

# Tradução PT-BR: Castellani

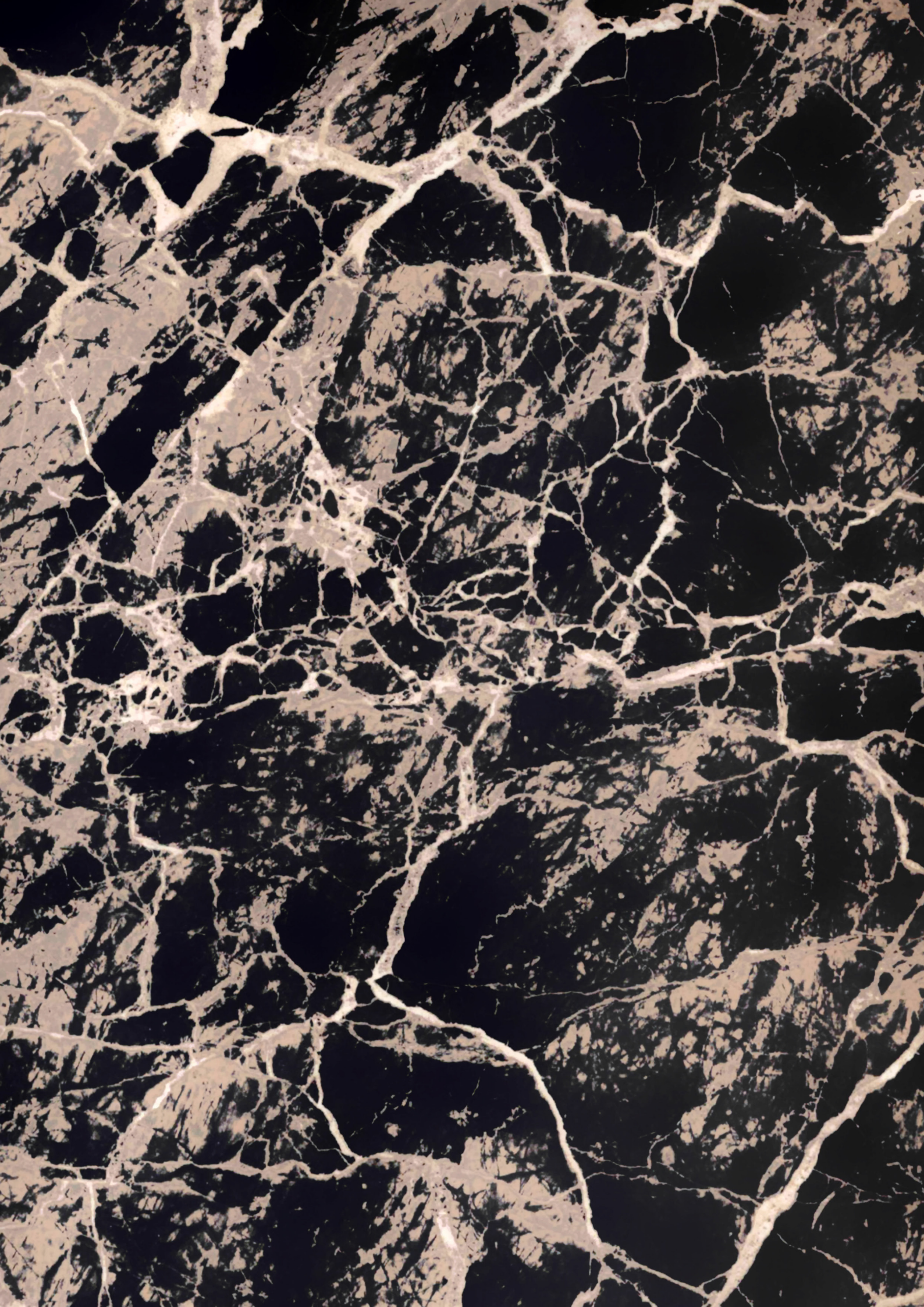
Quaisquer sugestões ou opinião a respeito da tradução, entrar em contato com [recastellani@gmail.com](mailto:recastellani@gmail.com)

Quaisquer dúvidas e/ou opinião a respeito da diagramação, entrar em contato comigo, pelo e-mail: [rpgerros@hotmail.com.br](mailto:rpgerros@hotmail.com.br)

Versão desta Edição:  
Planescape - Suplemento de Monstros V1.0

Diagramação PT-BR:  
Paulo César

Dedico o meu trabalho a minha mãe falecida em 2017.  
Obrigado por ter me comprado a Caixa de Dungeons e  
Dragons da Grow!



# MONSTROS SUPLEMENTO

Agentes de Set .....	2
Aleax.....	4
Barghest .....	6
Dabus.....	8
Espírito do Ar.....	10
Explorador Astral.....	12
Magmen.....	14
Modron.....	16
Nic'epona.....	24
Rato do Crânio.....	26
Vórtice .....	28
Yoguloth, Menor — Marraenoloth.....	30

## CRÉDITOS

Designer: David "Zeb" Cook ♦ Editor: David Wise ♦ Coordenador de Projetos: Dori Jean Hein  
Artista da Arte da Caixa: Robh Ruppel ♦ Artista Conceitual: Dana Knutson ♦ Artista Interior: Tony DiTerlizzi  
Coordenador Gráfico: Sarah Feggestad ♦ Coordenador de Arte: Peggy Cooper  
Coordenador Eletrônico de Pré-Impressão: Tim Coumbe ♦ Tipografia: Angelika Lokotz  
Cartografia: Rob Lazzaretti ♦ Arte das Bordas: Robert Repp ♦ Design Gráfico: Dee Barnett, Dawn Murin  
Revisão: James M. Ward, Skip Willams, Michele Carter, Bill Slavicsek  
Design Review: Brian Kowal  
Tradução PT-BR: Castellani ♦ Diagramação PT-BR: Paulo César

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147  
U.S.A



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

# AGENTES DE SET

CLIMA/TERRENO:	Baator
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Hierárquico
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Carnívoro
INTELIGÊNCIA:	Alta
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Leal e Mal

---

QUANT. ENCONTRO:	1d20
CA:	-2
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	6
TACO:	15
Nº DE ATAQUES:	3/2 ou por forma
DANO/ATAQUE:	1d12 (mordida de cobra), por arma ou por forma
ATAQUES ESPECIAIS:	Veja abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Teste de resistência como guerreiro de 10º nível
PROTEÇÃO À MAGIA:	10%
TAMANHO:	M (1,97 de altura)
MORAL:	Destemido (20)
VALOR EM XP:	1.400 Sacerdotes Sombrios: 2.000

Agentes de Set são proclamados de Set (dos mitos egípcios). Em sua forma natural, os lacaios parecem ser guerreiros empunhando espadas largas e vestidos com uma armadura de malha preta e escamosa. Às vezes eles são confundidos com aventureiros, uma vez que são pessoas com as quais eles mais se parecem, mas estão longe de ser humanos.

Os agentes de Set são dotados com o poder de se transformar em um animal. A segunda forma é mais frequentemente a de uma cobra gigante, mas alguns são capazes de assumir as formas de ursos das cavernas, crocodilos gigantes, hienas gigantes ou escorpiões gigantes. A transformação é completa, incluindo roupas e armas, não deixando vestígios de suas aparências humanas por trás.

**COMBATE:** Um agente de Set tipicamente inicia combate em forma humana, a menos que já esteja em forma de animal. Mudar para a forma animal é normalmente feito apenas quando absolutamente necessário. A maioria dos agentes prefere não divulgar suas capacidades, uma vez que uma vez descoberta sua utilidade para sua divindade é comprometida. Como humanos, 25% deles usam armas mágicas feitas em Baator, embora nenhuma seja maior que +2 de encantamento.

Se uma batalha for mal ou a necessidade for grande, os agentes de Set se transformam em suas formas animais assustadoras. A transformação leva menos de uma rodada, tendo apenas um modificador de iniciativa de 5. Assim, um personagem pode lutar com um guerreiro de armadura em uma rodada, apenas para descobrir a si mesmo enfrentando uma cobra gigante na próxima. A Classe de Armadura do agente não muda porque sua armadura é na verdade parte integrante

FORMA	DANO
Urso da caverna	1d8/1d8/1d12
Crocodilo gigante	3d6/2d10
Hiena gigante	3d4*
Escorpião gigante	1d10/1d10/1d4**
Cobra gigante	1d12**

\* Uma jogada de 20 indica que a hiena trancou suas mandíbulas ao redor de seu adversário. A vítima detida sofre -2 de penalidade para jogadas de iniciativa e ataque, e se move a metade de sua taxa normal.

\*\* As vítimas atingidas pela cauda do escorpião ou as presas da cobra realizam teste de resistência contra veneno ou morre. Aqueles com sucesso no teste ainda sofrem 2d4 pontos de dano adicional.

A forma do agente também afeta suas táticas. Os mais comuns — aqueles que são cobras gigantes — lutam de forma independente, sem coordenar seus ataques. Aqueles em forma de urso das cavernas são igualmente solitários em batalha, mas são temíveis em sua determinação. Agentes capazes de tomar forma gigante de hiena geralmente lutam em bandos, concentrando seus esforços em uma única vítima. Idealmente, um deles trancará sua mandíbula no alvo enquanto os outros o destroem. Os dois tipos restantes, escorpiões gigantes e crocodilos gigantes, normalmente atacam em massa, embora não com a coordenação do tipo gigante da hiena.

Agentes de Set, totalmente dedicados ao seu poder, nunca checam o moral e são imunes à magia que cause medo ou dúvida, como *Medo*, *Aterrorizar* ou *Assassino Fantasmagórico*. Todos os agentes, independente da forma, são classificados como guerreiros de 10º nível. Para ataques mágicos, o teste de resistência ocorre somente se a resistência mágica dos lacaios (10%) falhar.

**HABITAT/SOCIEDADE:** Como é claro pelo seu nome, os agentes de Set são os gestores desse poder maligno. Eles são seus representantes especiais. Uma vez postulantes do plano de Baator, Set os imbuíu de poderes especiais necessários para realizar sua vontade. Desde que eles subiram do grupo de postulantes, os agentes de Set não podem ser ressuscitados, reencarnados ou até falados após a morte. Nesse ponto, suas essências estão perdidas para o esquecimento.

Embora mal, Set é um poder leal. Ele não é uma daquelas criaturas do Abismo, então ele nunca irá destruir um de seus proclamados por um capricho, como poderia Juiblex ou outros poderes caóticos. Em troca, Set exige absoluta lealdade de seus agentes, que eles voluntariamente dão. Os agentes são fanáticos, que seguirão as instruções de Set até mesmo para suas próprias mortes.

No entanto, os agentes não são tolos ou autômatos. Eles são seres totalmente inteligentes, capazes de estratégias sofisticadas, que atuam como intermediários de Set e por todas as outras criaturas do multiverso. Eles comandam as forças de Set durante os momentos em

que ele é arrastado para a Guerra Sangrenta, vigia seus postulantes e até mesmo realiza sua vontade no Plano Material Primário. Eles também são inimigos implacáveis. Desafiar a vontade de Set, como definido pelos sacerdotes, é abraçar uma sentença de morte a menos que todo agente com conhecimento do desafio seja destruído. Um agente ofendido de Set é equivalente a toda uma seita de inimigos para a vida.

**ECOLOGIA:** Dentro da ecologia distorcida de Baator, os agentes de Set são predadores. Quando não cumprem os desejos de seu mestre, os agentes roubam as larvas do baatezu para aumentar as suas próprias hordas.

**SACERDOTES SOMBRIOS:** De aproximadamente a cada 20 agentes criados, Set encontra uma habilidade excepcional. Este indivíduo é elevado às fileiras dos *sacerdotes sombrios* de Set — comissários sinistros da divindade.

Além da habilidade de mudança de forma dos agentes regulares, os sacerdotes sombrios têm todas as habilidades clericais de um sacerdote normal de Set. Eles têm acesso maior às esferas de Todas, Astral, Combate, Guardião, Necromancia e Invocação, e desfrutam de acesso menor às esferas de Cura e Proteção. Eles podem memorizar e conjurar magias como se fossem sacerdotes do 6º ao 9º nível (1d4 + 5). Os sacerdotes sombrios também têm a habilidade de ataque pelas costas como um ladrão (no mesmo nível de suas habilidades de conjuração), e são imunes a todos os venenos e gases. Sacerdotes sombrios são capazes de comandar mortos-vivos se uma tentativa bem-sucedida do Poder da Fé for feita. Enquanto em Baator, todas as tentativas de comandar ganham +2 de bônus.

Como observado, os sacerdotes sombrios são os executores de Set. Eles punem qualquer laçao obstinado o suficiente para se opor a Set e lideram grandes forças na batalha contra os inimigos de Set. Sacerdotes sombrios são frequentemente enviados a outros planos para punir aventureiros que irritaram Set.



Agente em estágio avançado de transformação

CLIMA/TERRENO:	Planos de Fora
FREQUÊNCIA:	Muito Rato
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Nenhum
INTELIGÊNCIA:	Gênio (17-18)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Qualquer

QUANT. ENCONTRO:	1
CA:	Veja Abaixo
MOVIMENTO:	12, voando 12 (A)
DADOS DE VIDA:	Veja Abaixo
TACO:	Veja Abaixo
Nº DE ATAQUES:	Veja Abaixo
DANO/ATAQUE:	Veja Abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Veja Abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Veja Abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Veja Abaixo
TAMANHO:	M
MORAL:	Destemido (20)
VALOR EM XP:	Veja Abaixo

O aleax é uma manifestação física da vingança decretada por um poder. Há apenas um aleax para cada divindade; ele é enviado para punir e redimir aqueles que se desviam dos ditames de seus alinhamentos, que não sacrificam tesouro suficiente, ou que de outra forma irritam o deus. Essas criaturas são criadas especificamente para cumprir esse propósito declarado, portanto, um aleax nunca será encontrado por acaso.

O aleax geralmente aparece em forma humana ou humanoide e se parece muito com a vítima pretendida. De fato, o ser é, em todos os aspectos (exceto como observado em outro lugar), uma duplicata exata. O aleax tem as mesmas pontuações de atributo, pontos de vida, Classe de Armadura, armas, itens mágicos, magias e assim por diante. Para o destinatário pretendido do castigo da divindade, o aleax parece estar banhado em luz cintilante que varia de cor de acordo com o alinhamento específico do deus: dourado para o leal e bom, verde vibrante para o leal e neutro, roxo profundo para o leal e mau, amarelo brilhante para o neutro e bom, prata para o neutro, azul royal para o neutro e mau, rosa e azul sempre ofuscando para o caótico e bom, cores caleidoscópicas de todos os tons para o caótico e neutro, e mudanças entre escarlate e índigo para o caótico e mau.

Espectadores, no entanto, veem o aleax como um indivíduo indescritível da mesma raça que o alvo. Quando o aleax ataca, parece aos espectadores que o personagem foi agredido por (ou atacou) um completo estranho. Aqueles que tentam ajudar o personagem rapidamente descobrem que não podem ajudar o objeto da ira divina. Companheiros do personagem punido podem fazer pouco além de ficar indefesos e esperar pelo resultado da batalha (veja abaixo).

Quando aparece, o aleax pronuncia algumas breves

palavras na linguagem de sua divindade (que pode ou não ser compreensível para a vítima), afirmando que o mortal ofendeu o deus, delineando a natureza do crime, e insistindo que ele ou ela deve agora se submeter à punição. Depois que este decreto é pronunciado, o aleax ataca sem misericórdia. Nenhuma discussão ou apelo é atendido.

**COMBATE:** Personagens que tentam racionalizar com o aleax perdem sua reivindicação de uma jogada de iniciativa, porque o ser se move para atacar enquanto o PJ gagueja. Na batalha, usará as mesmas armas e magias que o personagem, junto com táticas similares ao seu alvo. O aleax tem 100% de proteção à magia a qualquer efeito mágico que não se origine de sua vítima. Da mesma forma, é imune a todos os danos de outras fontes além de seu alvo; somente as armas e a magia de seu alvo podem prejudicá-lo. Se um mago lança uma *Bola de Fogo* contra um sacerdote, a criatura fica ileso (embora o sacerdote ainda esteja sujeito a dano), mas se o mago conjurar a mesma magia em um aleax atacando ele, a magia causaria dano normalmente. Claro, o aleax gosta de qualquer proteção à magia que o personagem alvo tenha. Mais distante, o aleax regenera naturalmente pontos de vida quando feridos, a uma taxa de 8 pontos de vida por rodada.

Um aleax também é imune a qualquer efeito mágico que toque sua fonte de vida, incluindo *Recipiente Arcano*, *Possessão*, *Dreno de Energia* ou *Regeneração Vampírica*. Ele tem sucesso automático em teste de resistência contra magia quando confrontado por ilusões, e pode tentar quebrar uma magia de *Enfeitiçar* uma vez por rodada.

Apesar de suas numerosas vantagens táticas, um aleax tem uma vulnerabilidade especial ao ataque físico. Qualquer golpe com uma arma física (não um efeito mágico) que pontue em uma jogada natural de 19 causa dano duplo, e uma jogada natural de 20 causa dano quádruplo. No entanto, o dano infligido pelo aleax é sempre normal, independente do resultado de sua jogada de ataque.

Apesar de serem combatentes ferozes, eles nunca matam suas vítimas. Aquele que é “morto” por um aleax está simplesmente sofrendo o julgamento de seu deus. Embora para os espectadores pareça que o personagem tenha morrido, na verdade seu espírito está suspenso entre a morte e a vida. Ele está em comunhão com sua divindade e recebe uma última chance de trocar por sua vida. O espírito pode ser devolvido ao corpo do personagem, mas apenas pagando rapidamente o preço exigido pelo poder ofendido. A divindade pode exigir serviço, níveis, tesouro ou magia. A escolha não está aberta à negociação — ou o personagem aceita ou ele morre. Aqueles que escolhem a morte não podem ser ressuscitados.

O serviço pode ser qualquer *missão* (inquebrável até por uma magia de *Desejo*) estipulada pelo poder. A divindade também pode reivindicar até metade dos níveis de

um personagem, enquanto tesouros e confiscos de itens mágicos resultam na perda de *toda* a propriedade do personagem, não importa onde ele esteja oculto. Se a condição for aceita, o personagem é automaticamente levantado dos mortos (incluindo os elfos) com quaisquer condições acordadas imediatamente aplicadas. O personagem não receberá mais visitas do aleax enquanto ele ou ela permanecer fiel ao deus ofendido no futuro.



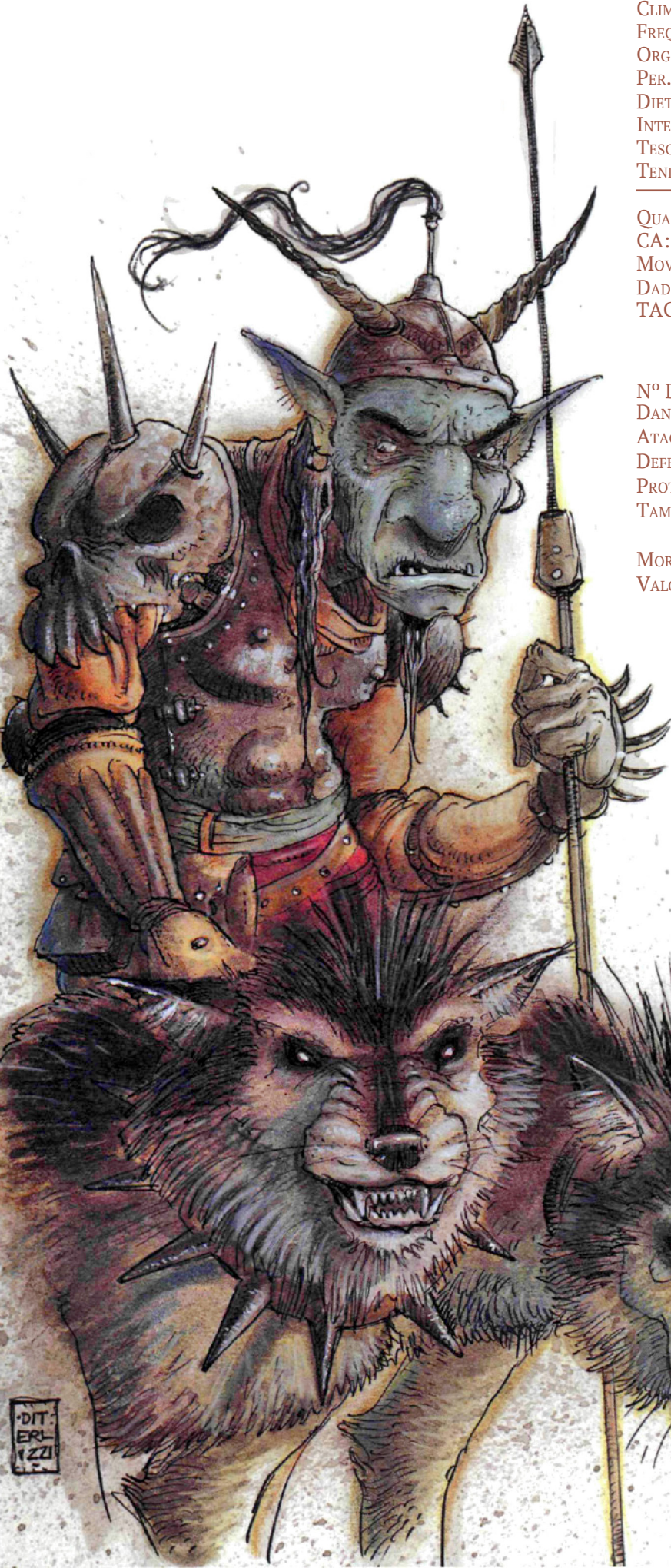
Se o personagem derrotar o aleax em batalha, alguma parte do espírito do aleax se funde com o personagem. A ira do poder é anulada, pois o destino julgou contra ela. Nenhum ataque será feito no personagem para aquela ofensa em particular (independente do personagem estar agindo de maneira apropriada), embora novas ofensas possam desencadear uma retribuição.

A união do espírito do aleax com o personagem do jogador traz recompensas e penalidades. A inteligência e os sentidos do personagem são aumentados desta mistura com o divino, então a Inteligência aumenta em 1 e o personagem recebe um bônus de +1 em todos os testes de surpresa. Além disso, outros podem ver que o personagem foi “tocado ao vivo”, efetivamente concedendo um bônus de +1 ao Carisma. No entanto, o espírito aliado ainda luta pelo controle do personagem. Sempre que se deparar com uma situação semelhante à ofensa original do personagem (independente de o personagem estar agindo de maneira apropriada), o espírito tentará afirmar-se como um vingador legítimo. Nesse momento, o personagem realiza um teste de resistência contra paralisação ou torna-se possuído pelo desejo de punir aqueles que ofenderam o deus do aleax. O desejo permanece até que os infratores sejam punidos ou o efeito seja quebrado por uma Dissipar Magia. Observe que isso não libera o personagem em instâncias futuras, mas apenas cancela o efeito imediato.

**HABITAT/SOCIEDADE:** Aleax não tem habitat ou sociedade — são as criações dos poderes. Eles vêm à existência quando um deus deseja punir um mortal, e eles retornam à inexistência imediatamente após a conclusão de seus deveres. Um poder só pode criar um aleax em um determinado momento. Como a força de uma divindade diminui levemente toda vez que um de seus servos especiais é derrotado, os deuses como um todo não enviam esses vingadores de ânimo leve. Normalmente, os aleaxi são criados para corrigir os seguidores mais blasfemos, ou aqueles que representam uma grande ameaça à estabilidade do reino do poder.

**ECOLOGIA:** Aleaxi essencialmente não existem até que sejam chamados pelos deuses. Alguns sábios especulam que um aleax é uma parte real da consciência de seu deus, que separa e adota uma forma física. Outros acreditam que é um ser mágico, criado no local a mando do deus ofendido. Em qualquer caso, um aleax existe por nenhuma outra razão que derrotar seu modelo mortal e retornar a sua divindade vitoriosa.

# BARGHEST



CLIMA/TERRENO: Gehenna/Material Primário  
FREQUÊNCIA: Muito raro  
ORGANIZAÇÃO: Solitário  
PER. DE ATIVIDADE: Qualquer  
DIETA: Carnívoro  
INTELIGÊNCIA: Alta a Gênio (13-18)  
TESOURO: Veja abaixo  
TENDÊNCIA: Leal e mau

QUANT. ENCONTRO: 1-2  
CA: 2 a -4  
MOVIMENTO: 15  
DADOS DE VIDA: 6 + 6 pv a 12 + 12 pv  
TACO: 15 (6 + 6 DV)  
13 (7 + 7 a 8 + 8 DV)  
11 (9 + 9 a 10 + 10 DV)  
9 (11 + 11 a 12 + 12 DV)

Nº DE ATAQUES: 2  
DANO/ATAQUE: 2d4 + DV valor  
ATAQUES ESPECIAIS: Veja abaixo  
DEFESAS ESPECIAIS: Veja abaixo  
PROTEÇÃO À MAGIA: 5% por DV (ignorar bônus)  
TAMANHO: M-G (1,52-2,74 metros de altura)

MORAL: Campeão (15)  
VALOR EM XP: 6 + 6 DV: 2.000  
7 + 7 DV: 3.000  
8 + 8 DV: 4.000  
9 + 9 DV: 5.000  
10 + 10 DV: 6.000  
11 + 11 DV: 8.000  
12 + 12 DV: 9.000

Dos vários monstros que habitam as fendas do plano da Gehenna, o mais difícil é certamente o mais comum e um dos mais temíveis. A forma natural do barghest é muito parecida com a de um goblin grande e, quando habita entre goblins, geralmente mantém essa forma.

Embora pareça ser um grande goblin quando filhote, sua pele escurece de amarelo para vermelho-azulado à medida que se torna maior e mais forte, e eventualmente sua pele fica azul na idade adulta. Os olhos do monstro brilham em laranja quando estão excitados, mas, por outro lado, são indistinguíveis dos de um goblin normal.

Um barghest também é capaz de assumir à vontade a forma de um grande cão de guerra ou um cão selvagem. Assim, a criatura muitas vezes foi chamada de “cão do diabo”, mas isso é um equívoco. A forma precisa tomada pode variar de criatura para criatura, mas todas as formas são típicas de cães selvagens ou de guerra, e é quase impossível (95% improvável) dizer a uma pessoa de sua contraparte natural. No entanto, os cães naturais reconhecem instantaneamente, temem e odeiam o barghest, e eles o atacarão a qualquer momento.

**COMBATE:** Barghests empregam um ataque de garra/garra na batalha. (Na forma canina, eles só mordem.) Eles só podem ser atingidos por armas +1 ou melhor. Eles não são particularmente vulneráveis a qualquer forma de ataque, mas em sua forma canina eles correm o risco de falhar num teste de resistência contra magia quando submetidos a uma magia de *Bola de Fogo*, *Coluna de Chamas* ou *Chuva de Meteoros*: se atacados por tal magia enquanto em forma canina e um barghest falha em seu teste de resistência, é instantaneamente arremessado para a Gehenna. Aqueles que voltaram para o Plano Exterior são mais provavelmente mortos ou escravizados por seus companheiros crescidos, mas mesmo que não sejam assim tratados, não podem retornar ao Plano Material Primário sem assistência externa.

Barghests são capazes de executar as seguintes habilidades similares à magia, uma vez por rodada, à vontade: *Alterar Forma* (na forma canina ou goblinoide), *Levitar*, *Confundir Detecção* e *Projetar Imagem*. Eles são capazes de executar as seguintes habilidades uma vez por dia: *Enfeitiçar* (pessoa ou monstro), *Porta Dimensional* e *Emoções*.

Quando na forma canina, as barghests são capazes de se mover com o dobro de sua taxa de movimento normal (máximo de 30), *Passos Sem Pegadas* (como a magia) e tornar-se 75% improvável de ser notado quando estiver imóvel. Se não detectados, eles impõem uma penalidade de -2 em testes de surpresa dos oponentes.

**HABITAT/SOCIEDADE:** Esses seres são nativos da Gehenna e tendem a viver isolados nesse plano. Lá, cada barghest tem sua própria fortaleza e força de servidores, sobre os quais governa despoticamente. Os goblins prontamente reconhecem e adoram barghests (mesmo em sua forma goblinoide), mas outras raças acham que eles são virtualmente indistinguíveis desses monstros comuns do Material Primário. Os anfitriões dos goblins temem e

servem as barghests, muitas vezes fazendo grandes esforços para oferecer-lhes presentes e sacrifícios adequados, e as barghests respondem matando poderosos inimigos dos goblins, assim como geralmente enriquecendo os tesouros dos goblins.

Ocasionalmente, uma barghest na Gehenna gerará uma ninhada de seis jovens, que são imediatamente enviados ao Plano Material Primário para se alimentar e crescer. Aqueles que sobrevivem eventualmente retornam à Gehenna, mas enquanto estão longe, eles devem se alimentar de humanos e semi-humanos. Os filhotes mais barulhentos são encontrados sozinhos ou em pares no Plano Material Primário, geralmente vivendo perto de comunidades isoladas de humanos ou com bandos de goblins.

Quando os barghest chegam ao Material Primário, eles são relativamente fracos, tendo apenas 6 + 6 DV. No entanto, para cada nível de energia (experiência) humana (ou semi-humana) que eles matam ou devoram, 1 ponto de vida é adicionado ao total geral. Uma vez que eles absorverem oito níveis, eles ganham outro Dado de Vida, mais um ponto de vida adicional por dado. (Consequentemente, um barghest de 6 + 6 DV que absorve oito níveis de experiência torna-se um barghest 7 + 7 DV). Note que os personagens de nível 0 valem apenas metade de um nível de experiência para o barghest, então eles são alvos consideravelmente menos atraentes do que heróis de nível. Além disso, cada vez que um barghest ganha um Dado de Vida, sua Classe de Armadura diminui em 1 e sua pontuação de Força aumenta de 18/00 para um máximo de 24. Quando o barghest finalmente alcança crescimento e potência completos, descobre a habilidade de *Mudança de Plano* para Gehenna, onde ele procura o seu próprio vale fedorento para o lorde.

Quais tesouros os barghest se reúnem em suas próprias fortalezas na Gehenna é desconhecida, embora haja rumores de que seja grande. No entanto, enquanto eles vivem no Plano Material Primário, eles não acumulam nenhum tesouro pessoal.

**ECOLOGIA:** O barghest passa por diferentes fases de sua vida. Como um filhote, é um caçador e rastreador consignado ao Plano Material Primário. Lá, ele cresce em astúcia e sabedoria até estar pronto para entrar no próximo estágio de sua vida. Nesta fase, ele retorna para Gehenna e se torna um líder. Ainda é um caçador, embora agora suas táticas e atitudes sejam maiores, para combinar com o jogo — outros seres inteligentes — que ele caça.



# DABUS



Th+! S ❄️-s  
 m+!+! A -t+zzz,  
 n+! ! th+! tr+!  
 2 h+!+d th+!+s+!  
 1,3,5...+lee th+! s+!  
 S ! A ! F !

*(Não há dúvidas sobre um dabus, nem tentam se esconder. Estranhamente, a fala deles é apenas uma sequência de símbolos.)*

CLIMA/TERRENO:	Sigil
FREQUÊNCIA:	Incomum
ORGANIZAÇÃO:	Hierarquia
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Onívoro
INTELIGÊNCIA:	Muito
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro

---

QUANT. ENCONTRO:	d18
CA:	7
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	4 a 8
TACO:	4 DV: 17 5-6 DV: 15 7-8 DV: 13
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d8 ou por arma
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Veja abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	M (1,82 m de altura)
MORAL:	Resoluto (12)
VALOR EM XP:	4 DV: 175 5 DV: 270 6 DV: 420 7 DV: 650 8 DV: 975

Altos, esbeltos e parecendo os enigmas que eles falam, os dabus são temidos por alguns como os verdadeiros mestres de Sigil, o gênio oculto de seu ser. Para outros, eles não são nada além de escravos que mantêm os poderosos motores de Sigil. Seus pensamentos literalmente enchem o ar quando passam, pois a fala do dabus é uma ilusão moldada em imagens que os mortais podem então remodelar em sons — o dabus não se comunica pela palavra, mas pelas complicadas estruturas do rebus. Estes são os últimos em imagens de pensamento, onde os símbolos são escolhidos para os sons feitos em uma linguagem, e os sons são amarrados juntos para formar palavras.

**COMBATE:** O dabus não são criaturas combativas. Eles não procuram batalha, pois a destruição não é seu papel e propósito na vida. Ainda assim, em uma cidade como Sigil, evitar o combate nem sempre é possível e o dabus lutará se necessário. O dabus não possui ataques especiais. Eles só podem lutar normalmente, com espadas, machados de mão ou martelos — os dois últimos são ferramentas que eles geralmente têm à mão.

O dabus nunca fica totalmente no chão. Eles não voam nem andam, mas existem na fronteira entre cada um, portanto são imunes a magias que afetam a superfície abaixo deles. Uma *Pedra em Lama* não os pegará, nem uma magia de Área Escorregadia os fará escorregar. Ao mesmo tempo, eles não estão realmente voando. Assim, magias que podem ser eficazes contra criaturas voadoras, como *Rajada de Vento*, não os enviarão girando fora de controle. Caso contrário, eles não têm imunidades incomuns ou resistências especiais.

**HABITAT/SOCIEDADE:** Sigil é o seu único habitat, que eles constroem constantemente, canibalizando uma parte para construir outra. Sabe-se que suas casas estão em subestruturas muito abaixo da cidade, mas poucos as viram. Eles não se importam com visitantes em suas oficinas apertadas e enganam aqueles que tentam segui-los para casa sem permissão.

O dabus afirmam ser organizados em células (se as suas repercussões forem lidas corretamente). Cada célula tem um dever na cidade, embora não esteja ligada a um lugar ou habilidade. Um dia, um membro de uma cela reúne o lixo que sai do Grande Bazar. No próximo, pode estar redefinindo pedras perto do Cortiço. O que quer que os guie em suas tarefas, os dabus parecem sempre saber o que se espera deles. Cada célula tem 2d6 membros.

Todos os dabus são do mesmo sexo, pois a raça parece não ter sexo algum. Não há dabus jovens, mas eles parecem ser capazes de substituir os perdidos por acidente ou desventura. Ninguém sabe ao certo como eles fazem isso, mas o melhor palpite é que um novo membro é construído a partir das ilusões fundidas dos outros, que as imagens-palavra assumem uma forma real, que o que é escrito/falado é realidade para essas criaturas traduz em realidade para os outros.

Isso leva ao seu estranho discurso, o aspecto mais

intrigante da raça dabus. Eles têm bocas e parecem perfeitamente capazes de falar, mas nunca o fazem. Em vez disso, caso eles desejem se comunicar com alguém que não seja de sua raça, imagens aparecerão no ar. As imagens são as imagens equivalentes de sons que correspondem à linguagem que o espectador fala. Quando um dabus é animado, os rebuses podem piscar com velocidade deslumbrante.

Por que eles não falam? Será que eles entregaram a fala, cortando as abstrações que ligam a carne a uma imagem falsa do mundo, ou a linguagem é um mistério para eles, uma arte que não aprenderam? Eles são uma raça incapaz de aproveitar palavras e letras? Talvez eles sejam como algum sábio idiota, brilhante em suas próprias tarefas, mas cegos para os talentos comuns aos outros.

**ECOLOGIA:** Não há dúvida de que o dabus tem um papel em Sigil. São suas células, consertando constantemente o corpo da cidade. É difícil imaginar o que aconteceria com Sigil sem eles, pois ninguém realmente conhece a extensão e o funcionamento das ruas e fornalhas de Sigil.

**INTERPRETANDO O DABUS:** Como interpretar uma raça que fala com imagens? A resposta mais fácil é simplesmente deixar que o dabus não fale. Eles mal reconhecem a presença dos outros, de qualquer maneira. Isso é bom para encontros comuns, onde esta raça estranha é parte do plano de fundo, ou quando a presença deles não é importante para a aventura. No entanto, mais cedo ou mais tarde, jogadores e Mestres vão querer lidar com essas criaturas misteriosas.

O Mestre pode adotar duas abordagens para os rebuses do dabus: primeiro, ele ou ela pode substituir alguns outros meios não-verbais de comunicação para simular sua estranheza. A pantomima é particularmente eficaz para isso, como um jogo de *Charadas* — o Mestre afirma que o dabus lança uma torrente de símbolos indecifráveis, depois recorre à pantomima para se fazer entender. Assim, confundir o que o dabus está tentando dizer se torna um desafio que envolve os jogadores na mesa. A pantomima é útil para aqueles momentos em que o mestre não preparou nenhum rebote e os personagens do jogador decidem subitamente questionar o dabus mais próximo.

Segundo, se o Mestre está disposto a se preparar, ele ou ela pode criar um senso ainda maior da estranheza da raça. Sabendo antecipadamente que os personagens dos jogadores devem lidar com um dabus, o mestre pode realmente fazer um rebus para eles decifram. Imagine a surpresa dos jogadores quando seus personagens fazem uma pergunta e o Mestre de repente mostra uma ou até mesmo uma série de rebuses como resposta.

Finalmente, os rebuses e a pantomima devem ser usados para diversão, para não atolar o jogo. Se os personagens realmente precisam saber alguma coisa e a representação não é tão importante, um espectador que não é jogador pode sempre “traduzir” o que o dabus diz. Isso evita o problema, mas perde parte da atmosfera.

# ESPÍRITO DO AR

CLIMA/TERRENO:	Qualquer
FREQUÊNCIA:	Muito rara
ORGANIZAÇÃO:	Matilha
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Especial
INTELIGÊNCIA:	Média
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro

---

QUANT. ENCONTRO:	1d10
CA:	4
MOVIMENTO:	12, Vn 24 (C)
DADOS DE VIDA:	11 (50 pv)
TACO:	9
Nº DE ATAQUES:	2
DANO/ATAQUE:	2d10 (x2)
ATAQUES ESPECIAIS:	Bônus na iniciativa, controlar ventos
DEFESAS ESPECIAIS:	Armas +1 ou melhor para ser atingindo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhuma
TAMANHO:	G (2,43 metros de altura)
MORAL:	Destemido (19)
VALOR EM XP:	4.000

Espíritos do ar são lacaios de poderes associados ao vento e ao ar — a maioria dessas divindades é de natureza elemental, mas qualquer deus que possa criar e controlar o vento pode criar e controlar um espírito do ar. Essas criaturas são ferozes em seus desejos de obedecer e servir. Eles podem ser meros mensageiros ou proclamados completos.

Os espíritos do ar parecem ser grandes criaturas semelhantes a morcegos, com pele negra, grandes asas, pés com garras e cabeças de macaco com presas. Eles se vestem com um tecido resplandecente e cintilante que envergonharia a melhor linha de seda ou aranha. Suas roupas são mais coloridas do que o arco-íris, em tons sempre em mudança que são impossíveis de nomear. Suas vozes são melodiosamente doces ou rudes, mas nunca são as mesmas ao mesmo tempo.

Os espíritos do ar nascem brancos como os frios do inverno, mas cada dia sem fim sob o sol carrega suas essências com as cores do mundo. À noite, suas cores desaparecem na prata da lua. A limpeza faz cócegas em seus espíritos até que sua risada seja ouvida flutuando pela noite. Com o amanhecer, suas cores pesadas retornam como os suspiros da brisa matinal.

**COMBATE:** Espíritos do ar lutam como criaturas de 11 DV. Seu alcance de armamento é amplo, mas uma escolha típica é um arco longo ou dardos para ataques com projéteis e uma espada de duas mãos ou uma maça de laçao para combates corpo-a-corpo. Embora essas armas não tenham bônus mágicos, elas são imbuídas do poder de seu patrono e podem atacar criaturas que precisam de +3 ou mais armas para acertar. Esta propriedade é inerente, portanto, tal poder não é ganho por outras criaturas que empunham suas armas.

Sua maior vantagem em combate está na manobrabilidade. Eles vivem no ar, constantemente e para sempre. Mesmo quando eles lutam, seus pés nunca tocam o chão. Ao lutar contra “seres da terra”, os espíritos do ar desfrutam de um modificador -2 em todos os testes de iniciativa. Ao lutar contra criaturas voadoras de classe de manobrabilidade B ou menos, elas têm um modificador de iniciativa -1.

Todo espírito do ar irradia uma aura mágica de 18 metros de raio na qual o espírito pode *Controlar os Ventos* à vontade, desde que sua atenção não seja ocupada pelo combate. Além dessa restrição, o espírito do ar pode controlar os ventos enquanto realiza praticamente qualquer outra atividade.

Espíritos do ar podem ser atingidos apenas por armas +1 ou encantamento maior.

**HABITAT/SOCIEDADE:** Espíritos do ar não são seres agressivos. Desembaraçados por seus próprios prazeres, eles ignorariam o mundo para deleitar-se com a pura alegria da fuga, pois não precisam de mais nada. Eles não são, no entanto, tão livres. Os espíritos do ar servem aos poderes — bons, maus, leais, caóticos ou neutros — sem questionamentos. É seu dever, ligado a eles por forças há muito esquecidas. Uma antiga lenda descreve sua sorte na vida:

*Quando os poderes fizeram o multiverso, eles observaram todo o trabalho que tinham feito e sabiam que estava completo, exceto pela sua destruição final. A aniquilação de seu trabalho era tudo o que restava para ser feito na eternidade, a última coisa que restava para “criar”. Essa eventualidade foi um triste fato para eles, e ainda assim os fez felizes, e eles disseram: “Realmente somos oniscientes, pois podemos visualizar o fim de tudo que fizemos. Desde que previmos este fim, não precisamos criá-lo, e nossa criação viverá incompleta para sempre”.*

*Mas os poderes não eram verdadeiramente oniscientes, pois nunca viram a fonte de sua própria criação. Este erro escondeu muitos outros de seus olhos, mas logo ficou claro para eles que tinham errado, pois depois que falaram, eles perceberam que o próprio sopro de suas palavras dera vida ao ar ao redor deles. Antes que eles pudessem pará-los, as palavras dos criadores tomaram forma e fugiram, tornando-se pequenos seres prateados que zombavam da arrogância de seus pais.*

*Tal desrespeito por parte de seus filhos irritou os poderes que, ainda sendo poderosos (mas não oniscientes), prenderam a respiração, roubando de volta a vida que haviam dado. Assim, os espíritos do ar estavam ligados pela vontade dos poderes. Assim, as crianças ricas ouvem para sempre a respiração dos deuses, cujos suspiros rítmicos trazem mensagens secretas aos seus mensageiros aéreos.*

Embora vivam livres e não sigam nenhum poder, os espíritos existem para realizar a vontade dos deuses do vento, a respiração de toda a criação. Qualquer poder relacionado aos ventos, seja bom, mau ou de outro modo, pode exigir obediência de um espírito do ar. A recusa é impossível, pois os espíritos não são mais que o sopro dos deuses. Por outro lado, os espíritos do ar são tão livres quanto uma respiração liberada dos lábios. Sentido como um suspiro pesado em sua missão, um espírito do ar encontra seu próprio tempo e meios para cumprir o desejo de seu mestre.

Diz-se que no pequeno espaço entre o desenho e a liberação de uma única respiração, os espíritos do ar estão livres de suas amarras. Nesse espaço, mais rápido do que a mão pode seguir o olho, eles planejam e atacam seus pais, formando pensamentos, palavra por palavra, e preparando ações, pensadas pelo pensamento, para sua chance de se libertar. Dizem que dessa forma vivem duas vidas escondidas uma da outra — escravo e livre, tudo em um. Cada espírito imagina que ele corteja e se casa, constroem cidades e combatem grandes guerras nesses instantes recolhidos, acreditando que sua existência servil não é nada além de um sonho. Cada vida é tão rica e detalhada quanto as outras, então quem pode dizer qual é a mentira?

É em meio a esses sonhos que um espírito do ar alcança aventureiros, às vezes incluindo-os em uma visão agridoce e surrealista de uma vida que nunca existiu, e às vezes implorando-lhes para salvá-lo do poder que o mataria com uma palavra — ou melhor, com a retirada de uma palavra.

**ECOLOGIA:** Criaturas dos deuses, os espíritos do ar não têm ecologia que os mortais possam entender. Eles se alimentam da felicidade dos outros, compartilhando-o como o pão que se quebra livremente na refeição e dormem entre os raios de sol. Quando eles morrem, seus corpos liberam as cores pesadas presas dentro deles, arqueando arco-íris para pintar todas as coisas ao redor. As cores dão implantes luminosos cheios de brincadeira e alegria, que duram não mais do que uma ou duas horas. Estes não podem ser comandados ou encantados, nem o vidro pode contê-los. Nascido sem conhecimento do mundo, eles não têm interesse nele. Eles meramente tocam partes dos sonhos dos espíritos de outra vida ou giram em torno de cabeças de aventureiros, tagarelando e rindo em vozes agudas e de alta velocidade.



# EXPLORADOR ASTRAL

CLIMA/TERRENO:	Planos de Fora
FREQUÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Nenhuma
INTELIGÊNCIA:	Nenhuma
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro

---

QUANT. ENCONTRO:	4d6
CA:	10
MOVIMENTO:	12
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	1d6
ATAQUES ESPECIAIS:	Todas as vítimas tem CA 5
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	50%
TAMANHO:	M
MORAL:	Destemido (19)
VALOR EM XP:	175

Os exploradores astrais são a ruína dos viajantes planares no vazio prateado. São conchas irracionais de forma humanoide nebulosa, criadas por pensamentos concentrados ou traumatizados de personagens primordiais no Plano Astral. Morte violenta, magias destrutivas lançadas enquanto no Plano Astral e combate astral frequentemente resultam na criação de exploradores astrais. Na maioria das vezes, o criador ou fonte do explorador astral nem sequer está ciente dos resultados de suas ações, e essa criatura surge sem malícia de premeditação ou outra intenção.

Impulsionados por suas conexões passadas com seres materiais, os exploradores astrais buscam obsessivamente por corpos materiais a serem possuídos. Enquanto vagueiam pelo Plano Astral, eles buscam pontos fracos no tecido cósmico que conecta o Astral aos outros planos, e se agrupam nesses pontos, esperando que as linhas de tensão se tornem colineares para que possam passar para outros mundos. Tais “rasgos” na tapeçaria planar existem naturalmente, mas eles também podem ser criados em pontos onde viajantes astrais entram e saem do Plano Astral, caso em que eles existem apenas temporariamente (1d6 rodadas). Exploradores astrais também se reúnem perto dos poços de cores que conduzem ao Material Primário e Exteriores, mas são incapazes de passar por eles a menos que um ser planar passe por eles.

**COMBATE:** Assim que um explorador astral encontra seu caminho em outro plano ou encontra um personagem planar no Plano Astral, ele procura atacar. A criatura é exigente com seus alvos — apenas humanoides vivos são considerados presas. Além disso, personagens do Material Primário são imunes a ataques enquanto estão no Plano Astral, pois seus cordões de prata de alguma forma atuam

como um escudo. Por outro lado, personagens dos Planos Interiores e Exteriores (que não possuem cordões de prata no Astral) não são protegidos dessa maneira.

Os exploradores astrais podem ser atacados fisicamente ou com magias que causam dano. Embora armas pareçam atravessar suas formas fantasmagóricas, elas realmente causam danos. No entanto, os exploradores astrais tem 50% de proteção à magia e só podem ser atingidos por armas +1 ou mais de bônus. Se reduzido a 0 pontos de vida, a vontade de existir da criatura é finalmente quebrada e ela se dissipa em uma nuvem de vapor inofensivo.

Um explorador astral ataca a psique de sua vítima pretendida, e todos os alvos são tratados como tendo Classe de Armadura 5 para os propósitos de batalha. Apenas *Anéis de Proteção* e bônus por alta Sabedoria alteram a Classe de Armadura do alvo. A criatura ataca com garras fantasmagóricas, como deve tocar sua vítima para ser eficaz. O ataque é como um chicote de energia psíquica. Seu assalto pode ser bloqueado psionicamente da mesma maneira que *Insinuação de Id*.

Todo dano infligido pelo explorador astral é puramente mental, embora a mente da vítima crie sentimentos de dor e dano, dando a impressão de um ataque físico. A agonia mental “cura” rapidamente, a uma taxa de 1d8 pontos por turno. No entanto, a ofensiva é real. Se um explorador astral der um golpe fatal (acerta e reduz a vítima a 0 pontos de vida ou menos), a vítima entra em coma enquanto o explorador entra no corpo e destrói a psique da vítima, efetivamente matando-a. Os danos causados por um explorador astral podem ser combinados com o de outra fonte. Se outra criatura realmente der um golpe fatal, o explorador astral não poderá tomar posse do corpo.

Se o explorador astral se apropria com sucesso de um corpo, a mente e a personalidade da vítima são destruídas. O explorador adquire as habilidades físicas e os pontos de vida totais da vítima (já que todo o dano infligido no ataque agora desaparece), mas não a personalidade anterior do personagem. Em vez disso, o personagem é preenchido com a forte emoção que primeiro levou à criação do explorador: raiva, medo, determinação ou o que quer que seja. O corpo recém-possuído pode fazer barulho refletindo seu estado emocional, mas não pode falar. Todo o conhecimento de magias e habilidades é perdido.

**HABITAT/SOCIEDADE:** Até que eles habitem um corpo, os exploradores astrais não têm vida. São simplesmente massas de emoção, desconectadas de tudo o mais. Uma vez que o corpo esteja seguro, a primeira preocupação da criatura é recriar a atmosfera que levou à sua criação. Assim, um explorador astral nascido do medo de captura de um mago pelos githyanki tentaria continuamente criar uma atmosfera de terror em torno dele. O explorador assume que a

emoção é o estado verdadeiro e natural do multiverso.

Exploradores astrais são aprendizes rápidos, no entanto, uma vez que residem dentro de mentes já ensinadas. Habilidades, como proficiência em idiomas e não similares, retornam rapidamente — talvez em poucas horas — e reaprender a maioria das outras tarefas leva apenas um quarto ou menos do tempo normal. Mesmo habilidades e níveis de classe podem ser recuperados. No entanto, memórias e experiências de vida são perdidas para sempre, como se o personagem original sofresse de amnésia permanente. O explorador/personagem se deixará nomear, e pode até cair em partes da antiga identidade de sua vítima, mas nunca renunciará a suas obsessões, nem poderá ganhar novos níveis de experiência.

**ECOLOGIA:** Exploradores astrais não têm substância física até o momento em que eles tomam posse de um corpo. Eles podem ser exorcizados, mas a psique original foi completamente destruída, e o personagem não pode ser ressuscitado ou trazido de volta por qualquer meio que não seja uma magia de *Desejo*. Se o explorador astral for expulso de seu hospedeiro, o corpo vazio permanece desprovido de qualquer essência vital e pode representar um convite aberto a demônios ou outras criaturas incorpóreas que procuram uma forma física para dominar.

Há contos de planares voltando para casa, todo conhecimento de seu passado desaparecido, e ainda vivendo entre sua família e amigos por muitos anos como doentes mentais. Só mais tarde, quando alguém mais conhecedor chega pela cidade, é que aqueles próximos à vítima descobrem a verdade real.



# MAGMEN

CLIMA/TERRENO:	Plano Paraelemental do magma
FREQUÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Tribal
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Elemental
INTELIGÊNCIA:	baixa
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Caótico e neutro

QUANT. ENCONTRO:	2d12
CA:	6
MOVIMENTO:	9 (6)
DADOS DE VIDA:	2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	3d8
ATAQUES ESPECIAIS:	Toque inflamável
DEFESAS ESPECIAIS:	Armas +1 ou melhor para ser atingido; imune a ataques baseados em fogo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhum
TAMANHO:	P (90 cm de altura)
MORAL:	Incerto (7)
VALOR EM XP:	120

Magmen são criaturas do Plano Paraelemental de Magma. Eles têm 90 centímetros de altura e são criaturas humanoides brilhantes, muito parecidas com gnomos ou goblins encobertos por fogo. Pequenos sopros de chamas estouram constantemente de sua pele, como se estivessem transpirando querosene, que inflama quando acumula o suficiente. Os magmens irradiam calor como pequenas fogueiras, tornando a área perto deles bastante desconfortável para a maioria das criaturas que não gostam de fogo. Seus rostos são quase sempre torcidos com alegria maliciosa.

**COMBATE:** Magmen não estão realmente interessados em lutar, mas eles são pequenas criaturas caprichosas que causam destruição por suas próprias naturezas. Sempre que encontram uma criatura desconhecida, que — sendo do plano do Magma — é quase qualquer outra coisa, tentam incendiá-la, só por diversão. Talvez eles não entendam que os outros temem suas chamas, ou talvez eles não se importem. Qualquer tentativa de racionalizá-los fora desse curso de ação está quase certamente fadada ao fracasso. Na melhor das hipóteses, uma criatura pode suborná-los com outro alvo ou um pedaço de comida em chamas.

Em combate, eles atacam simplesmente com um toque. Seus dedos flamejantes inflamam os itens inflamáveis (roupas, cabelos, etc.) de qualquer criatura atingida, causando 1d8 pontos de dano por rodada por 1d4 + 2 rodadas. Observe que itens carregados extraordinariamente inflamáveis - frascos de óleo e similares - realizam teste de resistência contra fogo normal ou eles também irão se inflamar e causar seus próprios danos adicionais. Este teste é feito uma vez por rodada até que as chamas estejam fora ou a vítima descarte o item. Além disso, itens mágicos combustíveis (pergaminhos, etc.) devem

fazer seus próprios testes de resistência bem-sucedidos ou serem destruídos. Novamente, o teste é feito uma vez a cada rodada, a menos que o item seja descartado.

Magmen não são lutadores e, se atacados e realmente feridos, sua primeira escolha é fugir — não muito longe, mas longe o suficiente para estar fora do perigo imediato. Uma vez seguros, eles são curiosos e tolos o suficiente para voltar. Se encurralados, os magmen se defenderão, golpeando com um punho derretido e infligindo 3d8 pontos de dano num golpe bem sucedido. Criaturas resistentes ao fogo, incluindo aquelas protegidas pela magia, sofrem apenas metade do dano causado por esse ataque.

Magmen não são fáceis de ferir, no entanto. Uma arma mágica +1 ou melhor é necessária para atingi-los. Além disso, armas com menos de +2 de encantamento realizam teste de resistência contra fogo mágico a cada acerto bem-sucedido. Se o teste falhar, a arma se desfaz em escória inútil. Não é de surpreender que os magmen sejam imunes a todos os ataques baseados em fogo. Por outro lado, os ataques com base no frio causam dano duplo e fazem checagens imediatas de moral.

**HABITAT/SOCIEDADE:** Magmen são criaturas do Plano Paraelemental de Magma, e como tal eles não têm sociedade em outros planos. Quando eles aparecem fora de suas próprias terras de fogo, sua única preocupação parece ser se divertir... pelos seus padrões. Os magmens amam a chama e são fascinados por coisas ardentes. Se não fosse pelo dano que a curiosidade causa, o prazer infantil pode ser quase tocante ou divertido. De alguma forma, isso nunca ocorre para essas criaturas (ou se isso acontece, elas perversamente a ignoram) que outras criaturas podem realmente ser feridas por suas ações. Tendo vindo de um ambiente de fogo, a reação de pânico das criaturas do Material Primário que são incendiadas parece simplesmente cômica para elas, quase palhaçada. Talvez isso aconteça porque a associação entre dor e fogo é totalmente estranha à sua espécie.

Em seu próprio plano, magmens vivem como caçadores-coletores. Eles se unem em pequenas tribos, organizadas em torno de uma única “colônia” estendida. (Colônia é a única palavra apropriada, pois os magmens não têm sexos, reproduzindo-se por simples divisão à medida que crescem). Cada tribo é liderada pelo magman mais velho. Eles vasculham a planície derretida, procurando por pedaços escolhidos de minerais flamejantes ou caçando outras criaturas elementais.

Ocasionalmente, os magmens passam para outros Planos Interiores ou para o Plano Material Primário através de lacunas criadas pelo calor e pressão excessivos da lava subterrânea. Estes portais têm uma forte atração para os magmen, pois a pedra fundida de tais aberturas tem um “sabor” diferente do de sua casa. Os magmens entram no vórtice para experimentar a essência, e eles são invariavelmente atraídos pelo portal e para o outro plano. Alguns sábios especulam que os estranhos minerais desses portais podem ter um efeito intoxicante nas pequenas criaturas.

Isso certamente explicaria seu comportamento frívolo fora de seu plano.

Os magmens só podem alcançar os Planos Exteriores se forem convocados. Suas naturezas perniciosas e destrutivas proporcionam diversão perversa a tanar'ri e baatezu, e esses demônios às vezes mantêm magmen cativos em piscinas especiais de fundição. Magmen são por vezes convocados para o meio das fileiras inimigas na Vastidão Cinza, Gehenna e Cárceri, proporcionando ataques diversionistas na interminável Guerra Sangrenta. Militarmente, eles são bons para pouco mais que isso, já que seu voo e covardia os tornam inadequados para o combate em campo.

Os magmens gostam especialmente de nadar em vulcões ativos, pois quando eles entram em erupção, os magmen são liberados para se engajar em seu esporte favorito de acender todos os materiais combustíveis que eles podem alcançar. Magmen pode permanecer fora da lava ou algum outro habitat de fogo por um máximo de seis horas antes de endurecerem e ficarem imóveis. Eles raramente permanecem longe de seu ambiente por mais de duas ou três horas de cada vez, pois consideram que qualquer coisa abaixo de 530° celsius seja desconfortavelmente fria.

Os magmens falam seu próprio e nenhum outro.

**ECOLOGIA:** A maioria dos sábios e viajantes acredita que magmen comem pedaços de pedra derretida, embora seja possível que eles absorvam grande parte de seus nutrientes diretamente através da pele.

Ocasionalmente, um mago convocará um magman para acender uma fornalha para um procedimento mágico, mas magos sábios devolvem os pequenos desordeiros assim que a necessidade passar. Alguns são tentados a aprisionar as criaturas e deixá-las esfriar, já que estatuetas de magmen às vezes são coletadas como ornamentos de jardim para os ricos. No entanto, a morte iminente torna os pequenos seres hostis e perigosos, e mais do que alguns quarteirões da cidade foram destruídos em suas tentativas de fuga.



	MONODRONE	DUODRONE	TRIDRONE	QUADRONE	PENTADRONE	DECATON	NONATION	OCTON
FREQUÊNCIA:	Comum	Comum	Incomum	Incomum	Raro	Raro	Raro	Raro
ORGANIZAÇÃO:	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
DIETA:	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
INTELIGÊNCIA:	Semi	Baixa	Média	Muito	Muito	Alta	Alta	Excepcional
QUANT. ENCONTRO:	12d12	1d12	1d4	1d4	1	1 (de 100)	1 (de 81)	1 (de 64)
CA:	7	6	5	4	3	2	0	1
MOVIMENTO:	6, Vn 18 (D)	9, Vn 9 (E)	12	15, Vn 15 (D)	18	15, Vn 3 (E)	18	9, VN 9 (B)
DADOS DE VIDA:	1+1 ou 1-1	2+2	3+3	4+4	5+5	10+10	11+11	12+12
TACO:	19 ou 20	19	17	17	15	11	9	9
Nº DE ATAQUES:	1 ou nenhum	2	3	4 ou 2	5	10	9	8
DANO/ATAQUE:	1d4 ou arma	1d4+1 (x2) ou arma	1d4+2 (x3)	1d4+3 (x4), 1d5+5 (x2), ou arma	1d4+4 (x5)	1d4x10	1d6x9	1d8x8
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Ataca como se fosse 8 DV	Gás paralisante	Magias	Magias	Veja abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum	10%	20%	30%
TAMANHO:	P	P	M	M	M	M	G	G
VALOR EM XP:	1-1 DV: 35 1+1 DV: 120	175	270	650	2.000	9.000	10.000	12.000

FREQUÊNCIA:	Septon	Hexton	Quinton	Quarton	Tertian	Secundus	Primus
ORGANIZAÇÃO:	Muito raro	Muito raro	Muito raro	Muito raro	Muito raro	Muito raro	Único
PER. DE ATIVIDADE:	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia	Hierarquia
DIETA:	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer	Qualquer
INTELIGÊNCIA:	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial	Especial
INTELIGÊNCIA:	Excep.	Gênio	Gênio	Supra	Supra	Divina	Divina
QUANT. ENCONTRO:	1 (de 49)	1 (de 36)	1 (de 25)	1 (de 16)	1 (de 9)	1 (de 4)	1
CA:	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-10
MOVIMENTO:	9	12, Vn 12 (C)	6, VN 6 (C)	12, Vn 24 (B)	12	18, Vn 18 (B)	24, VN 24 (A)
DADOS DE VIDA:	13+13	14+14	15+15	16+16	17+17	18+18	220 pv
TACO:	7	7	5	5	3	3	1
Nº DE ATAQUES:	7	6	5	4	3	2	1
DANO/ATAQUE:	1d10 (x7)	1d12+1 (x6)	2d8+1 (x5)	2d12+2 (x4)	5d8 (x3)	6d12 (x2)	20d8 + especial
ATAQUES ESPECIAIS:	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo	Veja abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	40%	50%	60%	70%	80%	90%	100%
TAMANHO:	M	G	G	G	G	G	G
VALOR EM XP:	13.000	14.000	15.000	16.000	18.000	19.000	36.000

CLIMA/TERRENO:	Mecânus
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Leal e neutro
DEFESAS ESPECIAIS:	Veja abaixo
MORAL:	Destemido (20)

O que um mortal pode fazer com os modrons, aquelas estranhas criaturas de ordem absoluta que zumbem e clicam no plano de Mecânus? Eles não são como outras vidas — até mesmo o baatezu infinitamente sutil é mais compreensível que estes drones barulhentos. Para um estranho, parece que os modrons não têm outra existência senão como um todo. De fato, há um ditado: “Olhar para um modron é olhar para todos eles”.

É apenas lógico, assim como é com todas as coisas, que eles são nativos do plano ordenado de Mecânus. Os dois, plano e modrons, provavelmente não existiriam um sem o outro — a sociedade de modrons define o plano, assim como o plano os molda. Para entender os modrons, um ser deve parar de pensar como uma pessoa, como um

indivíduo. Só então alguém pode esperar compreender os padrões da vida dos modrons.

Os modrons são estritamente divididos em quatorze castas. Castas dificilmente são únicas, mas a abordagem modron para elas é. Não só cada posto tem suas próprias funções, mas cada um também tem sua própria forma corporal, de modo que a posição de qualquer modron pode ser prontamente identificada pela aparência da criatura.

Governando as castas está Primus, o Único e Primeiro. Ele e o plano são um em pensamento e ação; como Primus gira, o mesmo acontece com as rodas de Mecânus.

**COMBATE, GERAL:** Independente da classificação, todos os modrons possuem certas habilidades e imunidades, mas

por causa da classificação, certos modrons — os hierarcas — possuem habilidades adicionais. Se qualquer uma dessas imunidades e poderes existem como propriedades de sua raça ou de associação com o plano de Mecânus, ninguém sabe. A maioria dos estudiosos acha que esses poderes são naturais para a raça, já que nenhum deles é perdido por modrons operando fora do plano de Mecânus.

Todos os modrons não são afetados por quaisquer ilusões ou magias que afetem a mente, como *Sedução*, *Enfeitiçar*, *Dominação*, *Imobilizar*, *Hipnose* e *Sono*. *Medo* e outras magias de emoção são igualmente ineficazes contra um modron, assim como os ataques baseados nos Planos de Energia Positiva e Negativa (incluindo poderes de drenagem de vida). Todos os modrons realizam testes de resistência contra ataques de frio, fogo e ácido com um bônus de +1, e eles sofrem dano de tais ataques com um modificador de -1 por dado.

As hierarquias dos modrons nunca são surpreendidas, e sua precisão de ordem sempre lhes permite determinar seu lugar específico na sequência de iniciativa de todas as rodadas de ataque. Assim, eles nunca jogam iniciativa, e o Mestre escolhe quando vai agir. Normalmente, isso acontece no momento mais eficaz, pouco antes de a lâmina do espadachim se mover pelo ar ou o mago proferir a palavra final de uma magia, e assim por diante. Os modrons de elite também podem executar as seguintes habilidades similares à magia, uma vez por rodada, à vontade: *Claraudiência*, *Clarividência*, *Comando*, *Porta Dimensional*, *Teleportação Exata* e *Muralha de Energia*. Eles também são capazes de viajar nos Planos Astral e Eetéreo, mas nunca farão isso a menos que sejam ordenados por Primus.

Todas as hierarquias podem se comunicar telepaticamente, e o alcance desse poder é o seguinte:

POSTO	QUILÔMETROS
Decaton	70
Nonaton	101
Octon	128
Septon	305
Hexton	347
Quinton	383
Quarton	617
Tertian	651
Secundi	675
Primus	Toda Mecânus

**HABITAT/SOCIEDADE:** Para entender a sociedade modron, é preciso abandonar toda a compreensão do ser. Em tal esquecimento vem o conhecimento, assim com na rendição a vitória é ganha. Se o estudioso mantiver o menor vislumbre de quem ele é, suas palavras estão manchadas e suas observações mentem. Diz-se que aqueles capazes de despir suas almas tão nuas tornam-se modrons, eles mesmos e seus espíritos se tornam diferentes de suas conchas.

É uma propriedade fundamental dos modrons que

cada posto só possa compreender a existência do posto diretamente acima e abaixo dele. Por exemplo, os monodrones obedecem a vontade dos duodrones, mas eles não podem sequer conceber a existência dos tridrones. Quando um monodrone vê um tridrone, ele não vê um modron, e ele não poderia nem mesmo dizer o que vê. Algumas afasias aparentemente quebram a ligação entre a visão do modron superior e o que ele realmente é. Essa cegueira leva a uma conclusão interessante, pois cada posto acredita que aqueles imediatamente acima dela são a forma mais elevada de vida e a fonte da lógica suprema. Assim, a liderança de Primus é secreta a todos os modrons, mas os quatro secundi, que passam seus editais para os nove tertians, que por sua vez os transmitem para os quartons (que não têm conhecimento ou compreensão do secundi ou do Primus), e assim por diante.

Há uma consciência de todos os postos abaixo da estação de um modron, mas a comunicação é exclusivamente limitada a postos adjacentes. Parece que o monodrone é quase tão estranho ao tridrone quanto o tridrone é ao monodrone. Este não é o resultado do elitismo. Em vez disso, a ordem estrita observada pela raça nega completamente a menor necessidade de comunicação para além dos superiores e inferiores imediatos.

A percepção de um modron de seus superiores imediatos também não deve ser confundida com deificação. O que os outros podem chamar de deus, os modrons não podem imaginar, pois são incapazes de conceber tal existência individual. Em vez disso, toda a vida e direção surgem de um conjunto de ações lógicas — tudo o que é certo acontece porque deve ser inescapavelmente, e tudo o que está errado é aquilo que *não* deve ser. Essas limitações metálicas fazem dos negócios com os modrons um desafio. Dentro de cada posto não há individualidade, seja na forma ou no pensamento. Todos os modrons chamam a si mesmos de “nós”, e um personagem não tem como saber se um pentadrone com o qual ele falou hoje é o mesmo que aquele que realizou a mesma mensagem ontem. Isso seria menor se os modrons não fossem tão burocraticamente orientados, exigindo que estranhos aparecessem e reaparecessem antes de funcionários, tribunais, e quadros. Alguns viajantes resolvem o problema com um pincel e uma tinta, marcando os modrons com runas simplesmente para distingui-los. A menos que seja instruído a remover essas marcas, um modron pode usar um toque de cor ou uma estranha marca pelo resto de sua vida, pois eles não parecem notar as marcas em si.

Até o tamanho da sociedade dos modrons é rigidamente fixa. Em cada posto, há apenas um número definido de modrons. Se um modron de qualquer posto morrer, um candidato disponível a partir do próximo posto mais baixo é promovido, e então o próximo no posto inferior é preenchido por promoção do posto ainda mais baixo. Isso continua até que o posto de monodrones seja alcançada. Sem fileiras inferiores, as criaturas neste nível se reproduzem por fissão, quando um de seus membros se divide

misteriosamente em dois. (Diante disso, a afirmação de que todos os modrons são um pode ser mais verdadeira do que parece).

A promoção ocorre aparentemente por acidente. Tão logo ocorra uma vaga, o modron mais próximo da próxima classificação mais baixa é recrutado para ascender. Como eles não têm individualidade, não há sentido em tentar promover os “melhores e mais brilhantes”; todos os modrons de uma determinada classificação são considerados iguais. A promoção é traumática — o modron escolhido não apenas passa por uma dolorosa mudança de forma para a forma do novo posto, mas de repente adquire uma compreensão de um mundo antes velado: a existência de um posto ainda superior. Imagine o choque de um duodrone, que sabia apenas de monodrones, duodrones e tridrones, quando de repente descobre que essas inexplicáveis criaturas em torno dele são quadrones e membros de sua própria raça! Por outro lado, o modron recém-promovido parece adaptar-se instantaneamente à sua nova forma, e é o observador humanoide que muitas vezes é mais abalado pela experiência.

Do maior ao menor, as castas dos modrons estão listadas abaixo. Não são dados números para os modrons, uma vez que nenhum estudioso produziu ainda o organograma definitivo dessas criaturas. Depois de cada nome há uma breve descrição dos deveres desse posto no reino de Mecânus.

**PRIMUS:** Governante absoluto de todos os modrons

### *Modrons hierárquicos*

Secundi:	Vice-reis dos quatro quadrantes
Tertians:	Juízes
Quartons:	Administradores das quatro regiões dos quatro quadrantes
Quintons:	Chefes e guardiões de registros
Hextons:	Generais dos exércitos de modrons
Septons:	Inspetores
Octons:	Governadores dos quatro setores das quatro regiões dos quatro quadrantes
Nonatons:	Supervisor da polícia
Decatons:	Bem-estar físico dos modrons base

### *Modrons base*

Pentadrones:	Polícia menor, aplicação da lei
Quadrones:	Múltiplas tarefas complexas, supervisão
Tridrones:	Múltiplas tarefas, supervisão menor
Duodrones:	Tarefas complexas
Monodrones:	Trabalhadores gerais

O reino dos modrons ocupa 64 das engrenagens de Mecânus, chamadas setores, e cada uma é governada por um octon. Os setores, por sua vez, estão agrupados em re-

giões de quatro setores, supervisionadas pelos 16 quartons, e cada grupo de quatro regiões, denominadas quadrantes, é supervisionado por um dos quatro secundi. E, claro, tudo isso é governado por Primus.

Nascidos através da partenogênese, os modrons não têm família, tribo ou clã. Em vez disso, eles vivem em unidades numéricas rígidas chamadas, por falta de uma palavra melhor, batalhões. Isso faz com que eles pareçam mais bélicos do que realmente são, embora os modrons tenham exércitos permanentes que não devem ser enganados.

Embora alguns estudiosos menos informados afirmem que nenhum modron atua exceto pelas ordens de um superior, isso não é perfeitamente preciso. Em geral, um modron pode agir e reagir a uma situação por conta própria, desde que a situação esteja dentro do alcance de sua finalidade. Assim, monodrones, que só podem cumprir uma única tarefa em um dado momento, são corretamente vistos como incapazes de reagir. À medida que nos movemos mais alto nas fileiras, o leque de escolhas e reações disponíveis para qualquer modron aumenta. Mesmo assim, os modrons são notórios por suas reações previsíveis e rígidas aos eventos.

Não é de surpreender que o objetivo e propósito de cada modron seja organizar Mecânus da maneira mais ordenada possível, mas seu objetivo não se limita apenas às suas 64 engrenagens ou até ao próprio Mecânus. Dada a oportunidade, eles espalhariam seu rígido padrão de organização sobre todo o multiverso. Felizmente para o resto dos planos, a ordem é constantemente desafiada pelo caos, mesmo na vastidão mecânica de Mecânus. Como até mesmo a menor imperfeição de ordem é suficiente para perturbar a harmonia que os modrons buscam, eles raramente encontram tempo ou recursos para levar sua cruzada a outros reinos ou planos.

Os modrons falam sua própria linguagem matemática e precisa, mas os duodrones ou maiores podem administrar pelo menos parte da língua comercial encontrada nos planos.

**ECOLOGIA:** Modrons cumprem muitas funções dentro de Mecânus. Eles mantêm partes da esfera e são mantidos por ela. Eles fazem guerra com seus inimigos e negociam com seus vizinhos. Juntos, eles são uma entidade social viva. Aqueles poucos que se aventuram fora de seu plano (sob ordens de seus superiores) sempre tentarão trazer ordem ao caos, sentido ao sem sentido.

Modrons não são completamente sem seus usos para o resto do multiverso. Sua busca obstinada da ordem tem certa utilidade em alguns campos. Em raras ocasiões, não-modrons podem contratar membros desta raça para tarefas específicas. O processo nunca é simples, uma vez que o empregado em potencial nunca pode tomar a decisão em si — todas as solicitações devem ser aprovadas por seus superiores. Normalmente, o pedido tem que passar por várias fileiras antes que uma resposta seja dada.

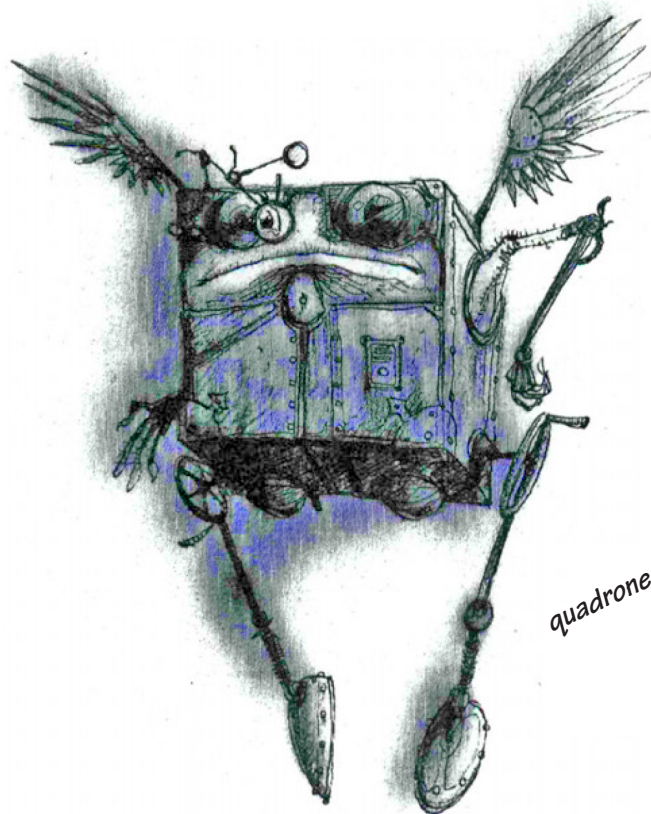
Se a permissão for concedida, alguns magos acham os modrons incrivelmente úteis como bibliotecários, e os comerciantes podem retê-los como guarda-livros, embora tais modrons sempre devam ser observados por excesso de zelo. Às vezes, sua compreensão da ordem, muito mais profunda do que a da maioria dos outros seres, desafia a compreensão humana. Em uma biblioteca, todos os livros podem ser organizados por assunto, em outro pela primeira letra da primeira palavra e em um terceiro pela página onde o último diagrama aparece. Todos os três podem ser chaves vitais na ordem geral do universo modron. Ordem, afinal, não precisa necessariamente ser compreensível.

Os corpos dos modrons mortos em qualquer lugar imediatamente se desintegram. Suspeita-se que quaisquer energias que tenham ficado presas dentro da forma mortal da criatura encontrem seu caminho de volta para Mecânus e se fundam com o campo de energia do plano. Este campo é o que sustenta a raça dos modrons. Embora os modrons comam comida física, não é a substância que os sustenta, mas a essência de energia nela contida. Enquanto os modrons forem capazes de recorrer a essa essência, eles podem continuar a dividir e perpetuar sua espécie. Na verdade, especula-se que o único meio de realmente esmagar essa raça é cortá-la desse poço de energia. Dada a impossibilidade deste feito, é uma sorte que os modrons não sejam uma raça particularmente agressiva. Quem, afinal, poderia resistir a um exército obstinado que se regenerasse constantemente?

**MONODRONE (MODRON BASE):** Essas criaturas compõem a maior parte da população de Mecânus. São pequenas esferas com um único olho, asas e dois braços/pernas. Os monodrones são modrons de função única, atribuídas a trabalho ou serviço simples nos regimentos do exército de modrons. Milhares de monodrones esféricos, armados com lanças, fouchards e bestas são impressionantes quando avançam contra um inimigo com sua performance inabalável e obstinada. Eles existem apenas pelo seu trabalho.

Os monodrones são pouco inteligentes. Eles são incapazes de falar ou ler, mas podem entender os comandos falados na língua de sua raça (embora eles prestem atenção apenas a um duodrone). Monodrones são capazes de apenas uma ação de cada vez. Diga-lhes para atacar e eles o fazem até serem mortos, mesmo que isso signifique atacar um ao outro depois que o inimigo for destruído. Ordene-os a vigiar e eles guardam sem comida ou sono. É uma sorte que eles se alimentem da própria substância do ar ao redor deles; caso contrário, seria necessário ordená-los a comer todos os dias.

**DUODRONE (MODRON BASE):** Os duodrones são modrons bifuncionais que supervisionam 12 esquadrões de monodrones ou executam tarefas complexas além das habilidades dos monodrones. Eles são criaturas retangulares e de grande força. Como todos os modrons, eles são absolutamente leais aos comandos de seus superiores imediatos.



Capazes de interpretar dois comandos de uma só vez, os duodrones servem nas forças do exército de modrons como corporais e sargentos, ou como tropas de choque especiais armadas com armas impulsivas e esmagadoras. Normalmente, eles recebem apenas um único comando por vez, permitindo-lhes a capacidade limitada de reagir. Se for ordenado atacar, por exemplo, eles o farão até que o inimigo seja morto e então procure um novo inimigo, em vez de atacar um ao outro. Duodrones têm capacidade de conversação limitada, mas podem relatar suas operações e observações de forma clara e completa. Os duodrones têm infravisão de 27 metros.

**TRIDRONE (MODRON BASE):** Tridrones aparecem como pirâmides de três lados com braços e pernas de aranha. Eles supervisionam esquadrões de 12 duodrones, que por sua vez passam suas ordens para os monodrones. Os tridrones podem realizar projetos de múltiplas tarefas por conta própria. Normalmente, eles recebem uma ordem geral, que eles dividem em tarefas menores para serem atendidas pelos duodrones. No exército dos modrons, os tridrones servem em companhias especiais, equipadas cada um com três azagaias, que eles arremessam antes de entrar em combate corpo a corpo.

Os tridrones são capazes de reportar ações e observações e planejar objetivos limitados no campo de batalha. Eles falam sua própria língua e a língua comercial do multiverso.

**QUADRONE (MODRON BASE):** Os quadrones cúbicos compreen-

dem o nível superior de modrons trabalhadores. Eles servem como oficiais de campo, e cada batalhão tem uma “dúzia de unidades” especiais, contendo apenas guerreiros quadrones. Com seus quatro braços, eles são capazes de empunhar dois arcos ao mesmo tempo. Alguns quadrones são alados (as asas substituem um conjunto de braços e negam o uso de um arco) que são usados para missões especiais ou para o combate aéreo. Como criaturas de quatro funções, quadrones podem relatar ações e observações, fazer planos, reagir a ocorrências inesperadas e agir para remediá-las.

Todos os quadrones têm sentidos iguais a 150% dos padrões humanos normais. Eles possuem infravisão de 54 metros. Equipados com órgãos sensoriais em todos os seis lados de seus corpos cúbicos, os quadrones nunca são surpreendidos em circunstâncias normais.

**PENTADRONE (MODRON BASE):** O mais alto dos modrons base, os pentadrones servem como a polícia da população de base e como intermediários entre os modrons base e os divinos (na visão deles) hierarcas decatons. Os pentadrones recebem instruções transmitidas pelo regente de Mecânus e garantem que elas sejam implementadas pelos quadrones, policiando-as conforme necessário.

Como seres de cinco funções, essas criaturas podem se comunicar, operar, monitorar, planejar e gerenciar. Eles também podem reagir a situações não planejadas. Nos exércitos dos modrons, uma dúzia deles é sempre designada para cada sede regimental como uma unidade de elite, enquanto outros comandam o regimento.

Essas criaturas de cinco braços se assemelham a estrelas-do-mar em pernas finas e semelhantes a pernas de pau. Além dos poderosos ataques de braço e um efetivo escore de Força de 18/00, os pentadrones têm um gás de paralisia que eles emitem em um cone de 60 centímetros de diâmetro e 1,5 metros de comprimento. Qualquer criatura capturada nesse fluxo realiza teste de resistência contra paralisia ou permanecerá imóvel por cinco rodadas. Pentadrones podem usar este fluxo de gás não mais do que uma vez a cada cinco turnos, com um máximo de cinco utilizações por dia. Como alternativa, os pentadrones podem usar esse gás para levitar (como magos de 5º nível).

Pentadrones podem sobreviver virtualmente em qualquer ambiente, suportando extremos de temperatura de 100º celsius a -73º sem desconforto. Ataques de frio, fogo e ácido recebem um modificador de -2 por dado de dano. Eles são imunes à ilusão e magias que afetem a mente, e apenas armas mágicas +1 ou melhores irão prejudicá-los.

Os pentadrones têm duplo sentido humano e dupla infravisão normal (alcance de 54 metros).

**DECATON (MODRON HIERÁRQUICO):** Os decatons são a ordem mais baixa de oficiais encontrados na sociedade dos modrons. Essas criaturas aparecem como esferas de 10 tentáculos em pernas truncadas. Eles são os supervisores do bem-estar físico dos modrons base, a voz do grande

poder para a classe trabalhadora. Um decaton é atribuído a cada setor do reino, enquanto os 36 restantes servem nas equipes das 36 legiões do exército modron.

Decatons têm habilidade mágica igual a de um clérigo de 10º nível, mas eles não têm o Poder da Fé. Eles também têm os seguintes poderes similares a magia, que se aplicam somente a outros modrons: *Curar* 1 ponto de dano para todos os modrons até 44 metros, *Curar Doenças* em um raio de 3,5 metros, *Cura Completa* por toque até 10 modrons por rodada e *Remover Paralisia* por toque para até 10 modrons por rodada. Esses poderes são utilizáveis um de cada vez, à vontade, uma vez por rodada. Curiosamente (como a maioria das coisas modron), os poderes afetam todos os modrons se o decaton reconhece o posto ou não.

Os esféricos decatons voam gerando um gás leve dentro de seus corpos, tornando-as mais leves que o ar. Geralmente eles só surgem no ar para obter uma visão geral da situação quando comandam exércitos de modrons.

**NONATON (MODRON HIERÁRQUICO):** Existem 81 postos de nonaton identificados na sociedade modron. Esses modrons cilíndricos atuam como comissários e inspetores-chefes do universo de modrons. Nove nonatons carregam as ordens dos octons, 64 regulam as ações dos decatons nas 64 engrenagens do reino, e oito monitoram a lealdade dos decatons do exército. Cada nonaton tem dez tenentes decaton, que por sua vez têm cinco pentadrones para servi-los.

Os nonatons têm os poderes mágicos dos clérigos de 11º nível, mais as seguintes habilidades similares à magia, utilizáveis à vontade, uma vez por rodada: *PES*, *Reflexos*, *Lentidão*, *Teia*, *Detectar o Bem/Mal*, *Detectar Mentiras* e *Detectar Feitiço*. Eles podem usar *Palavra de Poder*, *Ator-doar* uma vez por dia.

Os nonatons normalmente lideram investigações de unidades modrons desonestas e lidam com invasões de pequenos grupos de outros planos. No último caso, eles primeiro tentam detectar as intenções dos invasores, então agem de acordo.

**OCTON (MODRON HIERÁRQUICO):** Existem 64 octons, um responsável por cada setor do plano no reino modron. Essas criaturas governam as engrenagens e podem comandar quaisquer exércitos posicionados ali. Os modrons menores de cada engrenagem são considerados alas dos octons, que guardam seus setores com bastante rigidez e veem que as regras são obedecidas, a rotina é observada e os relatórios são invariavelmente corretos.

Um octon move-se através do ar e da água por meio de um colar circular no nível dos ombros, que faz parte do corpo do octon. Força o ar ou o líquido através do colar, dando à criatura sustentação, propulsão e uma grande capacidade de manobra. Oito braços tentaculares estão presos ao lado externo desse colarinho.

Octons usam magias como clérigos de 12º nível. Eles também podem empregar as seguintes habilidades como

as mágicas à vontade, uma vez por rodada, uma de cada vez: *Andar na Água* (como o anel desse nome), *Velocidade*, *Detectar o Bem/Mal* e *Telecinese* (máximo de 35 quilos). Eles são imunes a psionismo.

Cada octon tem uma equipe pessoal de um nonaton, que por sua vez comanda um decaton, que controla cinco pentadrones, depois 16 quadrones, 81 tridrones, 256 duodrones e 1728 monodrones através da cadeia de comando. Essas forças mantêm torres que são versões menores das torres dos quartons, secundi e Primus, embora não entendam quem construiu essas estruturas.

**SEPTON (MODRON HIERÁRQUICO):** Os Septons são oficiais que mantêm a ordem e veem se todos os regulamentos foram obedecidos. Sete deles servem cada hexton atribuído aos quintons. Os septons viajam de um lugar para outro como inspetores e examinadores de trabalho e registros, e eles são encarregados de transferir informações das áreas periféricas para as torres das regiões, quadrantes e a própria torre da capital.

Septons aparecem como humanoides com grandes cabeças calvas. Eles têm coleiras de ombro semelhantes às dos octons, embora sejam menores e, embora insuficientes para impulsioná-las pelo ar, proporcionam excelente transporte subaquático.

Para garantir o desempenho adequado de suas funções, cada septon tem sete sentidos que operam continuamente: audição, visão, olfato, paladar, tato, PES (alcance de 9 metros) e *Detectar Magia*. Eles também são conjuradores poderosos, possuindo as habilidades de um sacerdote de 13º nível e um mago de 12º nível.

Os Septons, como todos os hierarcas que não têm capacidade psiônica, são completamente imunes a ataques psiônicos e combate.

**HEXTONS (MODRON HIERÁRQUICO):** Os hextons cumprem vários papéis na vida dos modrons. Primeiro, eles são os generais dos 36 exércitos de modrons. Em segundo lugar, seis estão ligados a cada uma das engrenagens do reino, onde mantêm a cadeia de comando na vida dos modrons. Outros seis também servem na torre de Primus, embora não tenham conhecimento de sua existência. Há, sem dúvida, mais hextons, embora ninguém tenha descoberto todos os postos.

Hextons aparecem como humanoides com seis braços — dois grandes braços humanos com seis dedos e quatro tentáculos com garras afiadas abaixo. Eles têm asas finas e dobradas em forma de leque, unidas nos ombros.

Hextons usam magias como sacerdotes de 14º nível, mas eles não têm habilidades especiais semelhantes a magia, exceto aquelas notadas para todos os modrons hierárquicos. Eles são imunes a todos os ataques psiônicos.

Há 75% de chance de que qualquer hexton seja acompanhado por sua guarda pessoal: uma equipe de um septon, dois octons, três nonatons, cinco decatons e 25 pentadrones, todos fanáticos em sua dedicação às suas ordens.

**QUINTON (MODRON HIERÁRQUICO):** Quintons são os principais chefes de agências e detentores de registros de Mecânus. Cada um tem um assistente hexton, sete septons e um octon como sua equipe. Há agências em cada uma das regiões e quarteirões, cinco escritórios principais na torre de Primus na capital, e cada um desses departamentos é dirigido por um quinton.

Quintons parecem humanoides altos e atarracados, com quatro braços flexíveis saindo dos ombros. As caudas preênses servem como o quinto braço das criaturas. Eles têm asas similares aos dos hextons. Como um símbolo de classificação, os quintons têm um diamante inscrito em suas testas.

Quintons são capazes de lançar *Lendas e Histórias* como se o objeto questionado ou a pessoa estivesse à mão (1d4 rodadas). Eles podem *Detectar o Bem/Mal* à vontade e podem conjurar magias como sacerdotes de 15º nível.

**QUARTON (MODRON HIERÁRQUICO):** Os quartons administram as 16 regiões do reino dos modrons e supervisionam o funcionamento da agência, dos governadores do setor e das unidades do exército ligadas às suas regiões. Cada quarton tem uma equipe pessoal daqueles hierarcas designados para seu comando, além de 36 pentadrones que atuam como uma unidade de guarda. (Esses pentadrones só podem ser instruídos a guardar o objeto parecido com o quarton, sem nunca entender seu papel ou propósito em suas vidas).

Quartons são humanoides de 3 metros de altura com quatro braços articulados e asas semelhantes a leques. Eles conjuram magias como sacerdotes de 16º nível.

**TERTIAN (MODRON HIERÁRQUICO):** Processo, julgamento e sentenciamento de todas as criaturas no reino modron é a província dos nove tertians. Eles supervisionam os quartons e ouvem todos os crimes trazidos contra a rígida ortodoxia do reino. Para o grosso da população de modrons, os tertians são estrangeiros e desconhecidos, os juízes finais imparciais. Se apresentado com um caso contra um duodrone, o modron de base só pode imaginar (se ele puder imaginar algo) o tertian sendo alguma manifestação incompreensível da lógica suprema — um “super-tridrone” por assim dizer.

A maioria dos julgamentos trata de modrons desonestos, isto é, qualquer modron que se desvie da ordem apropriada. Além disso, os tertians transmitem as ordens do secundi, a quem todos relatam.

Os tertians parecem bastante humanos, exceto pela altura de 6 metros, os chifres que se projetam dos lados de suas cabeças calvas e suas longas hastes preênses que terminam em uma bola de tamanho grande. Qualquer um atingido por esta bola deve realizar teste de resistência contra paralisia com uma penalidade de -4 para o teste ou cai paralisado até que o tertian o libere. Além disso, os tertians podem conjurar magias como sacerdotes de nível

17 e magos de 20º nível. Como com outras hierarquias, eles não podem usar psionismo, mas eles também são imunes a eles.

**SECUNDUS (MODRON HIERÁRQUICO):** Os quatro secundi, vice-reis dos quadrantes, são os governantes virtuais de Mecânus, reportando-se apenas a Primus. Cada secundus tem uma equipe de dois tertians, que por sua vez comandam outras hierarquias.

Os secundi aparecem como humanoides incrivelmente finos e altos, com faces longas e estreitas e olhos profundos. Eles lançam magias como sacerdotes de 18º nível e magos de 20º nível. Se a jogada de ataque de um secundus exceder o número necessário para acertar em 5 ou mais, a vítima fica atordoada até o secundus soltá-la, a menos que a vítima seja um semideus ou status superior.

Os secundi vivem em grandes cidades altas perto dos centros de seus quadrantes. Eles sempre vivem em harmonia um com o outro, exceto naqueles momentos extremamente raros em que um novo Primus deve ser escolhido (veja abaixo).

**PRIMUS (O ÚNICO E O PRIMEIRO):** Primus é o governante de todo o reino dos modrons. Ele e sozinho entendem toda a estrutura da raça dos modrons, já que ele está no auge. De lá, decreta o que é ordem, escreve as leis e estabelece as regras e regulamentos. Todos os outros modrons existem para realizar os planos e obedecer às regras do Primus. O não cumprimento dos padrões desta poderosa criatura resultará em um modron sendo declarado desonesto e sentenciado de acordo.

Primus é um ser enorme que se eleva de um poço de energia na parte central de sua grande torre no centro do plano (embora Primus também possa aparecer como um ser humano andrógino normal). Na forma gigante, as mãos de Primus não são vistas, pois a da direita está envolta em brilhantes matizes do arco-íris e a esquerda é coberta com nuvens escuras.

Dentro de Mecânus, Primus tem o status de uma poder maior, exceto que é possível que Primus morra, embora apenas em condições quase impossíveis. Sua única preocupação é com os modrons. Não envia avatares para outros planos nem participa das brigas e guerras normais dos poderes planares. Todos os modrons com poderes sacerdotais ganham suas magias diretamente dele.

A morte de Primus não rompe o elo na sociedade dos modrons, pois como todas as lacunas, a vaga é preenchida pela promoção de um dos secundi. No entanto, o processo geralmente cria turbulência, uma vez que, sem um Primus, o caos é permitido entrar na perfeição da sociedade dos modrons. Alguns estudiosos interpretaram erroneamente este caos como guerra civil nesta raça ordenada. O primeiro ato do novo Primus é devolver a ordem à sua raça, um processo que pode levar algum tempo.

## UNIDADES DESONESTAS

Mesmo no mundo perfeito dos modrons há desordem e, às vezes, esse distúrbio atinge o próprio tecido da sociedade dos modrons. Quando isso acontece, um modron pode ser desonesto. Isso é mais comum nos modrons base, embora haja casos em que algumas poucas hierarquias sejam afetadas dessa forma (mas certamente nenhuma hierarquia de status de quarton ou superior!). Modrons desonestos não agem de acordo com os desejos e diretivas de Primus, mas infringem as leis, desobedecem às ordens e às vezes se tornam violentos. Esses desonestos são caçados, geralmente pelos pentadrones sob o comando dos nonatons.

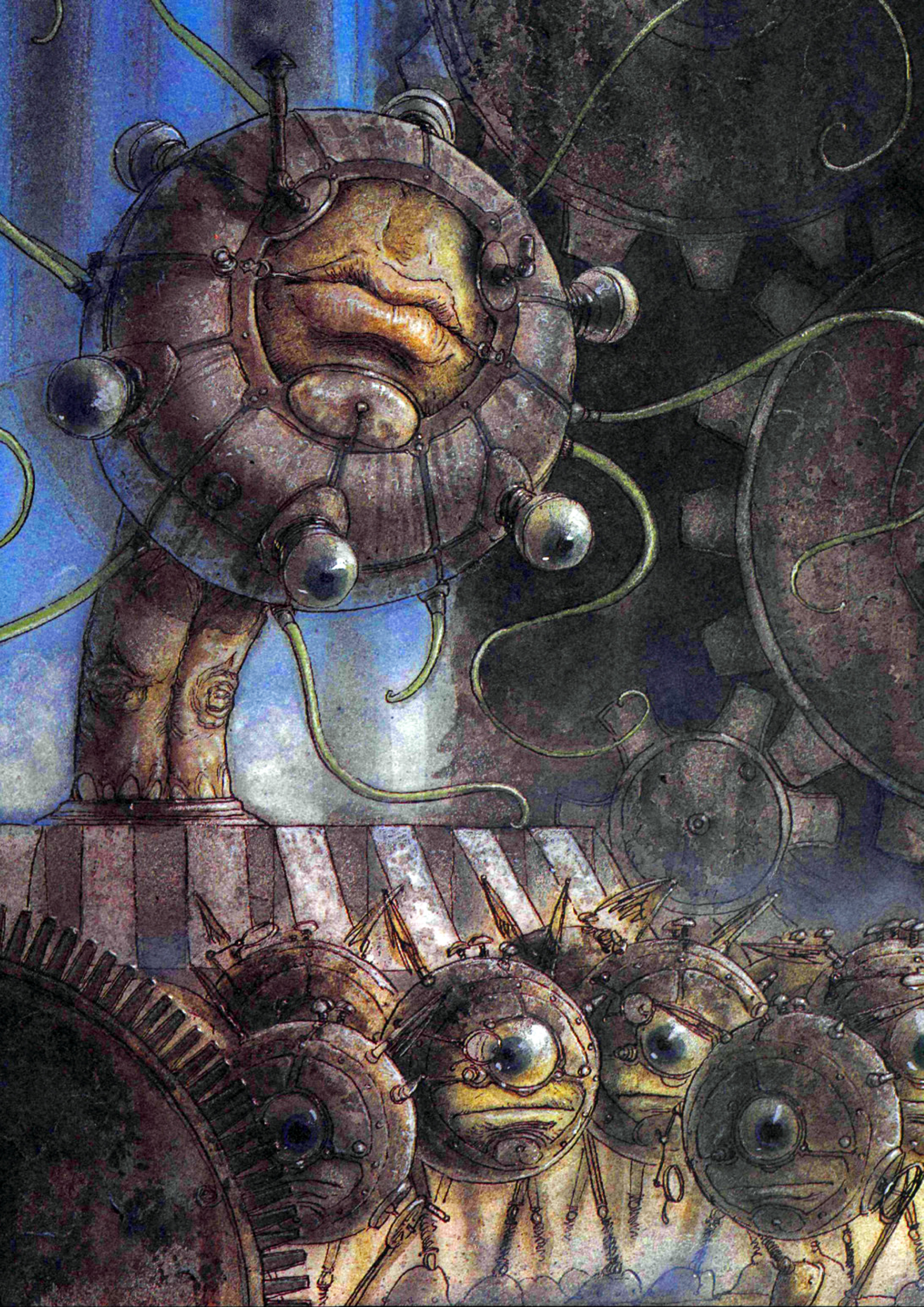
Uma vez capturado, o desonesto é julgado e sentenciado de acordo com as leis de Primus. Para um modron de base baixa, esta é uma série desconcertante de eventos, já que seres estranhos (modrons hierárquicos) descrevem os crimes cometidos e a punição devida. Pode parecer apenas o julgamento de anjos sobre um mortal infeliz, e muitos sábios adorariam saber exatamente o que a teologia dos modrons diz da coisa toda.

## OS EXÉRCITOS DOS MODRONS

Há 36 grandes exércitos no reino dos modrons, cada um deles uma poderosa força de combate. Cada uma das 16 regiões do plano tem seu próprio exército, e os secundi têm dois exércitos cada, além de suas forças regionais. Os tertians têm três para ajudar na aplicação da lei e na punição. Os nove exércitos finais estão estacionados fora da torre de Primus e servem como força de reserva, caso sejam necessários.

Cada exército é comandado por um hexton e é composto por quatro corpos. Cada corpo é liderado por 40 pentadrones em uma conexão telepática com o hexton general. Cada corpo tem duas divisões comandadas por 20 pentadrones, e cada divisão tem quatro brigadas lideradas por 10 pentadrones. Cada brigada tem quatro regimentos, cada um sendo a unidade tática de base, liderada por cinco pentadrones. Há 70 oficiais, 192 graduados, 252 mensageiros e 2628 soldados de linha numa brigada, para um total de 3142.

Um regimento consiste em duas “batalhas”, mais um esquadrão de mensageiros monodrones alados e um esquadrão especial de 12 pentadrones. Cada batalha é liderada por quatro quadrones e consiste em seis companhias de monodrones, duas companhias de duodrones, uma companhia especial de tridrones, um esquadrão de quadrones e outro esquadrão de mensageiros. As oito companhias regulares são divididas em duas alas, além de uma unidade central. Cada companhia é composta por 12 esquadrões e três oficiais. Um esquadrão conta com 12 soldados e conterà um suboficial do mesmo tipo das tropas. Unidades especiais de mensageiros, “tropas de choque” e similares podem ser anexadas às unidades da sede de brigadas, divisões e corporações.



# NIC'EPONA

CLIMA/TERRENO:	Qualquer plano
FREQUÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário ou rebanho
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Herbívoro
INTELIGÊNCIA:	Excepcional (15–16)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	neutro

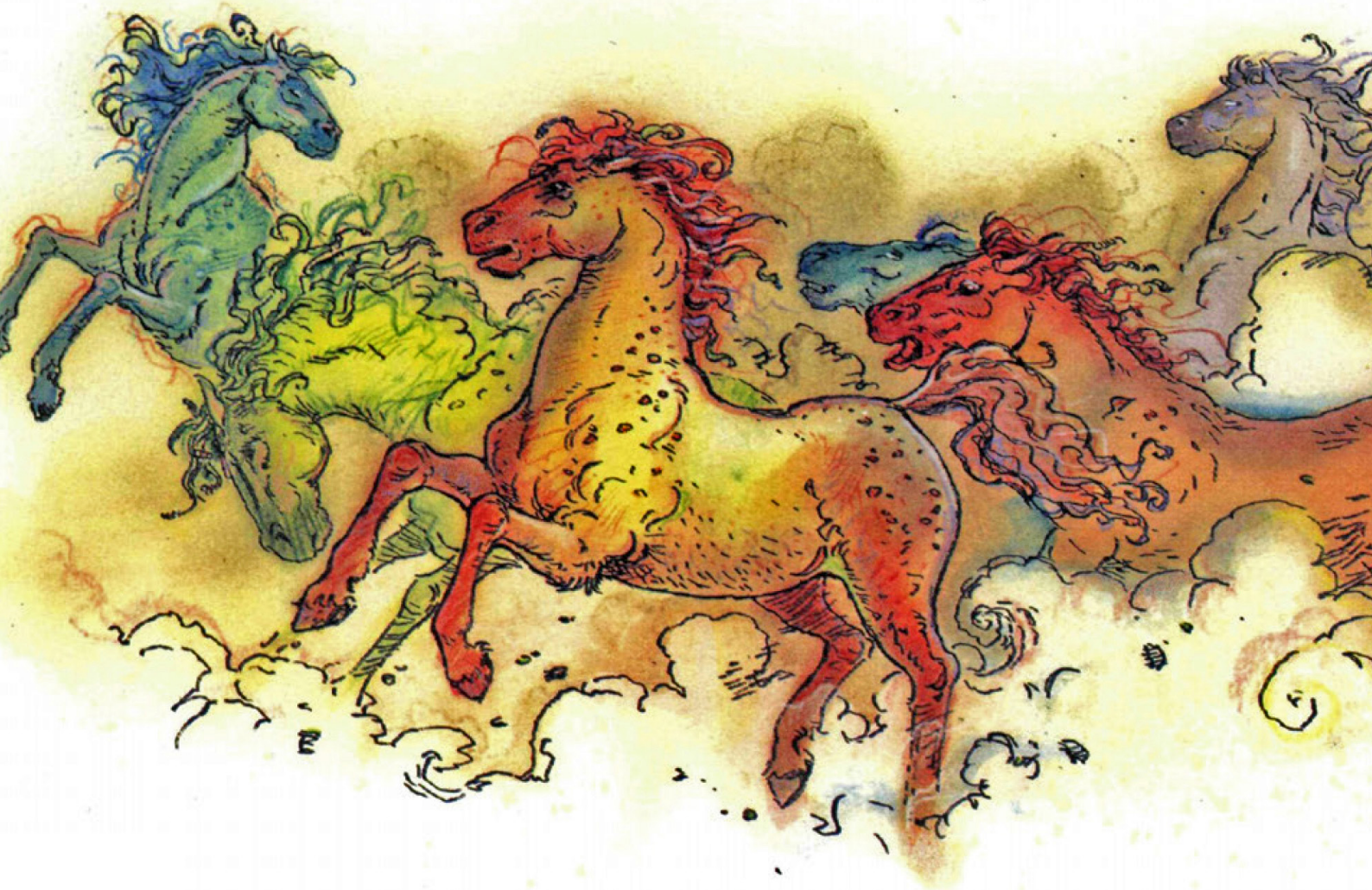
---

QUANT. ENCONTRO:	1 ou 5d10
CA:	2
MOVIMENTO:	24
DADOS DE VIDA:	7
TACO:	13
Nº DE ATAQUES:	3 (casco/casco/mordida) ou 1 (coice)
DANO/ATAQUE:	1d8/1d8/1d4 ou 3d8
ATAQUES ESPECIAIS:	Veja abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Veja abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	30%
TAMANHO:	G
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	2.000

Nic'Epona, também conhecidas como filhas de Epona, estão entre algumas das criaturas com a capacidade de se mover entre os planos à vontade. Eles são, segundo rumores, descendentes diretos da deusa-cavalo Epona, e eles tiram seu poder dela. Eles são os defensores de seu reino, Tir na Og (nas Terras de Fora), e cavalgam em ondas enormes para subjugar aqueles que a ameaçariam.

O nic'Epona se parece com cavalos comuns quase exatamente, embora haja um brilho de inteligência por trás de seus olhos que desmente o aspecto de um animal comum. Eles podem aparecer em qualquer cor do arco-íris (histórias são contadas sobre aqueles cuja cor está além do violeta mais profundo ou acima do vermelho mais brilhante), e eles têm uma habilidade inata de mudar sua coloração à vontade. Geralmente eles adotam uma cor ou padrão de cor como seu favorito,

**COMBATE:** O nic'Epona, como os defensores do reino de Epona, são naturalmente inimigos ferozes em combate. Cada um usa seus cascos e seus dentes poderosos para um bom efeito. De bom grado, mordem os que são tolos o suficiente para se aproximarem sem permissão, e suas



pernas afiadas podem atacar tão poderosamente quanto um machado de guerra. Se houver um oponente atrás dela, um nic'Epona pode escolher dar um chute poderoso com suas pernas traseiras. (No entanto, isso significa que a nic'Epona renuncia a qualquer outro ataque que gire, enquanto ela gasta a órbita e se equilibra para a execução deste poderoso golpe.) Um ataque de nic'Epona funciona como se todo o seu corpo fosse uma arma +2, permitindo que ele acerte aqueles seres que recebem dano apenas de magia ou prata. Note que o nic'Epona não ganha o bônus de +2 para acertar ou causar dano, mas apenas tem a habilidade de acertar criaturas imunes a armas menores.

Quando em uma manada de 20 ou mais, o nic'Epona também pode criar uma *debandada* para varrer seus inimigos. A *debandada* tem 18 metros de largura e pelo menos dois nic'Epona profundo (um nic'Epona a cada dois metros). Cada grupo adicional de 10 nic'Epona amplia a *debandada* em 18 metros ou acrescenta outro posto das criaturas — elas se espalham de acordo com o número de oponentes dispostos contra elas. Os corcéis cobram sem medo e nunca precisam checar o moral em uma *debandada*. Eles precisam de 45 metros para criar boa velocidade, quando qualquer um em seu caminho sofre 10d6 pontos de dano por rodada por um número de rodadas igual ao número de fileiras de nic'Epona, dividido por 4 (arredondar para cima). Por exemplo, se existem três categorias de nic'Epona, qualquer um em seu caminho sofre 10d6 pontos de dano em um único turno. Se houver oito categorias, os adversários sofrem 10d6 pontos em duas rodadas. As vítimas realizam um teste de resistência contra magia para metade do dano.

O nic'Epona também possui uma defesa impressionante. Eles podem ser atingidos apenas por armas +2 ou de maior poder, ou por aqueles cujas habilidades inatas permitem que eles ataquem como uma arma +2, como eles. Eles também são completamente imunes a magias relacionados a *Enfeitiçar* e estão cientes disso quando alguém tenta usar magia para ganhar sua confiança. Mesmo os itens mágicos que encantam os animais não afetam o nic'Epona, pois eles não são cavalos normais. No entanto, uma vez que essa imunidade não é amplamente conhecida, o nic'Epona se deleita em fingir cair sob a influência de tal magia, abandonando o lançador em um plano hostil, muitas vezes em uma situação ruim.

A característica mais marcante da defesa do nic'Epona é sua habilidade de *Mudança de Plano* (como a magia) à vontade, exigindo apenas alguns passos para fazer a magia. Eles podem viajar para qualquer ponto em qualquer um dos Planos Exteriores que tenham visto, embora reinos de poderes hostis estejam fechados para eles, a menos que sejam especificamente convidados. Se o combate não está indo para o seu caminho, um nic'Epona recua um pouco, ataca seu inimigo e o plano se desloca um pouco antes do contato, deixando uma silhueta de arco-íris que desaparece depois de alguns instantes. Seus cascos brilham com um fraco fogo roxo quando ele ativa esse poder.

Finalmente, o nic'Epona consegue manter-se em pé em qualquer superfície, da água à areia movediça e ar. Seus cascos criam uma passagem momentânea sobre

a qual eles galopam, dando a impressão de que estão voando, atravessando a água ou realizando algum outro feito aparentemente impossível. Eles podem até mesmo subir em superfícies verticais, tratando a transição da horizontal para a vertical como apenas mais um passo. (Isso pode ser um pouco chocante para os cavaleiros que não estão acostumados a isso.) O nic'Epona pode ativar essa “via fugaz” por um turno/hora; quando o fazem, seus cascos se abrem com uma chama azul brilhante. Nenhuma outra criatura além do nic'Epona pode usar a via (exceto um cavaleiro).

**HABITAT/SOCIEDADE:** Embora pareçam ser criaturas solitárias, nic'Epona se reúne em grandes rebanhos no reino de Tir na Og, nas Terras de Fora. Embora tenham rédea solta através dos planos, eles chamam Tir na Og de casa, porque é a casa do poder de seu patrono, Epona. Quando eles estão em casa, eles têm pouco a ver com os planares, primevos e postulantes que procuram favores ou transporte através dos planos. Como eles têm a companhia de sua própria espécie em Tir na Og, eles não precisam dos mortais comuns. Eles quebram essa regra apenas para aqueles que chamam de amigos ou para aqueles a quem devem uma dívida de honra.

**ECOLOGIA:** Nic'Epona são todas mulheres, apesar dos persistentes rumores de machos nic'Epona. Elas são produzidas pela união de um nic'Epona com um equino masculino (um cavalo, pégaso ou unicórnio). A descendência de tal união é um nic'Epona se for mulher, mas se for macho descenderá do pai. A manada é extremamente protetora de seus potros e se voltará em massa para qualquer um que tente roubar um, atacando o ladrão pelos planos, se necessário.

As filhas de Epona são gregárias, desfrutando da companhia e das atenções de outros seres. Ocasionalmente eles entrarão em contato com os tipos aventureiros, engajando-os em conversas na tentativa de aprender fofocas interessantes e lugares para viajar. Se bem tratado e entretido, cada nic'Epona pode se oferecer para transportar uma pessoa de um plano para outro.

Aqueles que montam uma das filhas de Epona devem ter presentes finos e palavras lisonjeiras para cortejar suas afeições. Eles devem primeiro ganhar sua confiança, pois se ela tiver fé no cavaleiro, ela fornecerá transporte — uma vez e uma vez apenas — para o destino da escolha do cavaleiro. Se ele faz algo para trair essa confiança, a nic'Epona pode facilmente depositar o cavaleiro em algum plano inóspito. Baator é um ponto de parada favorito para a nic'Epona sobrecarregada de cavaleiros cansados.

Se a nic'Epona é particularmente bem tratada, ou aprende devoção por um ser, ela permitirá que esse seja o seu nome. Depois disso, ela responderá ao nome, tratando-o como uma convocação até três vezes (mais a critério do Mestre, embora os Mestres devam ser informados de que até três vezes é um número excepcional). Ela chegará em até 10 rodadas, galopando pelos planos para manter sua amiga longe de qualquer perigo que possa ameaçar. A seguinte passagem é retirada dos sonhos de Bilfar, o

# RA+⊕ D⊕ CRÂNIO⊕

CLIMA/TERRENO:	Planos de Fora
FREQUÊNCIA:	Incomum a muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Matilha
PER. DE ATIVIDADE:	Escuridão
DIETA:	Lixo
INTELIGÊNCIA:	Baixa a supragênio (5–20)
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Neutro e mau

QUANT. ENCONTRO:	2d10
CA:	6
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	1
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1

DANO/ATAQUE:	1d4
ATAQUES ESPECIAIS:	Veja abaixo
DEFESAS ESPECIAIS:	Veja abaixo
PROTEÇÃO À MAGIA:	Variável
TAMANHO:	D (15 cm de comprimento)
MORAL:	Incerto (7)
VALOR EM XP:	65 XP cada

Adivinho, que acreditava que os segredos fugiam de seus mestres adormecidos todas as noites:

Uma pequena forma rastejante coçava na parte de trás do meu cérebro e eu sonhava com suas palavras. Meus sonhos pegaram os segredos de um chamado vishkar, e dizia:

*Tema-me. Medo minha vinda. O que os outros sabem de mim é uma máscara que esconde meu verdadeiro poder. Eles pensam que eu sou um verme, aqueles ratos cujos cérebros pulsam com luz biliosa. Eles não sabem que eu vejo através dos mil olhos do meu corpo. Meu corpo vive entre eles e eles não me vêem.*

Ao acordar, tive a imagem do rato do crânio, comumente visto nos cantos escuros das aldeias pestilentas, trancado em minha mente. Mas meu sonho era essa criatura e, no entanto, não era. Talvez eu sonhe de novo.

Na verdade, ele sonhou de novo, mas Bilfar nunca viveu para publicar seus segredos roubados. Um mês depois de ter escrito essas palavras, ele estava morto. Talvez, seus sonhos tenham captado outro segredo mais sombrio, pois seu criado o encontrou certa manhã, sangrando seco de uma centena de pequenas feridas.



**COMBATE:** Embora perigoso e desagradável, o rato do crânio não é uma criatura agressiva. Como a maioria dos vermes, evita ataques abertos em favor de vôos ou emboscadas. De fato, na última ação, o rato do crânio mostra uma habilidade astuta.

Os ratos do crânio geralmente se movem em bandos de dez ou mais. Eles se escondem no lixo ou na rachadura de uma parede até que a vítima se aproxime e depois se atira e ataca, mas mesmo assim eles não lutam por muito tempo. Se a vítima não pode ser morta ou aleijada em apenas algumas rodadas, ela se dispersa em todas as direções, tornando a perseguição quase impossível. Ainda assim, essas ações não são diferentes das da maioria dos outros vermes, e não são o que torna o rato do crânio verdadeiramente perigoso. É a ligeira habilidade mental dessas criaturas que as torna verdadeiramente ameaçadoras.

Individualmente, essas criaturas são pouco mais do que vermes, mas os ratos do crânio raramente são encontrados isoladamente. Eles são muitas criaturas e uma criatura de uma só vez, pois possuem um tipo de mente de grupo. Um rato do crânio está automaticamente em contato telepático com qualquer outra criatura em um raio de 3 metros, o que lhes permite compartilhar não apenas pensamentos, mas também a capacidade cerebral — a cada cinco ratos em contato gera 1 ponto de Inteligência. Assim, um a quatro ratos não têm mais que inteligência animal (1 ponto). Adicione outro rato e o grupo se torna semi-inteligente (2 pontos). Cinquenta ratos em uma única área têm a inteligência de uma pessoa comum (10), enquanto 100 ratos em quartos próximos seriam assustadores (20 de Inteligência)! Teoricamente, não há limite superior para a mente do grupo, mas nenhum bando foi encontrado com uma Inteligência maior que 20 ou mais. Talvez com a superpopulação surja um insight metafísico, de tal forma que essas criaturas ascendam a um nível mais elevado de existência. Ou talvez a superpopulação provoque uma diminuição repentina em seus números.

Com o aumento da Inteligência, vem aumentando os poderes, como mostrado na tabela abaixo. Entradas em cores se aplicam a esse nível e superior. Magias podem ser usados diariamente. Por exemplo, um bando com uma Inteligência de 7 pode usar uma magia arcana de 1º nível a cada dia.

INTELIGÊNCIA	HABILIDADE
1–6	Padrão
7	1 nível de magia de magias arcanas
8	2 níveis de magia de magias arcanas
9	Explosão mental, 1/3 rodadas
10	3 níveis de magia de magias arcanas
11	4 níveis de magia de magias arcanas
12	Explosão mental, 1/2 rodadas
13	5 níveis de magia de magias arcanas
14	6 NÍVEIS DE MAGIA DE MAGIAS ARCANAS
15	EXPLOÇÃO MENTAL A CADA RODADA
16	IMUNIDADE A GASES
17	IMUNIDADE AO FRIO
18	10% de proteção à magia
19	40% de proteção à magia
20	70% de proteção à magia

A mente do grupo também confere várias vantagens defensivas às criaturas. Primeiro, ao calcular o dano de magias que afetam a área, trate os Dados de Vida da criatura comunal como um poço. Por exemplo, lançar uma *Bola de Fogo* de 8 DV em uma horda de 30 ratos destrói apenas oito deles se o teste de resistência falhar. Se o teste for bem sucedido, apenas quatro ratos (metade do dano) serão destruídos. Em outras palavras, ignore os pontos de vida individuais dos ratos para efeitos de área. Em segundo lugar, os ratos resistem como se fossem uma criatura de tantos Dados de Vida quanto sua Inteligência. No exemplo acima, 30 ratos têm Inteligência 6, então a horda resiste como uma criatura de 6 DV.

A natureza comunal de sua inteligência é também a fraqueza dos ratos do crânio. Quando membros de um bando são mortos ou espalhados, a Inteligência do bando cai imediatamente, e o bando perde qualquer poder especial atribuível à mente comunal. A mente comunal, no entanto, é altamente resistente a ataques mentais. Um bando com uma Inteligência de 5 ou superior é imune a magias de *Sono* (em virtude de seu efetivo de Dado de Vida). O bando atua rapidamente para romper sua ligação telepática com ratos que caíram sob o controle de outra criatura. Consequentemente, magias como *Sugestão* e *Enfeitiçar* afetam apenas um único rato (embora o rato receba o benefício do teste de resistência do bando).

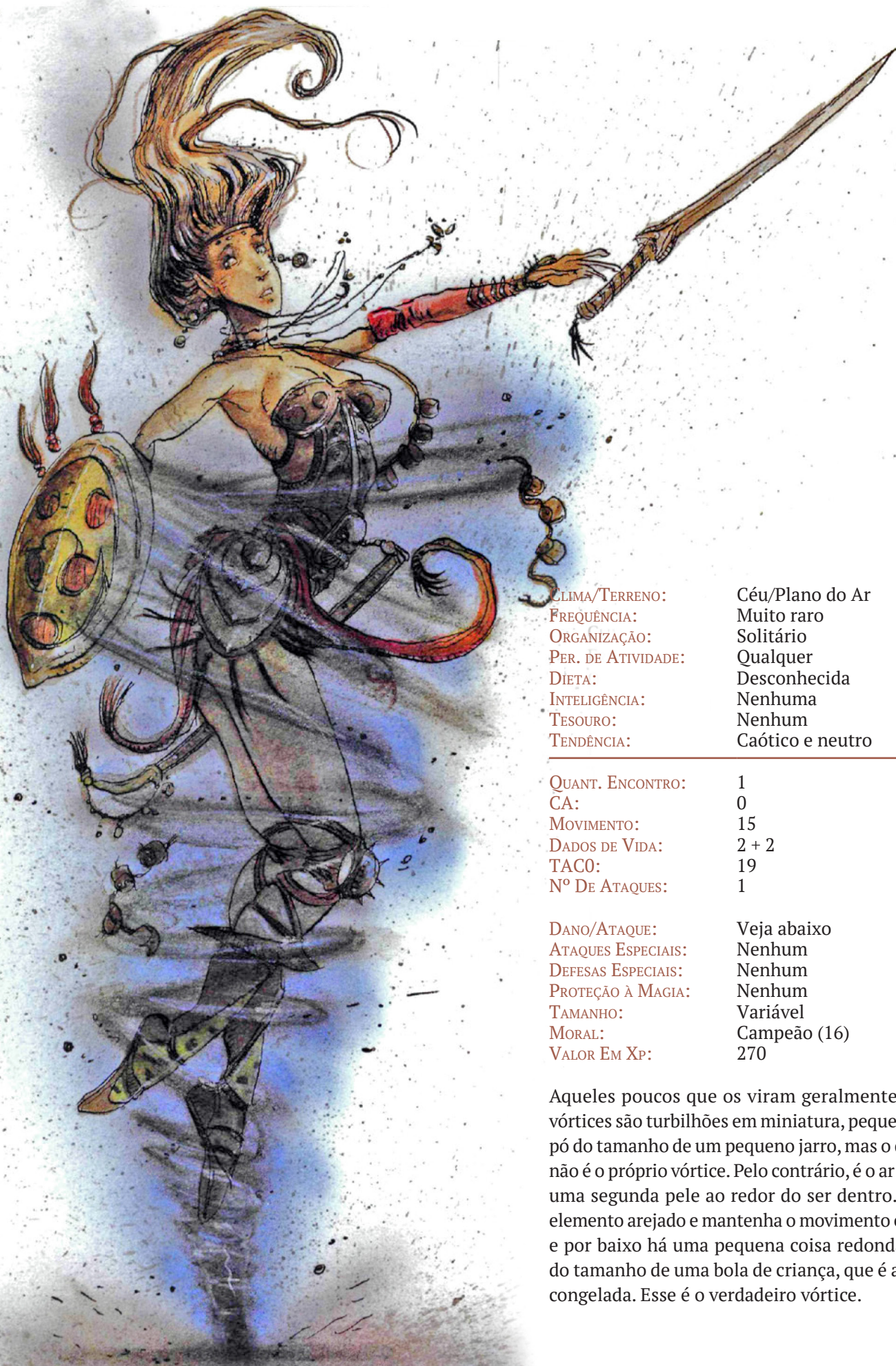
**HABITAT/SOCIEDADE:** Assim continuam as notas de Bilfar:

Os segredos do vishkar fogem dele à noite, chegando aos meus estudos aos poucos. De onde eles vêm eu não posso dizer — há muitas imagens de muitos lugares — mas em todos eles há um fio comum. É uma veia verde pulsante que é a corda para um mestre que rouba segredos dos outros. Sou forçado a adivinhar que o vishkar é um agente da Il-sensine, o grande deus-cérebro dos ilithids. Vishkar é os olhos e ouvidos de seu senhor, reunindo tudo o que vê e ouve para agradar esse poder voraz. Mil olhos reúnem mil cenas de uma só vez.

Curioso, perguntei a viajantes e mestres de caravanas sobre a extensão do rato do crânio. Eu mesmo os vi em Sigil e me disseram que eles não são incomuns nos Planos Inferiores.

Eu me vi em meus próprios sonhos, perguntando e fazendo novamente essas perguntas. Também há sonhos de bandos me procurando. São estes os sonhos da minha mente, ou segredos que eu capturei? Até minhas filosofias me falham aqui, mas acho que precauções são necessárias.

**ECOLOGIA:** Os ratos do crânio subsistem em uma dieta apenas um pouco mais carnívora do que o rato normal. A extensão e o propósito de seus poderes são mantidos em segredo, para que os instrumentos de Il-sensine não sejam expostos. Aqueles que descobrem o verdadeiro propósito dos ratos do crânio estão sob sentença de morte rápida e terrível.



CLIMA/TERRENO:	Céu/Plano do Ar
FREQUÊNCIA:	Muito raro
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Desconhecida
INTELIGÊNCIA:	Nenhuma
TESOURO:	Nenhum
TENDÊNCIA:	Caótico e neutro

QUANT. ENCONTRO:	1
CA:	0
MOVIMENTO:	15
DADOS DE VIDA:	2 + 2
TACO:	19
Nº DE ATAQUES:	1

DANO/ATAQUE:	Veja abaixo
ATAQUES ESPECIAIS:	Nenhum
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhum
PROTEÇÃO À MAGIA:	Nenhum
TAMANHO:	Variável
MORAL:	Campeão (16)
VALOR EM XP:	270

Aqueles poucos que os viram geralmente pensam que vórtices são turbilhões em miniatura, pequenos diabos do pó do tamanho de um pequeno jarro, mas o que eles veem não é o próprio vórtice. Pelo contrário, é o ar envolto como uma segunda pele ao redor do ser dentro. Descasque o elemento arejado e mantenha o movimento enlouquecido, e por baixo há uma pequena coisa redonda, uma esfera do tamanho de uma bola de criança, que é a cor da névoa congelada. Esse é o verdadeiro vórtice.

Está vivo? A resposta é: quem sabe? Não tem olhos, nem boca, nem características que revelam um espírito. Isso mostra poucos sinais de inteligência ou consciência. O vórtice só gira, borbulha e tece como um dervixe sublime. Talvez sonhe apenas com as infindáveis voltas dos mundos. Ou talvez seja apenas energia sem mente.

**COMBATE:** O vórtice representa uma ameaça muito maior do que seu pequeno tamanho poderia prever. Está longe de ser malévolos — na verdade, parece cego à presença de outros —, mas nessa cegueira é perigoso. Não é de surpreender que linhas retas sejam estranhas à criatura e, quando ela se move, ela muda de direção rapidamente e sem qualquer padrão discernível. Girando tão aleatoriamente, há uma chance do vórtice atingir qualquer criatura a menos de 1,5 metro dele. Se houver múltiplos alvos, o Mestre deve determinar aleatoriamente qual deles será atingido.

Um vórtice gira em um alvo fazendo uma jogada de ataque, ignorando a armadura usada pelo alvo. Somente bônus de Classe de Armadura e Destreza são aplicados. Se for bem-sucedida e o alvo for do tamanho de um homem ou menor, o vórtice engolfará a vítima. Criaturas maiores que o tamanho do homem não são envelopadas, embora os ventos ainda rodem parcialmente ao redor deles. Se um personagem é engolido por um vórtice, ele não sofre dano imediato, mas é pego no cone giratório de ar e começa a girar com ele.

A vítima geralmente permanece presa até que o vórtice seja morto. Após o primeiro turno, a vítima sofre 1d3 pontos de dano por rodada. Há também uma chance cumulativa de 5% por rodada de que a vítima seja instantaneamente morta por uma corrente particularmente violenta ou por um objeto sólido. Se o alvo for muito grande e for atingido, mas não engolido, o vórtice não causará danos. No entanto, os ventos que giram efetivamente impedem a ação por 1d4 rodadas, já que todo o esforço é gasto mantendo-se equilibrado e em pé contra o mini-ciclone. Criaturas de tamanho enorme ou maior não são afetadas pelo ataque do vórtice.

Uma vítima presa dentro do redemoinho não pode se libertar dos ventos sem alguma forma de âncora externa, como a mão de um companheiro ou de um galho de árvore. Garantir uma pegada requer um teste de ataque bem-sucedido com uma penalidade de -4, e uma vez que a âncora é apreendida, um teste de dobrar barras deve ser rolando com sucesso para se libertar do vórtice.

Alternativamente, a vítima pode tentar matar o vórtice, terminando assim o redemoinho. Apenas pequenas armas, como uma adaga, podem ser usadas. Usar magias, pergaminhos, poções e a maioria dos itens mágicos é impossível. Todas as tentativas da pessoa aprisionada de acertar o vórtice sofrem uma penalidade de -2 na jogada

de ataque. Aqueles que estão fora do redemoinho também podem atacar (sem a penalidade), mas se qualquer golpe falhar, um segundo teste de ataque deve ser feito contra o personagem preso.

Um vórtice pode conter apenas uma vítima por vez. Se ele atingir um segundo alvo após o primeiro ser engolfado, outra jogada de ataque é feita como descrito acima. Se o ataque for bem-sucedido, o vórtice “cospe” sua vítima anterior e engole (se possível) o novo alvo. Seu pequeno tamanho e velocidade de movimento tornam o vórtice difícil de acertar, daí a baixa Classe de Armadura.

**HABITAT/SOCIEDADE:** Pode-se dizer com confiança que os vórtices são retirados do Plano Elemental do Ar, mas eles são seres vivos lá? Alguns argumentam que essas pragas nada mais são do que bolhas de força elemental, carregando nelas toda a energia do seu plano. Afinal, eles não comem nada que possa ser visto, nem reproduzem e espalham seus números.

Não é assim, reivindicam outros, que acreditam que os vórtices são a semente do próprio plano, expulsos para criar uma casa própria. Esses sábios argumentam que este é o ato de um pai ingrato, como Cronus devorando seus filhos, pois o plano certamente deve saber que os vórtices morrerão no vazio. Para outros, é um ato de fé não cumprida, que o impossível deve desovar e se espalhar novamente.

Uma questão mais prática a considerar é como o vórtice escapa da prisão do éter que liga seu plano nas regiões interiores. O segredo pode estar no turbilhão de dervixes, enquanto o vórtice gira através das aberturas na teia dos planos. Teoricamente, se alguém girar infinitamente e perfeitamente, então pode-se de repente não estar lá, mas aqui.

**ECOLOGIA:** Incapaz de separar a força da vida, não pode haver compreensão de onde essas coisas pertencem. Só é certo que eles não podem ser convocados.



*Sábio observando um vórtice morto*



LIMA/TERRENO:	Planos Inferiores
FREQUÊNCIA:	Rara
ORGANIZAÇÃO:	Solitário
PER. DE ATIVIDADE:	Qualquer
DIETA:	Qualquer
INTELIGÊNCIA:	Excepcional
TESOURO:	I
TENDÊNCIA:	Neutro e mau
<hr/>	
QUANT. ENCONTRO:	1
CA:	-1
MOVIMENTO:	18
DADOS DE VIDA:	10 + 210 pv
TACO:	11
Nº DE ATAQUES:	1
DANO/ATAQUE:	2d4
ATAQUES ESPECIAIS:	Olha provoca <i>medo</i>
DEFESAS ESPECIAIS:	Nenhuma
PROTEÇÃO À MAGIA:	80% à magias do 1º círculo
TAMANHO:	M (1,50 m de altura)
MORAL:	Campeão (15)
VALOR EM XP:	4 DV: 7.000

Os marraenoloths são um tipo especial de yugoloth. Os humanoides finos, cinzentos e de olhos pálidos são facilmente identificados por seus rostos esqueléticos, vestes sombrias com capuz e olhos que brilham vermelhos quando estão com raiva. Eles são mercenários de espécies frias no coração, como todos os yugoloths. Eles são telepáticos e, além de falar todas as línguas, mantêm contato mental com os outros de sua raça em todos os sentidos.

**COMBATE:** Marraenoloths têm todos os poderes padrão dos yugoloths, mas também usam os seguintes poderes à vontade: *Alterar-se*, *Animar os Mortos*, *Causar Doenças*, *Enfeitiçar Pessoas*, *Criação Fantasmagórica*, *Criar Chamar e Teleportação Exata*. Além disso, os marraenoloths podem conjurar *Portal* em 1d6 hydroloths (75% de chance), caso haja necessidade.

Estes yugoloths não são grandes guerreiros, atacando apenas com suas presas ósseas. Quando irritado, os olhos de um marraenoloth brilham vermelho ardente, e qualquer um confrontado por este olhar horripilante realiza teste de resistência contra magia ou será afetado como por uma magia de *Medo*. O marraenoloth então convoca hydroloths para lutar por isso.

Marraenoloths tem 80% de proteção à magia a magias de 1º nível. Essa resistência diminui em 5% para cada nível mais alto de magia. (Assim, a resistência de um marraenoloth a magias de 7º nível é de apenas 50%). Eles são imunes a ácido, fogo e veneno, e sofrem apenas metade do dano dos gases. Sua maior fraqueza são os ataques baseados no frio, que causam dano duplo a eles.

**HABITAT/SOCIEDADE:** Marraenoloths são únicos entre os yugoloths em que eles têm uma tarefa estabelecida: Eles são barqueiros que pilotam pequenas canoas nas águas negras do Rio Estige. Ao contrário de muitos outros demônios, os marraenoloths podem passar de plano em plano sem despertar suspeitas nas mentes dos outros. Eles são barqueiros e barqueiros apenas. Outros demônios adorariam subverter os marraenoloths para espionar seus inimigos da Guerra Sangrenta, mas essas criaturas estão preocupadas apenas com seus passageiros.

Marraenoloths tem uma compreensão inata das torções e curvas dos canais do Rio Estige, para que nunca se percam (a menos que seja conveniente fazê-lo). Essas criaturas também podem pilotar suas naves através do Plano Astral e até o limite do Plano Material Primário. Eles também podem entrar no Material Primário, mas devem deixar seus barcos para trás. Um marraenoloth sem um navio estará perdido e inútil, por isso eles são naturalmente relutantes em se aventurar longe de seus ofícios. Ocasionalmente, eles são convocados ou enviados para o Primário, de qualquer maneira, para transportar algum ser para ou dos Planos Inferiores (usando uma habilidade especial de *Mudança de Plano* que funciona apenas para esta tarefa).

Marraenolotes transportam passageiros, mas nunca carga, exigindo sempre o pagamento imediato de seus serviços. (Os demônios maiores podem ignorar isso, forçando o marraenoloth a servi-los.) Eles podem exigir um item mágico, uma sacola de 10 moedas de platina ou duas pedras preciosas com valor de 50 po (ou mais). Se não for pago, o marraenoloth tentará impedir que o pretense passageiro entre em seu barco, e ele usará *Teleportação* para si e para suas embarcações na primeira oportunidade.

Mesmo se um marraenoloth é pago (ao invés de ser enviado por uma força maligna maior), ainda há uma chance de 15% de que a criatura trairá o passageiro, seja entregando-o ao destino ou plano incorreto (85% de chance), ou levando o convocador a uma emboscada (15% de chance). Esta chance de traição pode ser reduzida fazendo contribuições adicionais para o tesouro do marraenoloth (-5% por pagamen-

to adicional listado acima).

Como todos os marraenoloths estão cientes um do outro, todos sabem de qualquer pessoa que trapaceie ou prejudique alguém da sua espécie. Eles não vão ajudar uns aos outros (isso indicaria preocupação por seus companheiros), mas a identidade do transgressor é digna de nota e os serviços futuros de qualquer um desses yugoloths exigirão pagamentos maiores e incorrerão em um risco significativamente maior de traição. O trapaceiro pode retornar às boas graças dos barqueiros apenas fazendo um

sacrifício adequado a

todos os seus semelhantes.

A natureza desse tributo é deixada para o Mestre, mas um típico seria a rendição de gemas raras ou vários itens mágicos únicos, apresentados com a devida cerimônia e reverência.

**ECOLOGIA:** Estes estão entre os mais neutros dos yugoloths malignos, existentes para recolher as suas tarifas e nada mais. Eles ficam longe da política da Guerra Sangrenta. Como suas

habilidades são valiosas tanto para tanar'ri quanto para baatezu, os outros demônios toleram essa neutralidade. Por mais que algum lorde infernal goste de subjugá-los, entende-se que eles não funcionariam mais adequadamente se isso acontecesse. Como

um marraenoloth sem seus deveres de navegação é praticamente inútil, mesmo como um humilde soldado na Guerra Sangrenta, ninguém tentou assumir o controle deles. No entanto, eles podem inadvertidamente jogar peões na trama sutil de alguns baatezu ou tanar'ri.



