claras, e em Athas isso faz com que se destaquem.

Durante as viagens, as emissárias consomem o que estiver disponível; no convento, porém, as villichis são estritamente vegetarianas. Elas também não utilizam metal, nem mesmo em construções ou no comércio. Caso recebam ouro, procuram trocá-lo por gemas ou peças de cerâmica. As villichis são fascinadas por gemas e, às vezes, pagam até o dobro do valor por uma peça particularmente bela. Mercadores que possuam gemas raras e valiosas podem tentar localizar o convento villichis na esperança de obter grandes lucros. Aqueles que o encontram, porém, geralmente se arrependem — se é que conseguem se lembrar do que aconteceu.

A comunidade villichis é bastante poderosa para o pequeno número de fêmeas que representa. Até mesmo os reis-feiticeiros hesitam em interferir com uma emissária villichis. Elas são inteligentes o suficiente para perceber que isso poderia mudar se interferissem nos assuntos desses poderosos profanadores, pois qualquer um dos reis-feiticeiros possui poder e recursos suficientes para destruir o convento, caso se empenhasse seriamente nisso. Contudo, tal missão poderia enfraquecer as defesas do rei a ponto de torná-lo vulnerável a um rival. Assim, as villichis levam uma vida relativamente confortável, auxiliadas principalmente pelo fato de evitarem interferir nos assuntos dos reis-feiticeiros e também pela localização extremamente remota de seu convento.

As villichis são todas bastante atraentes, porém estereis. Caso um grupo de saqueadores fira ou mate uma emissária, um grande contingente é enviado para localizar e vingar os responsáveis por esse crime indescritível. Um grupo desse tipo sempre conta com ao menos 20 emissárias, sendo a menos poderosa de 8º nível, e é liderado por uma anciã de 11º ou 12º nível. Para essas mulheres inteligentes e vingativas, a justiça exige que os criminosos sejam executados da forma mais dolorosa possível. Felizmente, a reputação das villichis torna tais incidentes extremamente raros.

Vórtice de Areia



CLIMA/TERRENO:	Mar de Silte
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Dia
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Animal (1)
TESOURO:	Q
TENDÊNCIA:	Neutro
QUANT./ENCONTRO:	1
CA:	2
MOVIMENTO:	0
DADOS DE VIDA:	15
TACO:	5
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	5-20
ATAQUES ESPECIAIS:	Turbilhão
DEFESAS ESPECIAIS:	Ver abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nula
TAMANHO:	I (12m de diâmetro)
MORAL:	Resoluto (11-12)
VALOR EM XP:	12.000

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
3	2/3/4	-/LM	13	84

Telepatia — *Ciências*: nenhuma; *Devoções*: barreira mental, detectar vida, limpar a mente.

Psicocinésia — *Ciências*: projetar energia, telecinesia, redemoinho (Custo 15 PPP, Manutenção 5 PPPs/rodada); *Devoções*: controlar os ventos, levitação.

O vórtice de areia — ou vórtice de silte, como às vezes é chamado — é um ser colossal que fica à espreita de presas incautas que cruzam o Mar de Silte. Ele permanece oculto sob o silte, mas nem mesmo criaturas voadoras estão a salvo do redemoinho súbito que pode sugá-las para a bocarra que aguarda sob a superfície.

Essa criatura possui o formato de um disco achatado e tem a pele cinza-clara, que se mescla perfeitamente ao silte. Ele mede cerca de 12 metros de largura por 1,5 metro de espessura.

Combate: O vórtice de areia ataca por meio de um poder psiônico especial: o redemoinho. Ele permanece imóvel, utilizando sua capacidade de detectar vida até que uma criatura caminhe ou voe sobre ele. Nesse momento, um redemoinho súbito envolve a vítima, sugando-a para o alcance do ataque do vórtice. Naturalmente, isso também ergue uma enorme nuvem de silte com raio de 60 metros. A vítima tem direito a um teste de resistência contra sopro de dragão para evitar ser sugada; esse teste sofre uma penalidade de -4 se a vítima estiver no chão. Criaturas maiores que gigantes (pássaros roca athasianos, arraias-das-nuvens etc.) recebem um bônus de +4 no teste. Uma criatura dentro da nuvem também pode ficar cega (teste de resistência contra paralisia para evitar). Criaturas cegas têm apenas 50% de chance de voar para fora do vórtice, ou 75% no caso de criaturas muito grandes. Um gigante que avance cautelosamente pelo silte tem uma chance de perceber que pisou sobre um corpo achatado e amplo, em vez de sobre o fundo rochoso. Criaturas que se deslocam pelo silte têm direito a uma jogada de surpresa. Se não forem surpreendidas e recuarem imediatamente, não ficam sujeitas ao efeito do redemoinho, embora ainda possam ser afetadas pelos demais poderes psiônicos do vórtice.

Uma vez que o vórtice suga uma vítima, ela se torna vulnerável a um ataque da bocarra central. Alvos de tamanho humano são engolidos inteiros em um ataque bem-sucedido; seres maiores ainda



sofrem dano se forem atingidos. Pouquíssimos gigantes escaparam após pisar em um vórtice de areia. Quase desprovido de mente, o vórtice continua tentando aprisionar sua presa.

Se uma vítima estiver dentro do vórtice, mas ainda não tiver sido — ou não puder ser — engolida, ela pode tentar atacar. A rotação do vórtice, somada ao silte no ar, impõe uma penalidade de -4 em todos os ataques. A cegueira pode causar outra penalidade de -4, colocando a vítima em sérios apuros.

Caso um gigante ou aventureiro vingativo tente se aproximar sorrateiramente pelos lados, o vórtice não estará indefeso. Graças ao silte suspenso no ar e ao seu poder de detectar vida, ele geralmente sabe exatamente onde o inimigo está. Inicialmente, ele pode ignorar um ataque vindo das laterais. No entanto, se o agressor começar a feri-lo, o vórtice entrará em modo de defesa. Ele usa telecinesia para arremessar nuvens abrasivas de silte contra qualquer um ao seu redor. Além do risco de cegueira, o silte causa 1 ponto de dano por rodada em pele exposta. Simultaneamente, o vórtice emprega seu poder de projetar energia para tentar derrubar o agressor no solo. Um uso bem-sucedido força a vítima a realizar um teste de resistência contra sopro-de-dragão; se falhar, será atirada de costas no silte. Caso essas defesas falhem em neutralizar a ameaça, o vórtice simplesmente se levanta e flutua com o vento, buscando uma área mais tranquila onde possa se alimentar sem perturbações.

Habitat/Sociedade: O vórtice de silte é uma criatura solitária. Vive apenas para se alimentar. Qualquer coisa que passe dentro de seu alcance é um alvo.

Ecologia: O vórtice de silte habita exclusivamente o Mar de Silte. Ele é ativo apenas durante o dia, aparentando preferir o calor do sol. À noite, descansa e recupera PPPs.

Acredita-se que o vórtice de areia viva cerca de 60 anos, período após o qual se divide em dois vórtices menores. Essas formas jovens começam com 7 Dados de Vida e ganham 1 Dado de Vida a cada dois anos, até atingirem o crescimento pleno. Possuem todos os poderes psiônicos do vórtice que lhes deu origem e são quase tão perigosas quanto ele. Há rumores sobre um vórtice colossal, com mais de 30 metros de diâmetro, próximo ao centro do Mar de Silte.

CLIMA/TERRENO:	Planalto, floresta, montanhas
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Alcateia
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Baixa (5-7)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro e maligno
QUANT./ENCONTRO:	2-12
CA:	7
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	1
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO POR ATAQUE:	1-3
ATAQUES ESPECIAIS:	Psiônicos
DEFESAS ESPECIAIS:	Psiônicos
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (30 cm)
MORAL:	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	120
	Líder: 175

SUMÁRIO DE PODERES PSIÔNICOS:

Nível	Dis/Cien/Dev	Ataque/Defesa	Valor	PPPs
1	2/0/6	AE/—	12	24

Telepatia — *Ciências*: nenhuma; *Devoções*: açoitamento do ego, barra mental, contato, elo mental, invisibilidade.

Os zhackals são pequenos predadores que caçam em alcateia, alimentando-se das emoções de criaturas à beira da morte. O grupo se reúne em torno da vítima e se banquetear com seu desespero agonizante, usando poderes psiônicos para suprimir sua vontade de lutar pela própria vida.

Estas criaturas possuem pelagem espessa de cor marrom ou cinza. São quadrúpedes, dotados de dentes pequenos e muito afiados, e de olhos de um azul profundo.

Um zhackal não emite som algum, embora possa se comunicar com os de sua espécie por meio de seu poder de elo mental.

Combate: Zhackals caçam em grupo, rastreando criaturas à beira da morte. Um alvo enfraquecido ou agonizante é seguido até estar próximo da morte. Nesse momento, a alcateia se aproxima e concentra seu poder psiônico sobre a presa, atacando-a mentalmente até que abandone a luta pela vida. As emoções finais da vítima constituem um banquete para os zhackals.

Estas criaturas possuem uma habilidade única. Ao se aproximarem para o abate, o zhackal mais forte estabelece um elo mental com os demais. Isso permite não apenas a comunicação, mas o compartilhamento de pontos de potência psiônica. Para fins de jogo, a alcateia age como se tivesse uma única mente, com o total de PPPs de todo o grupo. Os animais tentam se esconder, usando invisibilidade ou barra mental se necessário, e então estabelecem contato com a vítima. O alvo é então submetido a um açoitamento do ego até que se convença de que não tem razão ou chance de sobreviver.

Apesar da inteligência considerada baixa, os zhackals são astutos. Suas presas são sempre criaturas indefesas ou próximas da morte, sendo vítimas do mal das montanhas uma de suas preferências. Embora possam subsistir de vegetação, sementes, bagas e pequenos roedores, só as emoções de criaturas agonizantes os saciam por completo.



Se encurralada e atacada fisicamente, a alcateia responde com suas mordidas afiadas. Vítimas mortas dessa forma geram poucas das emoções desejadas pela alcateia; por isso, ela prefere fugir a permanecer lutando.

Habitat/Sociedade: Alcateias de zhackals percorrem qualquer região, exceto as bacias de silte e o próprio Mar de Silte. Não dão valor a tesouros, abandonando os pertences de suas vítimas, embora possam consumir o cadáver em casos de fome extrema — algo raro, pois as emoções de que se alimentam os satisfazem plenamente, tanto no físico quanto no emocional.

O grupo é sempre liderado pelo maior indivíduo, que possui pontos de vida máximos e 10 PPPs adicionais, sendo geralmente também o mais inteligente. Um zhackal pode ser contactado mentalmente, mas, por não dominar linguagem, só transmite emoções básicas. A mais comum é um desejo ardente pela morte de quem o contata.

Ecologia: Qualquer criatura agonizante serve de alimento, inclusive outros zhackals — embora não se alimentem de companheiros da própria alcateia, limitando-se a abandonar o moribundo à própria sorte. Podem ser encontrados até mesmo em cidades, mas só agem à noite e raramente permanecem por muito tempo no mesmo lugar, pois seriam descobertos e eliminados. Sua detecção geralmente exige buscas psiônicas, dada sua habilidade em se ocultar. Alguns nobres entediados mantêm zhackals solitários como animais de estimação, alimentando-os com as emoções de escravos e gladiadores moribundos. Um zhackal criado assim torna-se leal ao nobre, que passa a ser, de certa forma, seu "líder de alcateia". A manutenção é custosa, pois escravos e gladiadores que poderiam sobreviver acabam morrendo mais cedo na presença da criatura.

A pele do zhackal é valiosa, mas são necessários muitos exemplares para confeccionar algo que possa ser vendido. Na maioria dos mercados, o couro vale 100 pc por metro quadrado, mas são precisos dez espécimes sem marcas para obter essa quantidade. A pele é utilizada na confecção de roupas que lembram o algodão em sua capacidade de "respirar", mas possuem alta durabilidade.









Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

Compêndio Monstruoso



Apêndice



Sob os raios escaldantes do sol de Athas habitam criaturas mais horríveis do que qualquer coisa já vista no jogo AD&D®. Nesse mundo implacável, a sobrevivência é um privilégio dos mais fortes. Até mesmo seres de aparência inofensiva precisam estar sempre prontos para matar ou morrer.

Terroros do Deserto reúne 96 páginas de novos monstros, criados especialmente para o cenário de campanha DARK SUN®. Nelas, você encontrará uma ampla variedade de criaturas, muitas delas dotadas de extraordinários poderes psiônicos. O livro traz detalhes sobre as criaturas colossais que espreitam sob o Grande Mar de Silte, poderosos seres elementais diferentes de tudo o que se vê em outros lugares, além de golens feitos de cinzas, quitina e obsidiana.

Encare os *Terroros do Deserto* . . . se tiver coragem.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva,
WI 53147 USA



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DARK SUN e MONSTROUS COMPENDIUM são marcas registradas de propriedade da TSR, Inc. O logotipo da TSR é uma marca comercial de propriedade da TSR, Inc. ©1992 TSR, Inc. Todos os direitos reservados. Impresso nos EUA.