

**5E**



# MONSTER CYCLOPEDIA

MONSTROS COMUNS DE ATHAS

**D&D 5E HOMEBREW**



Os terrores mais comuns de Athas  
compilados pelo próprio Andarilho

**18**



# Monster Cyclopedia

## Monstros Comuns de Athas

Uma adaptação das regras do DARK SUN para D&D 5e

Por Robert M. Maia



# Agradecimentos

Agradeço primeiramente à minha querida companheira, que teve paciência com as várias horas de trabalho neste material e pelo seu incentivo em me manter trabalhando nele. Angeli Acos, minha inspiradora, Obrigado.

Em segundo lugar, agradeço ao meu primeiro grupo de RPG e de amigos, Max, Kadim, Jiraya, Léo e os ocasionais Jackson e André por terem me iniciado nesse caminho incrível.

Em terceiro lugar, agradeço ao meu atual grupo de RPG que “colocou pilha” para a execução de mais este trabalho. CyroGM, Cátia, Bruno e Gustavo, valeu!

E por fim, agradeço aos milhares de produtores de conteúdo nessa vastidão que é a Internet, que produziram muitos materiais que me ajudaram na diagramação e na compilação deste material. Gostaria de agradecer nominalmente, mas essa tarefa se mostra deveras impossível.

(Eu imagino que já deva ter visto esse agradecimento em outro material, e não pense que está louco, você viu mesmo no Psionic Handbook que eu também adaptei e compilei, e provavelmente vai ver em outros materiais que eu venha a trabalhar 🤔🙏.)

## Notas de Compilação e Adaptação

Este material foi compilado e adaptado a partir dos seguintes livros:

- 2400 - DARK SUN - Boxed Set
- 2405 - DARK SUN - Monstrous Compendium Appendix - Terrors of the Desert
- 2433 - DARK SUN - Monstrous Compendium Appendix II - Terrors Beyond Tyr
- Terrors of Athas (athas.org)
- Monster Manual - Dark Sun - Terrors of the Desert
- Bestiary of Athas: 5th Edition (Nathan Haslé)
- Dark Sun Creature Catalog D&D 4 (WoTC)
- Dark Sun Terrors of The Desert (GMBinder)

Assim como no Psionic Handbook, muitos termos foram traduzidos da melhor maneira para que pudesse facilitar o jogo com a classe dos psionicistas. O próprio nome da classe - de psiônico para psionicista - foi uma decisão difícil, pois já estava acostumado com o termo desde meados dos anos 90, mas foi necessário - assim como outros termos e nomes - essa alteração por força da tradução.

## Notas Sobre este Material

Este material não é um material oficial da WotC, não foi produzido por profissional de desenvolvimento de jogos (game designer) e não substitui nenhum material que venha a ser lançado posteriormente pela WotC. O objetivo deste é simplesmente servir de base para desenvolver sessões com base no cenário de campanha de Dark Sun.

As figuras que por ventura tenham sido utilizadas neste trabalho foram retiradas da Internet e posteriormente editadas para melhor encaixe, ou do próprio material original da TSR/WoTC adaptados. A lista pode ser encontrada no final do documento. As fontes foram baixadas a partir de bancos de fontes abertas e gratuitas.

Este material é uma versão inicial. Qualquer sugestão, podem enviar diretamente para mim.

## Notas sobre a Arte

A arte deste material foi baseada na arte do Rules Book original do Boxed Set de Dark Sun da TSR e de outros materiais da linha do cenário ou do AD&D 2E.

# Sumário

Introdução.....	4	<i>Corredor do Silte</i> .....	26
Monstros Comuns de Athas.....	5	<i>Crodlu</i> .....	28
<i>Breve descrição do bloco de estatísticas</i> .....	5	Crodlu Comum.....	28
<i>Tabelas de encontros aleatórios</i> .....	6	Crodlu Pesado.....	28
Usando as tabelas de encontros aleatórios.....	6	<i>Dagorran</i> .....	30
<i>Animais de Rebanho</i> .....	8	<i>Elfos</i> .....	31
Aprig.....	8	<i>Erdland</i> .....	33
Carru.....	8	<i>Erva-do-mato</i> .....	35
Erdlu.....	9	Erva-do-mato - Daninha.....	35
Inix.....	10	Erva-do-mato - Árvore.....	35
Jankz.....	10	<i>Espirito da Região</i> .....	37
Kank.....	11	Espíritos do Ar.....	38
Kip.....	12	Espíritos da Terra.....	38
Mekillot.....	13	Espíritos do Fogo.....	39
Mulworm.....	13	Espíritos da Água.....	39
Sygra.....	14	<i>Flutuador</i> .....	41
Z'tal.....	15	<i>Gorak</i> .....	43
<i>Animais Domésticos</i> .....	17	<i>Kank Selvagem</i> .....	44
Crítik.....	17	<i>Mul Selvagem</i> .....	46
Hurrum.....	17	<i>Pequeninos</i> .....	48
Ock'n.....	18	<i>Pterran</i> .....	49
Renk.....	19	Os Caminhos de Vida dos Pterranos.....	50
<i>B'rohg</i> .....	20	Guerreiros.....	50
B'rohgs renegados.....	21	Druidas.....	51
<i>Ceifador das Dunas</i> .....	23	Psionicistas.....	51
Ceifador das Dunas - Zangão.....	24	<i>Pterrax</i> .....	53
Ceifadores das Dunas - Guerreiras.....	24		
Matrona.....	25		

# Introdução

A vida em Athas é uma experiência angustiante. A terra está repleta de perigos e monstros mortais. Nas arenas de gladiadores, os competidores lutam contra criaturas selvagens e ferozes e muls endurecidos que tem a intenção de eviscerá-los para o prazer da multidão. Nos desertos impiedosos, criaturas atraem ou espreitam os aventureiros para sua destruição, ou tribos humanóides selvagens caçam viajantes por prazer, saque e até comida. E, no Mar de Silte, gigantes protegem suas fronteiras contra qualquer invasor que consiga sobreviver aos tentáculos constritivos dos horrores do silte.

Foi pensando nisso que resolvi reunir neste compêndio as criaturas mais comuns de Athas. Aqueles que resolverem se aventurar por Athas muito provavelmente encontrarão essas criaturas durante suas andanças.

Este é um trabalho de muito estudo, realizado com base nos escritos deixados por Sin'nda, a druida, que habitou estas terras e a qual eu só conheci através dos seus antigos manuscritos perdidos. Ela, antes de mim, caminhou por todo o planeta Athas - muito mais do que eu mesmo tenha feito, aliás.

Antes que me perguntem, ouvi muitas histórias sobre essa druida. Alguns dizem que ela migrou para alguma terra distante, outros que ela continua por aí, vagando. Ouvi dizer até que ela transcendeu, virando um espírito da região. Não sei mais nada além disso.

Bom, espero que as informações contidas aqui sejam de ajuda para saberem quais os perigos se escondem em Athas. Mantenham-se vivos o quanto conseguirem, e cuidado, pois as coisas mais aparentemente inofensivas de Athas podem ser seu pior flagelo.

O Andarilho

# Monstros Comuns de Athas

O Monster Cyclopedia contém cerca de 40 monstros e perigos. É um guia para construir aventuras e encontros no cenário de Dark Sun.

Este material tem o mesmo objetivo que o Monster Manual™ do D&D 5e e todos os materiais que trazem criaturas para o cenário de D&D 5e para uso em Dark Sun.

## Breve descrição do bloco de estatísticas

Antes de mais nada, aqui vai uma descrição importante dos blocos de estatísticas dos monstros. Os blocos se parecerão com este que se encontra abaixo.

NOME DA CRIATURA							
<i>Tipo, Tamanho, Alinhamento, Frequência, Terreno Nativo, Ciclo</i>							
Classe de Armadura:							
Pontos de Vida:							
Moral:							
Deslocamento:							
Sentidos:							
Idiomas:							
Nível de Desafio:							
	For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
	10	10	10	10	10	10	10
	Nível		Dis/Cie/Dev		Ata/Def		PFP
Disciplina — Ciência; Devoção.							
Açōes							
As ações comuns.							

Encontraremos os seguintes campos no cabeçalho de todos os blocos de estatísticas:

- Nome da Criatura;
- Tipo;
- Tamanho;
- Alinhamento;
- Frequência;
- Terreno Nativo;
- Ciclo.

Nos blocos padrão de Dungeons & Dragons™ 5e, temos somente o nome, o tipo o tamanho e o alinhamento, e aqui elas funcionam da mesma forma. Os campos adicionais são descritos a seguir.

**Frequência:** é a probabilidade de encontrar uma criatura em uma área. Para *muito raro* a chance é de 4%. Para *raro* 11%, *incomum* 20% e para *comum* a chance é de 65%. Há ainda criaturas que são *únicas*, para estas, a chance de encontro é 1%. As chances podem ser ajustadas

para áreas especiais (por exemplo, uma criatura pode ser comum em uma área e muito rara em outra área).

**Terreno Nativo:** é o terreno onde a criatura é encontrada. Alguns tipos de criaturas podem ser encontradas em diversos lugares, outras somente em lugares específicos, como no deserto, ou no silte. Aqui também pode estar escrito uma área específica de Athas, como por exemplo as florestas do cume, as planícies de Tyr ou uma cidade específica.

**Ciclo:** é o período de atividade da criatura. A criatura pode ser diurna, noturna ou estar ativa em qualquer horário do dia ou da noite.

No próximo grupo, encontramos os campos também presentes em todos os blocos de estatísticas de D&D™ 5e, e adicionalmente temos o Moral já calculado.

O bloco seguinte é o mesmo encontrado no Monster Manual, com algumas descrições pertinentes e o Nível de Desafio da criatura.

No grupo seguinte temos as estatísticas adicionada de uma nova estatística chamada DMN - Defesa Mental Natural. Este valor é utilizado quando a criatura está sendo atacada por um psionista, conforme descrito no Psionic Handbook. Neste bloco também foram retirados os modificadores das habilidades. Os modificadores podem ser consultados na tabela a seguir ou no LdJ de D&D™ 5e.

Valor	Mod	Valor	Mod
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Após as estatísticas, se encontra um bloco de estatísticas psiônicas, caso a criatura possua tais poderes. Nele está descrito o nível de psionista, quantas disciplinas, ciências, devoções, Ataque/Defesa e Pontos de Força Psiônica a criatura possui. Abaixo, no mesmo bloco, estão descritas as disciplinas, ciências e devoções que a criatura possui.

O último bloco é composto pelas ações, que funcionam da mesma forma que no Monster Manual do D&D™ 5e. Pode haver, ainda, outros blocos, como Ações Lendárias, para criaturas especiais.

Os materiais que forem desenvolvidos futuramente contarão com esta mesma estrutura.

## Tabelas de encontros aleatórios

Essas tabelas de encontro baseiam-se nas criaturas apresentadas neste volume. Futuramente, novos materiais serão adicionados a este para aumentar o número de criaturas disponíveis, e ocasionalmente as tabelas também serão modificadas para comportar as novas criaturas.

### Usando as tabelas de encontros aleatórios

Quando um encontro aleatório for necessário, role Id100 e, caso o resultado seja I, jogue o dado na tabela de tipo de terreno a seguir e prossiga de lá para a tabela de terreno apropriada (e quaisquer subtabelas, conforme indicado). Este resultado significa que vai haver um encontro com alguma criatura aleatória do mundo de Athas, pertencente àquele tipo de terreno ou não, naquele lugar. Caso o resultado seja maior que I (2 a 00), escolha a tabela adequada ao terreno e faça a rolagem para obter uma criatura aleatória. Encontros de patrulha de semi-humanos,

trabalhadores escravos e templários devem ser organizados pelo Mestre. No DMG existem outras informações para realizar encontros aleatórios e mostrando como criar suas próprias tabelas

#### Tipo de Terreno (Role Id12)

1	Jogue novamente
2	Montanha
3	Ermo Rochoso
4	Terreno Estéril Rochoso
5	Deserto Arenoso
6	Bacia ou Mar de Silte
7	Salina
8	Floresta
9	Cinturão Verde
10	Savana
11	Campo de Pedregulho
12	Jogue novamente

#### Montanha (Role Id4)

1	Subtabela A
2	Subtabela B*
3	Pterrax
4	Jogue novamente

#### Subtabela A (Role Id12)

1	Jogue novamente
2	Z'tal
3	Crítik
4	Hurru
5	Ock'n
6	Renk
7	B'roh
8	B'rohgs renegados
9	Elfos
10	Erdland
11	Erva-do-mato - Daninha/Árvore
12	Espírito da Região - Água/Terra/Fogo/Ar

#### Subtabela B\* (Role Id8)

1	Jogue novamente
2	Erldu
3	Inix
4	Kank
5	Mekillot
6	Dagorran
7	Mul Selvagem
8	Kank Selvagem

#### Ermo Rochoso (Role Id6)

1	Jogue novamente
2	Jankz
3	Subtabela A
4	Pterrax
5	Subtabela B*
6	Jogue novamente



**Terreno Estéril Rochoso (Role Id6)**

1	Jogue novamente
2	Subtabela B*
3	Subtabela A
4	Kank Selvagem
5	Crodlu Pesado
6	Jogue novamente

**Deserto Arenoso (Role Id8)**

1	Jogue novamente
2	Subtabela B*
3	Subtabela A
4	Crodlu Comum
5	Crodlu Pesado
6	Jankz
7	Gorak
8	Ceifador das Dunas - Zangão
9	Ceifador das Dunas - Guerreira
10	Matrona

**Bacia ou Mar de Silte (Role Id10)**

1	Jogue novamente
2	Subtabela B*
3	Subtabela A
4	Corredor do Silte
5	Flutuador
6	Jogue novamente

**Salina (Role Id4)**

1	Subtabela B*
2	Subtabela A
3	Gorak
4	Jogue novamente

**Floresta (Role Id4)**

1	Jogue novamente
2	Subtabela B*
3	Subtabela A
4	Pequeninos <sup>1</sup>

**Cinturão Verde (Role Id8)**

1	Jogue novamente
2	Subtabela B*
3	Subtabela A
4	Aprig
5	Carru
6	Mulworm
7	Sygra
8	Jogue novamente

**Savana (Role Id6)**

1	Jogue novamente
2	Subtabela B*
3	Subtabela A
4	Crodlu Comum
5	Kip
6	Jogue novamente

**Campo de Pedregulho (Role Id4)**

1	Jogue novamente
2	Subtabela B*
3	Subtabela A
4	Jogue novamente

**Notas:**

\* - Os monstros da Subtabela B não habitam a floresta do cume ou montanhas ressonantes e só são encontrados lá em encontros aleatórios (caso a criatura tenha se perdido ou esteja rastreado).

<sup>1</sup> - Os pequeninos habitam as florestas do cume, e só são encontrados em outros lugares caso tenham saído para caçar ou sejam ex-escravos.

## Animais de Rebanho

Muitos animais são usados em Athas para servir como alimento, fazer roupas, armaduras, armas ou servir de montaria. Alguns foram parcialmente domesticados, outros são estúpidos o suficiente para permitirem que sejam capturados e arrebanhados.

### Aprig

Essas pequenas criaturas que lembram porcos tem conchas duras que as protegem das intempéries do tempo e dos predadores. Aprigs variam em cor de cinza a marrom avermelhado. Eles tem rostos redondos e focinhos chatos que são bons para farejar através das pilhas de vegetação. Eles tem sentidos aguçados de olfato e audição, mas enxergam mal, no máximo 9 metros.

#### APRIG

*Besta, Pequeno, Neutro, Comum, Cinturão Verde, Diurno*

**Classe de Armadura:** 19 (armadura natural)

**Pontos de Vida:** 3 (2d6-4)

**Moral:** 10

**Deslocamento:** 9 metros

**Perícias:** Percepção +3

**Sentidos:** Percepção passiva 13

**Idiomas:** Aprig

**Nível de Desafio:** 1/8 (25 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
6	16	7	1	10	6	8

**Audição e olfato aguçados:** O Aprig tem vantagem em testes de Sabedoria relacionados à audição e ao olfato.

#### Açô⇒

**Mordida.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano. 2 (1d6+3). Se não for limpo o ferimento em até uma hora, 25% de chance de infeccionar, deixando o personagem Id4 dias incapacitado.

Aprigs precisam de pouco cuidado e podem comer quase qualquer forma de vida vegetal, até mesmo restos. Um rebanho consiste em um aprig macho líder, várias aprigs fêmeas e alguns filhotes. Quando um jovem aprig amadurece, o proprietário deve vender um dos aprigs machos ou eles lutarão até a morte pelo direito de acasalar com as fêmeas. As aprigs fêmeas acasalam duas vezes por ano, produzindo até 10 filhotes por ninhada. Aprigs se comunicam por uma série de grunhidos e guinchos que são limitados a sinais de perigo, comida e prazer.

Como um animal de fazenda domesticado, aprigs estão perto da parte inferior da cadeia alimentar. Eles fornecem uma carne suculenta com um leve sabor de noz. As fêmeas podem ser ordenhadas, mas o leite não é de boa qualidade. As carapaças dos aprigs podem ser usadas como

tigelas para transportar água ou grãos, ou para fazer grevas rudimentares, conferindo +2 de CA, mas não podem ser trabalhadas de forma alguma.



**Combate:** Aprigs preferem fugir, mas se forçados a lutar, eles tentam morder o oponente e depois fogem. Quando eles lutam, os aprigs correm para a batalha gritando alto. Os dentes dos Aprigs não são afiados, mas causam feridas. Se a ferida da mordida não for limpa em até meia hora, há uma chance de 25% de uma infecção se instalar. Uma ferida infeccionada faz com que o alvo afetado fique incapacitado por Id4 dias enquanto o próprio corpo cura a infecção.

### Carru

Carrus possuem grandes corcovas imediatamente atrás de suas cabeças. Essas corcovas são sacos de armazenamento de fluido, mas não inflam e desinflam. Possuem uma cor acinzentada e tem uma pele macia. Suas cabeças são cobertas com uma pele mais dura para proteger o crânio e tem dois olhos castanhos na frente de suas cabeças, permitindo uma boa visão frontal. Eles tem visão periférica e olfato pobres. Em machos adultos, dois chifres

#### CARRU

*Besta, Grande, Neutro, Comum, Cinturão Verde, Diurno*

**Classe de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida:** 47 (5d10+20)

**Moral:** 12

**Deslocamento:** 12 metros

**Sentidos:** Percepção passiva 8

**Idiomas:** -

**Nível de Desafio:** 1/2 (100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
14	19	18	1	6	4	12

**Visão periférica e olfato pobre:** O Carru tem desvantagem em testes de Sabedoria relacionados à visão e ao olfato se atacados pelos flancos, lados ou costas.

#### Açô⇒

**Chifrada.** Arma de Combate Corpo a Corpo: dois ataques. +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano de 1d10+4 por chifre, corte. Se os dois ataques obtiverem sucesso na mesma rodada, Id8 por queda adicional é aplicado.

**Atropelamento.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar, Alcance 1,5m. Um alvo. Dano de 2d4+4.

nascem na testa e avançam a para frente. As fêmeas tem chifres muito mais curtos que se projetam diretamente do crânio e crescem para trás.

Carru são animais de rebanho. Cada rebanho consiste em um ou mais machos adultos, pelo menos três fêmeas adultas por macho adulto e vários filhotes. O maior macho é o líder do rebanho. Carrus são criaturas domesticadas, não acostumadas com a natureza. Um Carru pode ser usado como animal de carga, arrastando arados ou girando rodas de moinho na fazenda. Eles tendem a ficar perto da casa da fazenda e pastam tudo o que puderem encontrar. Eles podem comer grãos se a grama for escassa, mas isso é caro e raramente econômico. As fêmeas de Carru dão apenas um filhote por ano e o amamentam nas primeiras semanas de vida. Lactentes não tem capacidade de ataque.

Carru estão na extremidade inferior da cadeia alimentar animal. Cada macho adulto produz 250 quilos de carne comestível. As fêmeas produzem 200 quilos de carne, mas raramente são abatidas, pois são valorizadas por sua produção de leite. Cada fêmea adulta pode produzir até três litros de leite por dia. O leite dura apenas alguns dias, mas é espesso e cremoso e sozinho pode substituir a água em 1 para 1 e alimento em 4 para 1.

O couro do carru absorve muito bem a tinta e normalmente é usado para fazer roupas, coberturas de móveis ou tendas. A pele mais dura ao redor da cabeça do carru pode ser esticada em uma estrutura normalmente de madeira para fazer um escudo ou pode ser usada para fazer as partes flexíveis de armaduras ou uma armadura de couro.

O saco de fluido atrás da cabeça do carru contém 3 a 9 (Id6+2) litros de água morna. A água tem um gosto raso, mas pode manter um animal sedento ou um aventureiro vivo. O próprio saco pode ser usado para fazer um odre, mas o tecido apodrece quando entra em contato com álcool, então não é possível fazer odres para vinhos ou bebidas alcoólicas, mas para água ou outros líquidos não alcoólicos funciona muito bem.

**Combate:** O Carru macho adulto defende o rebanho do ataque usando seus chifres para cortar os oponentes, agitando sua cabeça. Se ambos os chifres atingirem, o carru espeta seu oponente e pode arremessá-lo no ar em qualquer direção, causando um dano extra pela queda. Se o oponente cair perto das fêmeas, ele pode ser pisoteado por elas, como forma de protegerem suas crias.

## Erdlu

Erdlus são aves que não voam e não possuem penas. São cobertas de escamas de um cinza avermelhado. Elas pesam até 90 kg e chegam a 2,1 metros de altura. Eles tem pernas poderosas e esguias que terminam em pés de quatro

dedos com garras afiadas e podem correr em grandes velocidades em distâncias curtas (não mais que 1 km). Seus corpos são maciços e redondos, com um par de asas inúteis dobradas em seus lados. Presos aos seus pescoços amarelos, semelhantes a cobras, estão pequenas cabeças redondas com enormes bicos em forma de cunha.

Erdlus são animais de rebanho ideais, pois podem comer muitas formas de vegetação resistente, bem como cobras, lagartos e outros pequenos répteis. Eles instintivamente se unem em bandos para proteção.

### ERDLU

*Besta, Médio, Sem Alinhamento, Comum, Qualquer (exceto Floresta do Cume), Diurno*

Classe de Armadura: 15 (armadura natural)

Pontos de Vida: 18 (4d8)

Moral: 10

Deslocamento: 18 metros

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: -

Nível de Desafio: 1/2 (100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
10	14	10	1	10	4	10

### Açõẽs

**Ataques Múltiplos.** O Erdlu faz dois ataques, um com uma das garras e um com o bico.

**Garras.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d10+2 por garra, corte.

**Bico.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 2d4+2 por garra, perfuração.

Os ovos de Erdlu são um excelente alimento, contendo todos os nutrientes que um humano ou semi-humano precisa para sobreviver por meses a fio. Se



consumidos crus, eles podem até substituir a água na proporção de 1 litro por ovo por períodos de até uma semana. Além disso, as escamas duras de suas asas são excelentes escudos ou armaduras, conferindo CA 13, seus bicos podem ser usados para fazer pontas de lança finas, e suas garras são frequentemente transformadas em adagas ou ferramentas.

**Combate:** Quando ameaçados, seu primeiro impulso é fugir. Se isso não for possível, todo o bando se virará e lutará em grupo. Quando eles lutam, eles atacam seus alvos com seus bicos afiados e depois os acertam com suas garras.

## Inix

O Inix é um grande lagarto, de tamanho entre um Kank e um Mekillot. Pesa cerca de duas toneladas e cresce até cinco metros de comprimento. Seu dorso é protegido por uma concha grossa, enquanto sua barriga é coberta por uma camada de escamas flexíveis.

Os Inix são boas montarias e são capazes de carregar até 340 kg. Eles se movem em ritmo constante por horas a fio e, em distâncias curtas, sua velocidade é tão rápida quanto a de um kank. Os cavaleiros Inix geralmente viajam com howdahs, selas do tamanho de pequenas carroças que são amarradas às costas da fera.

### INIX

*Besta, Grande, Neutro, Incomum, Qualquer (exceto Floresta do Cume), Diurno*

**Classe de Armadura:** 18 (armadura natural)

**Pontos de Vida:** 42 (5d12+10)

**Moral:** 11

**Deslocamento:** 15 metros

**Sentidos:** Percepção passiva 10

**Idiomas:** -

**Nível de Desafio:** 1 (200 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
16	14	14	1	10	1	12

### Acôε→

**Mordida.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 3d4+3 por garra, corte. 20 natural a criatura agarra por uma rodada e causa 1d20+3 de dano adicional.

**Rabo.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 3d4+3, contundente.

A única grande desvantagem de viajar de inix é que esses grandes herbívoros precisam de grandes quantidades de forragem. Se eles não comem o suficiente, são quase impossíveis de controlar. Assim, eles raramente são usados em regiões onde a forragem é escassa.

**Combate:** Em combate, os Inix batem com sua imensa cauda e mordem. Em uma rolagem de ataque de

mordida natural de 20, eles agarram oponentes do tamanho de um homem ou menores e causam dano adicional por esmagamento. Suas escamas são úteis para fazer armaduras dando CA 15, e suas barrigas escamosas podem ser usadas para fazer um tipo de armadura de couro fino com CA 13.

## Jankz

Esses minúsculos mamíferos peludos vivem em comunidades de tocas no deserto. Embora representem uma possível fonte primária de alimentos ou roupas, a maioria das pessoas pensa que são perigosos demais para serem incomodados.

Com cerca de 2,5 centímetros de altura nas patas traseiras, os jankz tem uma cabeça pequena e pontuda e bolsas internas nas bochechas que lhes permitem transportar comida ou água quando correm. Jankz tem corpos longos e elegantes e quatro pernas curtas e musculosas. De cor dourada, suas peles são altamente valorizadas para o comércio.

### JANKZ

*Besta, Minúsculo, Neutro, Comum, Deserto Arenoso e Ermo Rochoso, Noturno*

**Classe de Armadura:** 18 (armadura natural)

**Pontos de Vida:** 6 (1d4+4)

**Moral:** 8

**Deslocamento:** 12 metros

**Sentidos:** Percepção passiva 12

**Idiomas:** Jankz

**Nível de Desafio:** 0 (0 xp)

For	Des	Com	Int	Sab	Car	DMN
2	14	18	1	14	10	16

### Acôε→

**Ataques Múltiplos:** O Jankz faz quatro ataques com suas esporas por rodada.

**Esporas:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +4 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d4+2 por espora, perfurante, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou o veneno causa gangrena.

Jankz se comunica em uma série de guinchos e latidos ultrassônicos que são inaudíveis para os ouvidos humanoides.

Jankz vive em uma comunidade complexa de passagens subterrâneas. Suas tocas contêm diferentes áreas de estar, armazenamento e dormir. O armazenamento de alimentos e o abastecimento de águas profundas são sempre bem guardados. Os túneis das unidades familiares tradicionais sempre se interligam com outras famílias jankz. Jankz dorme durante o dia e emerge ao anoitecer para uma noite de forrageamento. Suas pequenas patas são muito bem evoluídas para cavar e manusear pequenos itens.

Aqueles que se consideram “pastores” jankz são mais caçadores do que qualquer outra coisa. Jankz geralmente são capturados quando estão em suas incursões noturnas. Um casebre de pastor é sempre construído acima do solo ou em pedra sólida para evitar que jankz se enterrem embaixo do casebre e matem o pastor.

A carne Jankz é considerada de sabor, odor e textura estranhos, mas é palatável. Devido à difícil posição dos sacos de veneno que possuem, deve-se ter cuidado ao preparar e cozinhar carne jankz. Quando cozida, a carne queimada emite um odor que deixa qualquer jankz próximo com raiva. Se cozido muito perto de uma comunidade jankz, uma horda de jankz invariavelmente encontrará a fonte do odor e atacará os consumidores.

**Combate:** Jankz tem esporas e sacos de veneno localizados na parte inferior de cada membro perto da pata. Em combate, um jankz tentará enganchar seu adversário com uma espora. O ataque de esporão inflige 1d2 pontos de dano por acerto. Um acerto bem sucedido também significa que o veneno foi injetado, e um sucesso em uma salvaguarda de Constituição faz com que o veneno de um determinado ataque não tenha efeito. Se a vítima não obtiver sucesso, uma dor tremenda ocorre quando a área injetada com o veneno começa a gangrenar depois de uma rodada (membro, tronco, cabeça, etc.). Somente a região em que o veneno foi injetado será afetada; o veneno é espesso e não percorre todo o corpo. A área afetada gangrenará e se tornará inútil a uma taxa de 2,5 centímetros de diâmetro por rodada.

O veneno pode ser neutralizado por um antídoto ou qualquer poder que neutralize venenos ou de cura. A vítima não é capaz de outra ação a não ser gritar de dor até que o veneno siga seu curso. Se injetado na cabeça, o veneno fará com que a infeliz vítima perca um ponto de Inteligência por rodada até que sua inteligência chegue a zero. A vítima então entra em coma e eventualmente morrerá (o alvo deve fazer uma salvaguarda contra morte, em caso de sucesso conforme descrito no LdJ, recuperando, neste caso 1 ponto de inteligência ao invés de ponto de vida).

## Kank

Kanks são grandes insetos doces. Seus corpos tem um exoesqueleto quitinoso preto, dividido em três seções: cabeça, tórax e abdômen. Kanks muitas vezes pesam até 180 quilos e tem até 1,20 m de altura, com corpos de até 2,4 m da cabeça ao abdômen. Ao redor de suas bocas, eles tem um par de pinças multiarticuladas que usam para carregar objetos, para se alimentar e, ocasionalmente, para lutar. Em seus tórax, eles tem seis pernas esguias terminando em uma única garra flexível com a qual o kank pode agarrar as superfícies sobre as quais caminha. Seus abdome bulboso

não tem apêndices, as extremidades são simplesmente carregadas acima do solo.

Kanks são frequentemente usados como montarias em caravanas, pois eles podem viajar por um dia inteiro e em sua velocidade máxima, carregando um passageiro de noventa quilos e noventa quilos de carga. Eles também são animais de rebanho decentes e são especialmente valorizados pelos elfos. Como eles podem digerir quase qualquer tipo de matéria orgânica, esses animais resistentes prosperarão em quase qualquer ambiente. Além disso, eles exigem pouca atenção, pois uma colônia kank se organiza instintivamente em produtores de alimentos, soldados e rainhas de ninhada.

### KANK

*Besta, Grande, Neutro, Comum, Qualquer (exceto Floresta do Cume), Qualquer*

**Classe de Armadura:** 19 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 45 (7d10+7)

**Moral:** 7

**Deslocamento:** 15 metros

**Sentidos:** Percepção passiva 13

**Idiomas:** -

**Nível de Desafio:** 1/4 (50 xp)

For	Des	Com	Int	Sab	Car	DMN
14	19	13	1	16	6	14

### ꠘꠗꠗꠗ

**Pinças.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar, Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d10+4, contundente, o alvo deve ser bem-sucedido em uma salvaguarda de Constituição CD 12 ou o veneno causa paralisia por 2d12 rodadas.

Os produtores de alimentos secretam glóbulos de mel verde do tamanho de um melão que armazenam no abdômen para alimentar os filhotes e, quando a comida é escassa, o resto da colmeia. Humanos e semi-humanos podem viver apenas deste néctar por períodos de até três semanas, mas devem complementar suas dietas com carne e/ou vegetação em períodos mais longos. O sabor doce deste néctar o torna muito valioso, e foi isso que fez com que o kank fosse domesticado. Deve-se notar que os kanks selvagens produzem menos glóbulos do que seus primos cuidadosamente criados.

Quando a colônia para em uma área que parece haver uma quantidade considerável de vegetação, as rainhas da ninhada colocam uma ninhada de vinte a cinquenta ovos. O soldado kanks, junto com o resto da colmeia, defende ferozmente esta área de todos os predadores, e não sairá até que os ovos eclodam. Os pastores de kanks devem adiar suas migrações ou abandonar as colmeias quando isso condiz com seus planos, ou esperar até que os ovos eclodam.

Embora os predadores possam atacar kanks pelos glóbulos de mel dos produtores de alimentos, apenas os comedores de carniça mais sujos comem carne de kank. Assim que um kank morre, sua carne emite um odor fétido que nem mesmo um homem faminto pode digerir. O exoesqueleto quitinoso de kanks pode ser raspado e cortado em placas sólidas de armadura de CA 15, mas é um pouco frágil e cada vez que é atingido há 20% de chance de quebrar.

**Combate:** Em uma luta, os soldados atacam primeiro, golpeando com suas pinças. Além disso, qualquer vítima atingida por um soldado é injetada com veneno paralisante e deve realizar uma salvaguarda de constituição ou ficar paralisado. Se pressionados, os produtores de alimentos também lutarão, mas não possuem o veneno dos soldados. A rainha da ninhada nunca ataca, mesmo em legítima defesa.

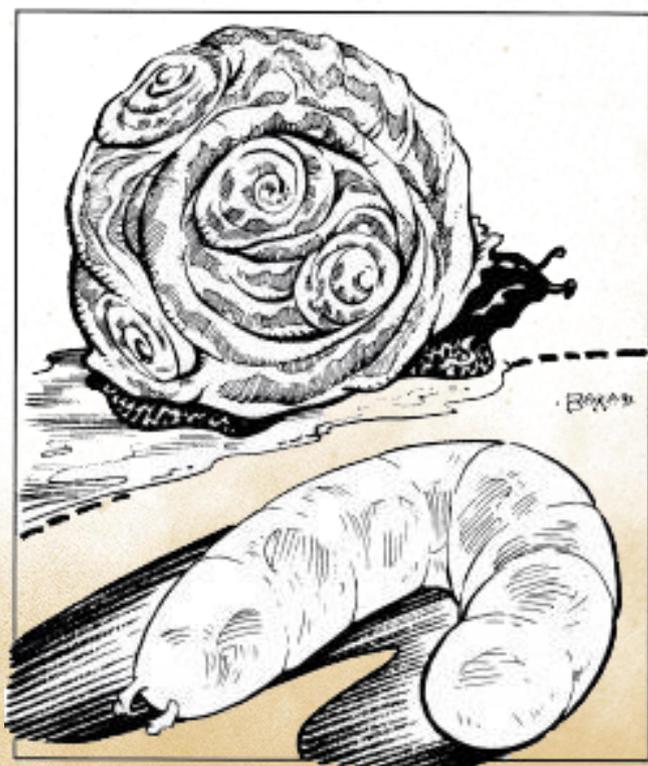
## Kip

O kip é uma criatura tímida, de seis patas e blindada, que cava e come as raízes de plantas e árvores. Sua cobertura flexível, semelhante a uma armadura, produz

patas traseiras curtas e atarracadas só permitem que eles andem lentamente.

Kips se comunicam através de uma série de grunhidos baixos. Embora não seja uma linguagem verdadeira, os anões pastores de kip aprenderam a imitar os sons para controlar melhor o rebanho. A linguagem Kip pode ser aprendida como qualquer outra língua. Assim como em outros idiomas, um sucesso em um teste de Inteligência CD 10 permite comunicação bem-sucedida. Falha significa: 1) o kip não entende e ignora a tentativa de comunicação; 2) a informação errada é transmitida.

Os Kips dão à luz duas vezes por ano. Uma ninhada conterà 2-6 filhotes sem as placas, que amadurecem em 3-5 meses (e desenvolvem as placas ao final). Até a mobilidade, os filhotes se prendem às dobras da pele da mãe e cavalgam junto com ela enquanto ela se move. Kip é uma das poucas criaturas em Athas que comem espinheiro, já que sua armadura os protege temporariamente enquanto eles cavam e expõem as raízes doces.



Rebanhos de Kip fornecem um alimento básico de carne e artigos de couro na maioria das comunidades anãs. Assado, um kip adulto alimentará duas pessoas famintas; feito em um ensopado, a carne e o caldo alimentarão facilmente seis. Kips e anões parecem ser complementares em ritmo e temperamento. As comunidades anãs mantêm o rebanho de kip em um movimento lento e constante, já que o kip tende a destruir as raízes das plantas em crescimento. Seus focinhos alongados e pontudos e olfato apurado os

### KIP

*Besta, Pequeno, Neutro, Comum, Savana, Noturno*

Classe de Armadura: 19 (armadura natural)

Pontos de Vida: 15 (2d6+8)

Moral: 12

Deslocamento: 6 metros

Sentidos: Percepção +3

Sentidos: Percepção passiva II

Idiomas: Kip

Nível de Desafio: 1/8 (25 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
6	16	19	1	6	6	12

**Olfato aguçado:** O Kip tem vantagem em testes de Sabedoria relacionados ao olfato.

### Açô≡→

**Nuvem de Feromônio:** O Kip exala um gás de feromônio uma vez por dia, o alvo deve realizar salvaguarda de constituição contra CD 12 ou sofrerá de apatia por 1d8 horas.

excelentes artigos de couro duráveis.

O kip atinge de 5 a 10 centímetros de comprimento e são cobertos, além de seu couro, por um tipo de armadura maleável que é segmentada em nove placas separadas. Eles tem focinhos alongados e pontiagudos e olhos muito pequenos e redondos localizados em cada lado de seus focinhos. Os olhos são protegidos por uma cobertura semelhante a vidro que os protege durante a escavação. As garras afiadas e fortes permitem que a criatura cave. Suas

ajudam na busca por comida. Kip vai comer qualquer coisa que não lute, incluindo lixo.

Anões com habilidade de criação de animais podem ordenhar com segurança os feromônios de um adulto, mas o produto químico perderá a potência em 48 horas. Apenas uma pequena quantidade de fluido feromonal pode ser ordenhada de cada animal (um frasco). Um turno gasto ordenhando um kip produzirá fluido suficiente para criar uma pequena nuvem de feromônios de até 3 metros cúbicos.

**Combate:** Kips geralmente não são combatentes e preferem se afastar quando alguém se aproxima. Assim, eles são facilmente pastoreados. Eles só lutarão se encurralados ou para proteger seus filhotes. Kips usam feromônios para se proteger. Os feromônios são substâncias químicas secretadas que produzem uma resposta emocional na vítima. Uma vez por dia, um kip pode liberar uma nuvem de 2,5 metros cúbicos de substâncias químicas invisíveis e gasosas, até ocupar um volume de 27 metros cúbicos na rodada seguinte ao lançamento (até 3 metros de altura), se dissipando na rodada seguinte. Criaturas dentro da nuvem de gás devem realizar salvaguarda de constituição ou sofrerá de apatia. Se falhar no teste a vítima deixará de se importar com qualquer coisa, incluindo água potável. Criaturas ou indivíduos expostos podem ser conduzidos ou forçados a beber ou realizar qualquer atividade, mas eles realmente não se importam se vivem ou morrem. Por causa de sua habilidade em trabalhar com Kips, os anões recebem +4 em seus testes de resistência contra a nuvem de feromônios.

## Mekillot

Mekillots são lagartos poderosos que pesam até seis toneladas, com corpos enormes em forma de dunas de até 9 metros de comprimento. Suas costas e cabeças são cobertas com uma casca grossa que serve tanto como guarda-sol quanto proteção contra ataques de outras criaturas grandes. Suas partes inferiores são cobertas com escamas muito mais finas, mas mais difíceis de serem acertadas.

Apesar das suas manias, os mekillots são frequentemente usados como feras de caravanas. Um par pode puxar um vagão pesando entre 40 a 80 toneladas em um ritmo lento e penoso. No entanto, os Mekillots nunca são realmente mansos; mesmo quando estão atrelados a um vagão, sabe-se que as criaturas teimosas saem da estrada e ficam vagando por dias sem nenhuma razão aparente. Eles também são conhecidos por fazerem de lanches seus tratadores. Por causa das dificuldades de controlar essas feras, a maioria das caravanas conta com psionicistas com os poderes apropriados para conduzi-las.

**Combate:** Em uma luta, mekillots atacam com suas longas línguas, causando Id6 de dano. Em um resultado

natural de 20, a língua agarra a vítima e tenta arrastá-la para dentro de sua boca. A vítima deve fazer uma salvaguarda de força CD 12 para se desvencilhar e evitar ser engolido e morto lentamente pelo sistema digestivo da grande fera. Indivíduos engolidos são impotentes para empregar qualquer forma de ataque que não seja psiônico no mekillot que os consumiu.

## MEKILLOT

*Besta, Colossal, Neutro, Raro, Qualquer (exceto Floresta do Cume), Diurno*

Classe de Armadura 16 (armadura natural)

Pontos de Vida 94 (7d20+21)

Moral: 9

Deslocamento: 9 metros

Sentidos: Percepção passiva II

Idiomas: -

Nível de Desafio: I (20 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
18	16	16	1	12	1	14

## Açõẽs

**Língua.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 3d4+4, contundente. Se um 20 natural for obtido a criatura engole o alvo, causando 2 pontos de dano por rodada.

**Esmagamento.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 5d6+4, contundente, Id6 por rodada subsequente. Uma salvaguarda de Força CD 15 deve ser feita para tentar sair debaixo da criatura.

Mekillots protegem suas partes inferiores vulneráveis instintivamente caindo de barriga quando algo rasteja sob eles ou tenta atacá-los por baixo. Isso dano à criatura sobre a qual eles caem e pode ferir o mekillot, dependendo do que está tentando achatar. A criatura esmagada não consegue se mover e sofre dano adicional por esmagamento por rodada subsequente. Uma salvaguarda de força pode ser realizado para sair debaixo da criatura.

## Mulworm

A mulworm athasiana é uma lagarta de cor esbranquiçada sem olhos. Ele tem duas antenas na frente de sua cabeça que são usadas como sensores. Sua boca compõe o resto de sua cabeça em forma de bala. O corpo, é segmentado, afilando-se a um ponto na parte traseira. As mulworms adultas tem cerca de 20 centímetros de comprimento e até 2,5 centímetros de espessura.

As mulworms athasianas se contentam em viver em árvores de bagas e em folhas. Eles podem ser cultivados desde que o estágio de lagarta não seja perturbado. O veneno que eles secretam é alimento para a árvore, permitindo o crescimento de novas folhas em ritmo acelerado. Dessa forma,

as mulworms garantem alimento para as gerações futuras de suas espécies vorazes.

Na fase de lagarta, as mulworms vivem apenas para comer. Eles não acasalam, nem tem qualquer noção real de

## MULWORM

*Besta, Minúsculo, Neutro, Incomum, Cinturão Verde, Qualquer*

Classe de Armadura II

Pontos de Vida I (Id4-I)

Moral: ND

Deslocamento: 3 metros, voo 12 metros

Sentidos: -

Idiomas: -

Nível de Desafio: 0 (0 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
6	13	8	1	1	8	4

## Açõẽs

**Veneno.** Ativa com o contato. Salvaguarda de Destreza 12 para evitar o contato. Se em contato com a pele, o alvo deve ser bem sucedido em uma salvaguarda de constituição CD 13, ficando Id4 horas com resistência reduzida de -2 ao veneno. Caso falhe, desenvolverá erupções na pele por Id4 dias e sofrerá 15 pontos de dano por dia. Se em contato com feridas ou se ingerido, o personagem deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 15, sofrendo 20 pontos de dano e ficando 4d4 horas com resistência reduzida de -4 ao veneno. Caso falhe, o personagem morre em Id6 rodadas se não tratado imediatamente.

outras criaturas. Mulworms são imunes às suas próprias secreções.

Na fase de lagarta, as mulworms vivem apenas para comer. Eles não acasalam, nem tem qualquer noção real de outras criaturas. Mulworms são imunes às suas próprias secreções.

Mulworms no estágio de borboleta acasalam logo após emergir de seu casulo e depois morrem dentro de um dia.

A mulworm Athasiana vive por 10 dias como uma lagarta em grande número - o que quer que a população de árvores local possa sustentar. Em seguida, ele se transforma em pupa por 12 dias antes de emergir ao sol para uma breve vida como borboleta. Na fase de pupa, o casulo pode ser cuidadosamente desenrolado para obter um fio muito fino e forte. É possível colocar as pupas em um recipiente de material macio para permitir que ela complete seu ciclo de vida, ou o produtor de seda pode simplesmente descartar as pupas e deixar alguns casulos na árvore para garantir uma nova geração de vermes. O estágio de pupa não tem veneno.

**Combate:** A mulworm não tem ataque. Ela vive apenas para se tornar uma borboleta. No entanto, a mulworm secreta um fluido venenoso à medida que se move. Este fluido jorra de qualquer verme cuja pele esteja rompida.

Aventureiros que esmagam, perfuram, ou cortar a mulworm deve fazer uma salvaguarda de Destreza para evitar ser salpicado com o veneno. Se o alvo falhar no teste, ele deve fazer uma salvaguarda de Constituição. Um personagem que falhar desenvolve uma erupção que dura alguns dias e sofre dano durante o período. Se a salvaguarda de Constituição do personagem for bem sucedida, ele terá uma resistência reduzida ao veneno pelas próximas horas. Caso seja atingido nesse intervalo pela toxina novamente, a salvaguarda de Constituição é realizada com desvantagem.

Se o veneno for ingerido ou entrar por uma ferida aberta e o personagem falhar na salvaguarda de Constituição, ele morre uma morte excruciante em Id6 rodadas, a menos que seja tratado imediatamente com um poder de neutralização de veneno. Feitiços ou poderes que retardam a ação do veneno também possuem efeito neste caso. Personagens cuja salvaguarda for bem-sucedida recebem dano e tem desvantagem em novas salvaguardas de Constituição contra o veneno de mulworm por algumas horas.

Couro ou armadura protegem melhor as áreas do corpo que cobrem, dando bônus de +1 na salvaguarda de Destreza. O veneno não adere bem a armas ou armaduras e é inútil 5 minutos após ser aplicado no equipamento.

Somente o fogo pode destruir o verme e seu veneno. Mulworms no estágio de borboleta não tem capacidade de combate nem veneno.

O verme não tem inimigos naturais, mas qualquer criatura, mesmo um Drake que comer um provavelmente morrerá em agonia.

## Sygra

Sygra são quadrúpedes de cascos fendidos com pelagem curta e peluda e narizes sensíveis. Eles podem ser qualquer mistura entre as cores de preto, marrom e branco. Suas cabeças ostentam dois chifres e lembram a de um cavalo com chifres. Os machos tem chifres maiores que as fêmeas. Eles tem olhos pretos redondos atrás e acima do nariz, o que lhes dá uma boa visão periférica.

Sygra são animais selvagens que foram semidomesticados por alguns agricultores. Se bem alimentados (comem quase tudo) e não maltratados, um rebanho ficará em torno de uma fazenda em vez de tentar encontrar sua própria comida. Rebanhos que vivem em torno de uma fazenda não são totalmente domesticados.

Um bando tem cerca de um quarto de machos adultos, metade de fêmeas adultas e um quarto de jovens. Rebanhos selvagens fogem de qualquer criatura bípede. Ofertas de comida podem superar sua inclinação inicial para fugir, mas também podem assustar mais o rebanho. Vários

dos machos vigiam durante a noite os predadores. Os Sygra tem sono muito leve e tem uma audição excelente, por isso são difíceis de surpreender.

Sygra estão na parte inferior da cadeia alimentar. Sua carne é saborosa e seu leite bastante saboroso. Eles também comem a maioria das coisas, incluindo miudezas, tornando-os excelentes unidades de descarte. As peles Sygra são duráveis e dão boas roupas ou podem ser feitas em couro de baixa qualidade.

## SYGRA

*Besta, Pequeno, Neutro, Comum, Cinturão Verde, Diurno*

Classe de Armadura 15

Pontos de Vida 5 (2d6-2)

Moral: 11

Deslocamento: 12 metros

Sentidos: Percepção passiva 9

Idiomas: -

Nível de Desafio: 1/2 (100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
6	21	9	1	8	8	8

## Açô三

**Ataques Múltiplos.** O Sygra faz dois ataques com os cascos.

**Cascos.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano. Id6+5, contundente.

**Chifres (somente os machos).** Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano. Id6+5, perfurante.

**Mordida.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano. Id10+5, perfurante.

Embora sygras sejam onívoros, eles preferem matéria vegetal ou miudezas à carne fresca. Eles não matam por comida e não comem um oponente que mataram a menos que estejam com muita fome.

**Combate:** O sygra é um lutador cruel, atacando com seus cascos e chifres, bem como um ataque de mordida. Cada casco pode bater de forma independente. O ataque de chifre é usado apenas pelos machos.

## Z'tal

Z'tal são pequenos lagartos eretos que andam em saltos por Athas. Eles são muito estúpidos e são conhecidos por debandar quando entram em pânico.

Z'tal salta onde quer que vá com suas poderosas patas traseiras que terminam em garras afiadas. Sua pequena cabeça é arredondada na parte de trás com uma ponta afiada e dura no final. Sua cauda longa e grossa é usada para equilíbrio quando eles pulam. Os antebraços e garras vestigiais são raramente usados. Variando em tons de bronzeado a marrom, z'tal são cobertos por escamas afiadas, semelhantes a penas.

Z'tal constantemente faz uma série de gorjeios e guinchos. Esses ruídos visam predominantemente manter o rebanho dentro de uma única área. Quando ameaçado, z'tal grita e corre.

## Z'TAL

*Besta, Pequeno, Neutro, Comum, Qualquer, Diurno*

Classe de Armadura: 19 (armadura natural)

Pontos de Vida: 22 (3d6+12)

Moral: 15

Deslocamento: 12 metros

Sentidos: Percepção passiva 7

Idiomas: Z'tal

Nível de Desafio: 1/8 (25 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
6	19	18	1	1	6	9

## Açô三

**Grito:** Arma de Combate a Distância. Alcance: 30 m de raio a partir da criatura. Todos na área de efeito devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de constituição CD 12 ou ficar atordoados por 1d4 rodadas.

**Bicada:** Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 1 ponto, perfurante.

**Esfregar:** Arma de Combate Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. 2d4+4 pontos de dano, cortante.

Z'tals estão bem adaptados para a vida no deserto. Eles requerem pouca água e podem se sustentar através do forrageamento. Z'tals viajam em grupos e são reconhecidos como talvez a mais estúpida e tímida das criaturas de Athas. Eles às vezes morrem acidentalmente fugindo ao cair de penhascos ou no Mar de Silte se perseguidos.

Cerca de uma vez por mês, a fêmea cava um pequeno buraco e põe uma ninhada de 1 a 3 ovos. Os ovos são imediatamente esquecidos e deixados à própria sorte. Os ovos não são comestíveis por nenhuma criatura conhecida porque as escamas dos z'tals se desenvolvem quase imediatamente após a concepção.

As garras traseiras de z'tal são usadas para desenterrar pequenos insetos e mudas, que o z'tal esmaga com seu bico. Criaturas dóceis, exceto quando assustadas, um z'tal gritando logo debandarão todo o grupo de lagartos.

A carne de Z'tal é densa e sebosa, muito difícil de comer, embora os quartos traseiros (baquetas) e a cauda de um z'tal adulto sejam excelentes, pois são muito mais macias (uma vez que as escamas tenham sido cuidadosamente removidas). Assadas, as três partes vão alimentar seis indivíduos famintos ou um meio gigante. A carne Z'tal é uma excelente base para sopa; um único z'tal cozinhado dessa maneira facilmente alimentará uma dúzia de criaturas famintas do tamanho de um homem. As escamas afiadas e

flexíveis são frequentemente usadas como pequenas facas e navalhas. As escamas perdem o fio após uma semana de uso regular e não podem ser afiadas novamente.

**Combate:** Z'tal emite um grito penetrante quando assustado. A intensidade sonora do grito é tão grande que qualquer ser com audição normal dentro de um raio de 30 metros deve fazer uma salvaguarda de Constituição ou sofrerá uma vertigem, ficando atordoado por algumas rodadas. Um teste bem sucedido significa que a vítima é capaz de lutar contra os efeitos, mas sofre -2 em qualquer teste que requeira concentração. Nenhum ataque psiônico ou de conjuração é possível até que as criaturas parem de gritar ou saiam do alcance. Cobrir os ouvidos antes do grito dá um bônus de +2 na salvaguarda. Encher as orelhas com cera, algodão ou alguma outra substância adiciona um bônus de +4 à salvaguarda. Magias de silêncio podem anular os efeitos do grito. Os surdos não são afetados. Em situações desesperadas, o z'tal se defenderá saltando ou esfregando-se rapidamente contra seu adversário, raspando suas escamas afiadas contra seu oponente. Caso não possa usar este ataque, ele atacará com sua bicada.

## Animais Domésticos

Muitas vezes, pequenas criaturas são mantidas ou permitidas a viver em casas athasianas em troca de alguma forma de conforto ou serviço que a criatura oferece. Esses "animais de estimação" não são considerados fofos, muito menos fofinhos, pois nenhuma criatura com estas características pode ser encontrada em nenhum lugar de Athas.

### Cr'itik

Lagartos de escamas multicoloridas e costas espinhosas, os cr'itiks são frequentemente hóspedes relutantes em Athas. Eles são criaturas psiônicas por natureza e se sintonizam com seus alimentadores.

Alguns dizem que os cr'itiks são os lagartos mais bonitos de Athas. Muitas vezes mosqueado em tons de cores vivas, eles mudam de cor a cada ano quando mudam. Os cr'itiks tem em média 30 a 45 centímetros de comprimento e pesam de 1 a 2 quilos.

#### CR'ITIK

*Besta, Minúscula, Neutro, Comum, Qualquer, Qualquer*

Classe de Armadura: 19

Pontos de Vida: 6 (Id4+4)

Moral: 15

Deslocamento: 12 metros

Sentidos: Percepção passiva 7

Idiomas: -

Nível de Desafio: 0 (0 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
1	19	18	1	1	12	9

Nível	Dis/Cie/Dev	Ata/Def	PFP
2	1/1/3	-/MV	25

Claresciência — Ciência: Precognição; Devoção: Senso de Perigo, Sensação de Veneno, Sentido Espiritual.

#### Αφεις

Mordida: Arma de Combate Corpo a Corpo. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1 ponto, cortante.

Os cr'itiks usam linguagem corporal rudimentar para se comunicar com outros de sua espécie. A comunicação através de meios psiônicos é possível; no entanto, a criatura geralmente reage/responde de maneira paranóica ou ansiosa.

Os cr'itiks são ferozes mesmo quando nascidos em cativeiro e não podem ser verdadeiramente domesticados. Muito furtivamente, a criatura parecida com um lagarto ataca insetos e pequenos roedores. Os cr'itiks se sintonizam com um único local e toleram um pequeno grupo de pessoas se alimentados regularmente. "Afinação" significa que o lagarto cuidará da área e alertará todos nas proximidades se algum perigo for percebido. Os cr'itiks tem uma tendência neutra e

não enviarão sinais de alerta se tiverem sido abusados ou maltratados.

Os cr'itiks são considerados boa sorte em uma casa ou área de armazenamento. Eles são preguiçosos e preferem ser alimentados a caçar sozinhos. Geralmente jovens cr'itiks são capturados e levados para uma residência. Eles devem ser deixados a se ajustar ao seu novo ambiente em seu próprio ritmo. Dentro de uma semana, o alimentador/dono saberá se a criatura decidiu adotar o local ou fugiu. O cr'itik permanecerá em constante estado de alarme se estiver enjaulado ou acorrentado, e seus donos terão o mesmo comportamento.

**Combate:** A mordida do cr'itiks é irrelevante, pois só pode causar um único ponto de dano. O valor da criatura vem de suas habilidades psiônicas. Os cr'itiks apresentam problemas. Quando eles correm abruptamente para se proteger, o mesmo acontece com a maioria dos proprietários.



### Hurrum

Esses besouros de cores vivas são altamente valorizados pelos agradáveis sons de zumbido que produzem. As melhores casas comerciais tem pelo menos um.

O hurrum tem uma casca quitinosa, opalescente e de cores vivas que varia do azul-cobalto ao verde-cobre. De forma convexa e oval, a concha protege quatro pares de pequenas asas vestigiais. Com uma cabeça pequena, antenas atarracadas e quatro pernas muito curtas, o besouro parece cômico.

Hurrum bate suas asas rapidamente para frente e para trás, batendo suavemente na parte inferior de sua carapaça, o que cria a vibração e o ruído pelos quais essas

criaturas são mais conhecidas. O som também é usado como uma forma simples de comunicação entre besouros hurrum.

Uma criatura solitária, o hurrum só procura outros para acasalar. Se mais de um besouro for colocado na mesma área, uma mudança audível no zumbido pode ser ouvida. Se os besouros forem de sexos opostos, eles produzirão um som harmônico após alguns minutos. Acredita-se que este seja um tipo de ritual de acasalamento. Se os besouros forem do mesmo sexo, o som será atonal e desagradável.

## HURRUM

*Besta, Minúsculo, Neutro, Comum, Qualquer Terreno, Qualquer*

**Classe de Armadura:** 15

**Pontos de Vida:** 1 (1d4-2)

**Moral:** 10

**Deslocamento:** 6 metros

**Sentidos:** Percepção passiva 10

**Idiomas:** -

**Nível de Desafio:** 0 (0 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
1	2I	7	2	10	14	8

## Açô≡→

**Som calmante:** Efeito hipnótico. Alcance: 9 m de raio a partir da criatura, todos na área de efeito devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Sabedoria CD 10 ou ficar calmo enquanto estiver na área de efeito, tendo desvantagem em jogadas de ataque.

A exposição à luz solar direta por mais de uma hora matará o hurrum. À medida que eles tentam se refrescar no sol quente Athasiano batendo suas asas, o som que eles produzem se tornará mais agudo até que eles morram.

Este besouro que não voa produz zumbidos suaves (embora poucos o chamem de música) que mudam de tom e frequência ao longo do dia. Frequentemente, a casca brilhante e opalescente do besouro hurrum muda de cor com a velocidade de seu zumbido. O zumbido é um subproduto da tentativa da criatura de se refrescar batendo rapidamente suas pequenas asas vestigiais. Um verdadeiro prazer é deixar o besouro rastejar pela pele nua, onde a leve vibração da concha e o zumbido são combinados com uma brisa muito leve. Os pequeninos acham o hurrum extremamente agradável (embora, quando famintos, os pequeninos os achem deliciosos).

A dieta básica dos besouros consiste em pequenos insetos voadores que são atraídos pela vibração produzida pelas suas asas. A vibração também torna a presa dócil e fácil de vencer.

**Combate:** Poucas criaturas no reino dos insetos atraem presas (ou ganham a vida) como o besouro hurrum. O besouro produz um zumbido agradável ao agitar continuamente suas asas vestigiais. As asas batem em rápida

sucessão entre o corpo mole do besouro e sua carapaça dura e quitinosa. O ritmo ascendente e descendente tem um efeito calmante, quase hipnótico. Para ignorar este efeito, uma salvaguarda de Sabedoria deve ser feita. O fracasso significa que o indivíduo apenas acha o som calmante, mas de forma alguma afeta seu livre-arbítrio, mas em jogadas de ataque o alvo tem desvantagem.

## Ock'n

Ock'n aparecem como pequenos caracóis com conchas em espiral. Quando se movem, deixam um rastro de limo composto de um líquido semelhante ao âmbar que tem muitos usos domésticos.

De forma nautilóide, este pequeno caracol raramente atinge 2,5 centímetros de comprimento. As conchas Ock'n são quase sempre de tonalidade clara, mas variam em cor e listras. Todos os órgãos sensoriais ock'n estão localizados na cabeça saliente para a frente. A cabeça contém um par muito pequeno de sensores de luz afixados a hastes oculares independentes. Uma boca de fenda também está localizada na cabeça.

Ock'n se comunica com outros gastrópodes através de um complexo sistema de movimentos do pedúnculo ocular. As hastes oculares estão sempre em um movimento lento e constante, pois a criatura transmite apenas os conceitos mais simples.

## OCK'N

*Besta, Minúsculo, Neutro, Comum, Qualquer, Qualquer*

**Classe de Armadura:** 15

**Pontos de Vida:** 1 (1d4-3)

**Moral:** ND

**Deslocamento:** 1/10 metros

**Sentidos:** Percepção passiva 7

**Idiomas:** -

**Nível de Desafio:** 0 (0 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
1	2I	8	1	1	10	4

Ock'n vivem em colônias soltas, sempre em grupos ímpares. Se um número par for confinado em uma área pequena, um morrerá ou será morto pelos outros. Só o ock'n sabe por que esse fenômeno ocorre. O ock'n respira por osmose através da pele exposta.

Não palatáveis como comida, as conchas de ock'n fazem jóias interessantes. O gastrópode passa cada dia em busca de comida e umidade, deixando para trás um valioso rastro de limo. O limo brilhante de cor ocre é composto de uma resina semelhante ao âmbar. Quando a resina seca, torna-se dura como pedra (protege como pedra também), mas tem apenas um quarto do peso normal da pedra. O

limo/resina altamente valorizado do caracol é usado de várias maneiras. Revestimento de armas, materiais impermeabilizantes e selante para perecíveis são apenas alguns de seus usos. Os caracóis Ock'n produzem apenas uma única dose de fluido (4 gramas fluidas) deste material por dia.

**Combate:** Esses caracóis inofensivos não tem forma de ataque.

## Renk

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

De cor variada, o renk tem um corpo alongado e cônico de 5 a 8 centímetros. Uma boca de ventosa pode ser encontrada abaixo de um pequeno par de antenas, usadas para detectar vibração.

Renk é encontrado em água estagnada ou grãos apodrecidos. Eles produzem uma dúzia ou mais de filhotes que amadurecem em 3-4 semanas. Eles são criaturas solitárias. Renk tem pequenas cápsulas de sucção abdominais que eles usam para locomoção e para se conectar a fontes de alimento. Eles preferem ficar protegidos da luz solar direta. A exposição à luz solar direta por mais de uma hora faz com que o renk murche e morra de desidratação.

### RENK

*Besta, Mínusculo, Neutro, Comum, Qualquer, Diurno*

Classe de Armadura: II

Pontos de Vida: I (Id4-I)

Moral: ND

Deslocamento: I/10 metros

Sentidos: Percepção passiva 7

Idiomas: -

Nível de Desafio: 0 (0 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
I	I3	8	I	I	8	4

Renk são frequentemente levados em viagens longas. Consumidos vivos, os renks contém mais água do que parece possível. Renk armazena umidade em um estômago extra que se rompe quando são comidos crus. Um renk médio contém ½ xícara de água; portanto, um homem ativo precisaria comer 32 renks crus por dia para repor os fluidos necessários para um dia no deserto. A preocupação deve ser tomada ao comprar renk. Ocasionalmente, uma sanguessuga ou outra criatura prejudicial será adicionada a um grupo de renks e vendida a um comprador desavisado.

**Combate:** Essas lesmas inofensivas não tem ataque verdadeiro. Renk vive de certas criaturas ou indivíduos benevolentes, ganhando nutrição ao lambar o sal, o suor e a

pele morta dos corpos. Se um renk for anexado a uma pessoa envolvida em combate corpo a corpo, há uma chance cumulativa de 10% por rodada de que o renk seja acidentalmente atingido e morto.

## B'rohgs

B'rohgs são humanóides altos, magros, com quatro braços e duas pernas, que tem algum parentesco com os gigantes. Eles tem a pele queimada num tom alaranjado, resultado de terem passado suas vidas nos desertos quentes de Athas. Eles medem 3,5 metros de altura quando adultos, com rostos pontudos e angulares, nariz achatado e orelhas pontudas localizadas na parte de trás do crânio. Alguns b'rohgs são carecas no topo, mas tem cabelos que crescem até a cintura na parte de trás de suas cabeças. B'rohgs não tem pelos faciais. A vestimenta de um b'rohgs é simples e adequada ao seu estilo de vida primitivo. Machos e fêmeas usam peles largas ou calças feitas de couro reptiliano.

### B'ROHG

*Gigante, Enorme, Neutro, Comum, Qualquer, Qualquer*

**Classe de Armadura:** 10

**Pontos de Vida:** 59 (7d12+14)

**Moral:** 12

**Deslocamento:** 15 metros

**Perícias:** Percepção +3

**Sentidos:** Percepção passiva II

**Idiomas:** B'rohgs

**Nível de Desafio:** 1/2 (100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
16	8	14	6	6	2	10

### Аꜥꜥꜥꜥ

**Ataques Múltiplos.** O B'rohgs faz até três ataques, dois com as clavas mais um com a lança ou um arremessando uma pedra, agarrando e dando dois socos.

**Agarrar.** Um ataque bem sucedido imobiliza o alvo. Não causa dano. O alvo deve ser bem-sucedido numa salvaguarda de força para se livrar do agarrão.

**Soco.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 3d4+3 por clava, contundente.

**Clava.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d4+3 por clava, contundente.

**Lança.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 1d6+3, perfurante.

**Pedra.** Arma de Combate a Distância: +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d6+3 por pedra, contundente.

Os B'rohgs comunicam-se uns com os outros através de uma série de grunhidos primitivos e sinais de mão. Por causa de sua baixa inteligência, é impossível ensinar um discurso a um b'rohgs. É possível aprender o grunhido e a linguagem de sinais dos b'rohgs através de muito estudo, entretanto, tal comunicação tende a se limitar a conceitos simples.

B'rohgs são considerados um retrocesso para tempos atuais. Eles são caçadores e coletores nômades que

continuam a viver dentro de uma cultura primitiva da “idade da pedra”, principalmente por causa de sua baixa inteligência. Uma criança B'rohgs criada em uma comunidade humana é incapaz de compreender qualquer coisa além de conceitos primitivos. Sua falta de inteligência o torna incapaz de se destacar. B'rohgs vivem em pequenos grupos compostos por 1-4 unidades familiares chamadas cliques. As unidades familiares consistem em um macho, uma ou duas fêmeas, e geralmente não mais do que quatro descendentes totais. Os machos são dominantes dentro da estrutura familiar, mas as tarefas dentro de um bando são realizadas pelo membro mais capaz, independentemente do sexo. Os mais fortes do bando são principalmente caçadores, enquanto os membros mais velhos e mais fracos e as crianças são coletores e carregadores de água. Os B'rohgs ainda precisam dominar o fogo, mas não tem medo dele. Na verdade, muitas vezes eles são atraídos por ele se virem o brilho distante. B'rohgs são necrófagos, e suas roupas muitas vezes comprovam esse fato. Quando vestidos, eles combinam peles de animais com restos de roupas e armaduras “encontrados” ou descartados.



B'rohgs normalmente vivem até os 80 anos de idade, mas raramente o fazem por causa da dureza de seu ambiente e uma alta taxa de mortalidade entre seus jovens. B'rohgs não entendem o conceito de morte e tendem a deixar as coisas que não exibem sinais de vida em paz. Uma exceção a isso é vista em combate, onde eles podem atacar repetidamente um oponente morto apenas para garantir que ele não volte mais tarde. Os B'rohgs comem a carne de

outras raças, mas não são canibais, eles não consomem sua própria espécie.

Nem desconfiados nem supersticiosos, os b'rohgs são reacionários quando a magia é usada em sua presença. Dependendo de experiências anteriores com conjuradores, as criaturas podem ficar amedrontadas ou irritadas. Ao encontrar magia pela primeira vez, sua reação tende a ser de curiosidade (até que a intenção do conjurador - malévola ou benevolente - tenha sido estabelecida).

Seu estilo de vida nômade exige períodos de movimento seguidos de períodos de descanso. Durante o deslocamento, os adultos carregam os poucos pertences que possuem e seus filhos em simples trenós feitos de peles ou couros esticados sobre um triângulo de postes de madeira. Cada adulto arrasta um único trenó pelo chão até o próximo assentamento temporário. Uma vez em uma área fresca para mais caça e coleta, o grupo se acomoda, formando pequenas choupanas com seus trenós e peles adicionais. Sempre que possível, os casebres utilizam rochas e fendas existentes para servirem de paredes ou quartos adicionais, respectivamente. Quando sob a direção de um líder masculino dominante, o grupo seleciona uma posição facilmente defendida sobre quaisquer outras.

Os B'rohgs não contribuem diretamente para o bem-estar social ou econômico da Athas, pois não criam nem produzem quaisquer matérias-primas ou bens refinados. Eles são, no entanto, os principais atrativos nas arenas de gladiadores, embora raramente se beneficiem de suas vitórias. Alguns b'rohgs cativos são estúpidos demais para tentar escapar, enquanto outros morrem em sua fuga louca das cidades dos reis feiticeiros. Os b'rohgs às vezes são "seduzidos" à escravidão gladiatória ao serem tentados com doces, água fresca e fria e uma variedade de "luxos" simples, porém atraentes. No entanto, essa sedução é a exceção e não a regra, já que a maioria dos b'rohgs são caçados e capturados antes de serem levados à escravidão. Poucas pessoas já fizeram amizade duradoura com um b'rohg. Devido à sua inteligência limitada, os b'rohgs raramente se lembram do amigo do inimigo por muito tempo.

**Combate:** Naturalmente ambidestros e muito fortes, os b'rohgs são altamente valorizados. Essas criaturas são frequentemente caçadas para combate nas arenas de gladiadores de Athas devido à sua força, tamanho e habilidades especiais de combate, pois normalmente dominam o uso de várias armas ao mesmo tempo. B'rohgs são oponentes formidáveis devido à sua capacidade de fazer quatro ataques separados por rodada. Os dois ataques primários não são modificados. Os outros dois ataques são tentados com uma penalidade de -2 na jogada de cada

ataque. B'rohgs preferem lutar com armas de pedra primitivas, como lanças e porretes, mas usarão qualquer arma disponível. Uma forma preferida de ataque é empunhar porretes nos dois braços inferiores e lanças longas nos braços superiores. Enquanto a maioria dos b'rohgs mais jovens preferem um ataque total com 4 armas, alguns b'rohgs mais velhos preferem acolchoar seus dois braços inferiores e usá-los como escudos, assim "igualando" a partida. Usando o último método, b'rohgs tem duas chances de aparar enquanto ainda faz dois ataques.

Por causa de sua falta de desenvolvimento intelectual, os b'rohgs nunca dominaram o uso de armas de mísseis além daquelas que podem ser lançadas (pedras, etc.). Por causa do movimento de arremesso, um b'rohgs só pode arremessar no máximo dois objetos por rodada, e eles o fazem arremessando do mesmo lado simultaneamente.

B'rohgs ainda podem atacar sem armas. Eles agarram o oponente com os braços inferiores e socam com os braços superiores.

Haverá um líder macho dominante presente em qualquer grupo de seis ou mais b'rohgs. O líder também coloca em jogo seu conhecimento de batalha, direcionando as ações de combate de seus guerreiros. Quando um líder está presente, os b'rohgs são mais propensos a montar emboscadas para inimigos que se aproximam em vez de realizar um simples ataque frontal.

### B'rohgs renegados

B'rohgs que são levados para os jogos de gladiadores das cidades-estados nunca são autorizados a ganhar sua liberdade. Apesar de sua forma humanóide, os b'rohgs são considerados animais por seus treinadores e donos, adequados para nada mais do que entretenimento através de combates selvagens. No entanto, baixa inteligência não equivale a baixa astúcia, e muitos b'rohgs escaparam de seus cativos para viverem livres novamente no deserto athasiano. No entanto, uma vez treinado para o chamado combate civilizado, o b'rohgs não é mais adequado ao seu estilo de vida original.

Enquanto estão na arena, os renegados aprendem muito sobre técnicas de combate mais sofisticadas. Eles aprendem os benefícios e o uso de armaduras, algo raramente praticado na natureza. Os b'rohgs renegados confeccionam sua própria armadura quando chegam ao deserto, usando ossos de animais, quitina e madeira, conforme disponível. Um b'rohgs renegado tem CA 13, 14 ou 15.

Além disso, um b'rohgs renegado geralmente escapa com uma arma da arena feita de metal (25%) ou obsidiana (75%), e o renegado é habilidoso o suficiente para usá-la e mais alguma outra arma primitiva (uma clava ou lança) ao

mesmo tempo. B'rohgs renegados podem atacar com ambas as armas a cada rodada sem penalidades nas jogadas de ataque.

## B'ROHG RENEGADO

*Gigante, Enorme, Neutro, Comum, Qualquer, Qualquer*

Classe de Armadura: 10

Pontos de Vida: 59 (7d12+14)

Moral: 12

Deslocamento: 15 metros

Perícias: Percepção +3

Sentidos: Percepção passiva II

Idiomas: B'rohg

Nível de Desafio: 1/2 (100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
16	8	14	6	6	4	10

## Açõ三

**Ataques Múltiplos.** O B'rohg faz até três ataques, dois com as clavas mais um com a lança ou um arremessando uma pedra, agarrando e dando dois socos.

**Agarrar.** Um ataque bem sucedido imobiliza o alvo. Não causa dano. O alvo deve ser bem-sucedido numa salvaguarda de força para se livrar do agarrão.

**Soco.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 3d4+3 por clava, contundente.

**Clava.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d4+3 por clava, contundente.

**Lança.** Arma de Combate Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 1d6+3, perfurante.

**Pedra.** Arma de Combate a Distância: +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d6+3 por pedra, contundente.

Os b'rohgs renegados tendem a viver vidas solitárias. Nos encontros com outros b'rohgs mais primitivos, o renegado mantém distância, envergonhado de sua captura original, mas também envergonhado pela vida simplista de seus parentes. Os únicos lugares onde os renegados encontram aceitação universal são entre as tribos escravas e voltam a ter o mesmo sentimento que tinham quando estavam nas cidades, entre os gladiadores que foram sua última família, mas agora sem o abuso da servidão. Além disso, os renegados são excelentes guerreiros e trabalhadores, muito úteis nas tribos de escravos.

Há uma chance de 20% de que qualquer encontro com um b'rohg seja, de fato, com um único b'rohg renegado.

## Ceifador das Dunas

O Ceifador das Dunas ronda os desertos arenosos em bandos selvagens, pulando das dunas para emboscar e empalar sua presa em seus membros semelhantes a foices.

O Ceifador das Dunas é uma criatura grande e ameaçadora, com uma boca cheia de dentes e mandíbulas em ambos os lados da boca. O ceifador, como é comumente chamado, também tem uma fileira afiada de placas semelhantes a escamas no centro de suas costas e um couro grosso e escamoso variando de vermelho a marrom escuro. Os membros dianteiros da besta se afunilam em apêndices semelhantes a espadas que ele usa com bastante eficácia em combate. As pernas traseiras do Ceifador das Dunas se contraem, dando-lhe uma impressionante capacidade de salto. Talvez as características mais inquietantes do Ceifador das Dunas sejam a misteriosa luminescência vermelha de seus olhos e o cheiro doce e enjoativo de decomposição que o envolve. O ceifador emite um uivo que pode ser ouvido com frequência nos desertos áridos de Athas. O tamanho, ferocidade e aparência misteriosa do Ceifador das Dunas o torna um combatente altamente valorizado em muitas arenas athasianas.

Ceifadores das Dunas vagam pelos desertos em pequenos bandos que podem incluir até 30 indivíduos. Há uma hierarquia estrita dentro do bando e é de natureza matriarcal. Existem três classes distintas dentro do bando: a matrona, as guerreiras e os zangões. A matrona e todos os guerreiros são do fêmeas e os zangões são do machos. As ceifadoras fêmeas crescem mais do que suas contrapartes machos e a fêmea mais velha e mais poderosa é a matrona do bando. Ela lidera o bando em combate. Quando a comida escasseia, ela os conduz em suas viagens para encontrar alimento. Outra fêmea pode desafiá-la por sua posição de matrona através de uma luta até a morte.

Um bando de ceifadores fará seu lar na base de um penhasco ou próximo a uma fonte de água dentro de seu território. Esses covis são construídos a partir da areia e cascalho, misturando-os com secreções da boca dos zangões. Essas estruturas se elevam vários níveis acima do solo e várias camadas abaixo do solo e parecem estruturalmente uma colmeia de adobe. Cada bando tem dois desses ninhos dentro de seu território e o bando divide seu tempo igualmente entre eles, metade do ano em cada um.

Ceifadores das Dunas tem duas temporadas de acasalamento. A matrona é a única fêmea que se reproduz. Qualquer outra fêmea do bando que tente reproduzir é morta pelo resto do bando. Este acasalamento ocorre uma vez nas margens das fontes de água perto de cada uma das

colmeias. Essas áreas tendem a ser solo ancestral ao qual retornam anualmente. Após o acasalamento, a matrona mata o macho e deposita 5 a 6 ovos dentro de seu cadáver. Ela então enterra o cadáver perto das margens do rio, oásis ou lagoa. O bando retorna em dois meses, quando os ovos eclodem. Para manter um equilíbrio adequado de guerreiras e zangões, alguns filhotes são mortos e o restante é assimilado ao grupo. O jovem ceifador leva aproximadamente seis meses para atingir a idade adulta.

Os ceifadores das dunas tem um sistema de comunicação bastante sofisticado e o fazem por meio de um sistema complexo de som, movimento e aromas. Se um indivíduo retorna depois de localizar com sucesso a próxima refeição do bando, ele começa uma espécie de dança. Durante a dança emite gorjeios e zumbidos suaves e libera aromas específicos. A dança comunica ao bando a direção e a distância da fonte de alimento, o que é e o número de indivíduos.

Ceifadores das Dunas comem qualquer coisa, planta ou animal. Eles até foram vistos comendo pequenas pedras. As pedras, acredita-se, ajudam na digestão de seus variados alimentos. Se a comida é extremamente escassa, sabe-se que os integrantes do bando se voltam uns contra os outros durante as refeições e muitas vezes lutam até a morte pela comida.

É sua ferocidade que os torna tão valorizados na arena. Um evento patrocinado pelos reis-feiticeiros envolve soltar um ceifador acima de dois combatentes no momento em que um golpe mortal está prestes a ser desferido.

Os membros da frente do Ceifador das Dunas são frequentemente usados para fazer espadas e outras armas brancas. Suas placas escamosas podem ser usadas na construção de escudos e armaduras.

**Combate:** Ceifadores das Dunas são extremamente territorialistas e atacam qualquer criatura que invada suas terras. O bando é dividido em clãs de 3 a 6 indivíduos consistindo em pelo menos uma guerreira e o resto, zangões. Esses clãs realizam os desejos da matrona, desde construir sua colméia até patrulhar sua região. O objetivo dessas patrulhas é atacar criaturas invadindo seu território e trazer de volta suas carcaças para o resto do bando se alimentar.

Essas feras tem uma astúcia brutal que realça seu intelecto relativamente baixo. Ceifadores frequentemente ficam esperando por dias em rotas de caravanas em antecipação de sua próxima oportunidade de se alimentar. Um de seus métodos favoritos de ataque é escalar o topo das dunas que cercam uma estrada ou trilha e se esconder agachando-se o mais baixo possível para uma criatura que pode ter até 3 metros. Quando os ceifadores veem um alvo

passar por baixo, eles pulam com seus poderosos apêndices frontais estendidos na esperança de empalar a vítima pretendida. Tais ataques, se bem sucedidos, causam 6d6 pontos de dano e tem um bônus de +5 por causa da velocidade de descida e do peso do ceifador. No corpo a corpo, essas criaturas são combatentes selvagens e ferozes. Seus braços semelhantes a lâminas são rápidos como um raio e infligem 3d6 pontos de dano em um ataque bem sucedido.

Suas mandíbulas podem prender uma vítima causando 2d6 pontos de dano. Ceifadores podem travar suas mandíbulas ao redor da vítima com um segundo golpe bem-sucedido. Se a segunda jogada de ataque for bem-sucedida, em cada rodada subsequente, os ceifadores das dunas acertam automaticamente, causando 2d6 pontos de dano. As vítimas podem acabar com esses ataques. Se eles forem bem sucedidos em um teste de Força CD 15. Sucesso significa que a vítima pode abrir as mandíbulas. Tal tentativa impede qualquer ataque da vítima naquela rodada.

Ceifadores das Dunas tem uma pele muito resistente que contribui para sua CA 18. Embora essas criaturas possam não ser excepcionalmente rápidas, elas são extremamente ágeis. Um ceifador adulto em combate com sua destreza, olhos vermelhos brilhantes, mandíbulas e mandíbulas estalantes e braços em arco e lâminas podem ser uma visão impressionante e assustadora.

### Ceifador das Dunas — Zangão

Os zangões são os menores Ceifadores das Dunas e estão no nível mais baixo do sistema de castas dessas criaturas. Eles geralmente constituem cerca de dois terços do bando e são os operários básicos do bando. Embora não sejam muito inteligentes, os zangões são trabalhadores robustos e podem entender e seguir as ordens das guerreiras e da matrona. São eles que constroem as colmeias e colhem a comida.

Os zangões não são inteligentes o suficiente para iniciar qualquer ação por conta própria e, portanto, são supervisionados por uma ceifadora guerreira. Cada zangão é atribuído a uma única guerreira e todas as ordens passam por ela. Eles estão ligados por seus feromônios e esse relacionamento dura por toda a vida. Se a guerreira dos zangões for morta ou morrer, o bando atacará os zangões restantes e os destruirão.

Os zangões são completamente subservientes e leais à sua superior e nunca a atacarão. No entanto, se outra guerreira infringir a cadeia de comando ou impedir que os zangões concluam as tarefas atribuídas a eles, eles atacam o intruso até que sejam mortos, matem a guerreira infratora, ou sejam ordenados a cessar por sua guerreira. O único

indivíduo que pode anular os comandos de uma guerreira dos zangões é a matrona. Zangões nunca atacam uma matrona.

### CEIFADOR DAS DUNAS - ZANGÃO

*Aberração, Grande, Neutro, Comum, Deserto Arenoso, Diurno*

Classe de Armadura: 21 (armadura natural)

Pontos de Vida: 65 (10d10+10)

Moral: 3

Deslocamento: 12 metros, salto 9 metros (distância)

Perícias: Furtividade +5, Acrobacia +5, Percepção +3

Sentidos: Percepção passiva 13

Idiomas: Ceifador das dunas

Nível de Desafio: 3 (700 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
22	16	13	2	13	6	18

### Acção

**Ataque surpresa:** O Zangão ataca com os apêndices. Os adversários tem -2 em teste de surpresa.

**Ataques Múltiplos.** O Zangão faz dois ataques com os apêndices.

**Apêndices:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +8 para acertar.

Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 5d4+6, perfurante.

**Mandíbula:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +8 para acertar.

Alcance: 1,5m, um alvo. Dano: 4d6+6, adicional de 4d6+6 por rodada se o Zangão travar a mandíbula.

### Ceifadores das Dunas - Guerreiras

Ceifadores Guerreiras são as sargentos do bando. Elas garantem que as ordens da matrona sejam cumpridas. Geralmente, as guerreiras constituem cerca de um terço da população do bando, nunca mais que isso. As guerreiras recebem de 2 a 5 zangões que estão ligados a elas por toda a vida. Se um zangão morre, um novo é designado para a guerreira, quando um novo zangão nasce.



## CEIFADOR DAS DUNAS - GUERREIRA

*Aberação, Grande, Neutro, Comum, Deserto Arenoso, Diurno*

Classe de Armadura: 23 (armadura natural)

Pontos de Vida: 78 (12d10+12)

Moral: 3

Deslocamento: 12 metros, salto 9 metros (distância)

Perícias: Furtividade +5, Acrobacia +5, Percepção +3

Sentidos: Percepção passiva 13

Idiomas: Ceifador das dunas

Nível de Desafio: 4 (1100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
22	16	13	8	13	8	18

Nível	Dis/Cie/Dev	Ata/Def	PFP
2	2/2/7	PM, EP/FI, BM	37

**Psicocinésia** — Ciência: nenhuma; Devoção: Agitação Molecular, Ataque Balístico, Barreira de Inércia.

**Telepatia** — Ciência: Conexão Mental, Invisibilidade Superior; Devoção: Apavorar, Enviar Pensamentos, Infligir Dor, Invisibilidade.

### Açõ≡→

**Ataque surpresa:** A Guerreira ataca com os apêndices. Os adversários tem -2 em teste de surpresa.

**Ataques Múltiplos.** A Guerreira faz dois ataques com os apêndices.

**Apêndices:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +8 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 5d4+6, perfurante.

**Mandíbula:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +8 para acertar. Alcance: 1,5m, um alvo. Dano: 4d6+6, adicional de 4d6+6 por rodada se a Guerreira travar a mandíbula.

**Psionicismo:** A criatura possui poderes psiônicos.

**Combate:** Em combate, as guerreiras atacam da maneira descrita anteriormente, mas após o contato inicial com um inimigo, elas geralmente se afastam e apoiam os zangões usando suas habilidades psiônicas inatas. Ataques favoritos incluem o uso de projetar força e ataque balístico para distrair e ferir ainda mais seus inimigos enquanto os zangões atacam corpo a corpo. Além disso, as guerreiras são conhecidas por usar sua capacidade de infligir dor para incapacitar inimigos mais poderosos. Se as coisas estão indo mal e parecer que os zangões serão derrotados, as guerreiras usam invisibilidade superior para escapar e alertar o bando e reunir reforços. Isso pode parecer cruel, mas é um instinto e não um ato de covardia, pois a derrota total do clã de uma guerreira incitará a matrona guerreira a atacar a guerreira. É extremamente raro que as guerreiras saiam vitoriosas em tal combate.

## Matrona

A matrona de um bando tem as mesmas habilidades e estatísticas que as Ceifadoras guerreiras, mas seus pontos de vida estão no máximo dos dados de vida. É dever da matrona dirigir o bando em todas as suas ações.

Ela decide quando e onde um clã específico irá caçar e quando o bando migra de uma colméia para outra.

## CEIFADOR DAS DUNAS - MATRONA

*Aberação, Grande, Neutro, Comum, Deserto Arenoso, Diurno*

Classe de Armadura: 23 (armadura natural)

Pontos de Vida: 132 (12d10+12)

Moral: 3

Deslocamento: 12 metros, salto 9 metros (distância)

Perícias: Furtividade +5, Acrobacia +5, Percepção +3

Sentidos: Percepção passiva 13

Idiomas: Ceifador das dunas

Nível de Desafio: 4 (1100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
22	16	13	10	13	10	18

Nível	Dis/Cie/Dev	Ata/Def	PFP
2	2/2/7	PM, EP/FI, BM	41

**Psicocinésia** — Ciência: nenhuma; Devoção: Agitação Molecular, Ataque Balístico, Barreira de Inércia.

**Telepatia** — Ciência: Conexão Mental, Invisibilidade Superior; Devoção: Apavorar, Enviar Pensamentos, Infligir Dor, Invisibilidade.

### Açõ≡→

**Ataque surpresa:** A Matrona ataca com os apêndices. Os adversários tem -2 em teste de surpresa.

**Ataques Múltiplos.** A Matrona faz dois ataques com os apêndices.

**Apêndices:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +8 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 5d4+6, perfurante.

**Mandíbula:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +8 para acertar. Alcance: 1,5m, um alvo. Dano: 4d6+6, adicional de 4d6+6 por rodada se a Matrona travar a mandíbula.

**Psionicismo:** A criatura possui poderes psiônicos.

## Corredor do Silte

Esses pequenos humanóides semelhantes a lagartos são comuns em Athas. Eles geralmente vivem a vida de invasores, embora ocasionalmente um covil seja encontrado. Corredores do Silte se movem muito rapidamente e tem pés largos e chatos. Eles podem até atravessar o silte por trechos, de, no máximo, 28 quilômetros sem se afundar. Eles odeiam elfos com paixão; um grupo inteiro de Corredores do Silte pode desviar-se de uma caravana para atacar um elfo solitário.

Os Corredores do Silte são pequenos, verdes, escamados e feios. Eles tem focinhos protuberantes cheios de dentes afiados. Usam pouca ou nenhuma roupa. O que eles usam geralmente é mais um troféu do que qualquer cobertura por pudor ou proteção.

### CORREDOR DO SILTE

*Humanoide, Pequeno, Caótico e Mau, Comum, Silte, Diurno*

**Classe de Armadura:** 15 (armadura natural)

**Pontos de Vida:** 7 (3d6-3)

**Moral:** 10

**Deslocamento:** 6 metros, 48 metros no Silte

**Perícias:** Furtividade +2

**Sentidos:** Percepção passiva 10

**Idiomas:** Corredores do silte (tribal), comum

**Nível de Desafio:** 1/2 (100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
6	10	9	6	10	10	9

Nível	Dis/Cie/Dev	Ata/Def	PFP
1	1/1/3	-/EPe	18

**Claresciência** — **Ciência:** Clariaudiência; **Devoção:** Mente de Combate, Navegação Radial, Ver o Som.

### Açôεε

**Ataques Múltiplos.** Os Corredores do Silte podem fazer dois ataques com as garras simultaneamente.

**Garras:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +7 para acertar.

Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d6+5, perfurante.

**Mordida:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +7 para acertar.

Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 2d4+5, perfurante.

**Arma:** Os corredores do silte utilizam armas conforme descrito na seção combate.

Os Corredores do Silte falam uma língua tribal e 35% deles podem falar a língua comum. Tribais por natureza, vivem em covis de até 200 indivíduos, mas grupos invasores tem não mais que 20 indivíduos. Essas tribos geralmente são baseadas em ilhas próximas às margens do Mar de Silte ou em um remoto oásis no deserto nas proximidades de uma Bacia de Silte. Corredores do Silte consideram elfos uma iguaria, e em combate corpo a corpo eles sempre atacam primeiro qualquer elfo presente. Sua velocidade natural geralmente facilita isso.

Os Corredores do Silte costumam habitar os mesmos tipos de ilhas que os gigantes. Os gigantes tendem a ver essas criaturas como pragas ou vermes, invadindo suas casas. Infelizmente, para os gigantes, eles são muito rápidos para serem golpeados.



Um bando de Corredores do Silte sempre tem um líder, o maior da tribo, com cerca de um metro e meio de altura. Se mais de 10 Corredores do Silte forem encontrados, o líder também terá dois guardas com ele. Se mais de 20 forem encontrados, mais 1d4 guardas estarão presentes. Líderes tem 15 PV, tem escamas grossas e carregam um escudo, dando-lhes CA 17. Os guardas tem 10 DV e também carregam escudos. Se encontrados em seu covil, existem 11-30 guardas (1d20 + 10) e 2-8 (2d4) líderes. O líder da tribo tem 15 PV e em 10% das vezes estará armado com uma arma de metal roubada, possivelmente uma espada curta enferrujada ou um machado de batalha esburacado.

Eles podem comer quase qualquer coisa, embora sempre prefiram os elfos se puderem comê-los. Corredores do Silte se reproduzem por postura de ovos, e somente os líderes podem se reproduzir.

**Combate:** Corredores do silte tem escamas naturalmente duras, o que explica sua classe de armadura. Eles são capazes de atacar com suas garras e dentes ou com suas armas. Os Corredores do Silte também carregam armas, se puderem roubá-las. Cada corredor de silte é armado conforme a tabela a seguir.

Rolagem	Armas
I-50	Sem armas
5I-60	Zarabatana e punhal de madeira ou osso
6I-80	Funda e massa de madeira
8I-90	Lança de madeira ou osso
9I-00	Punhal de osso ou madeira

Os Corredores do Silte usam duas táticas básicas em combate. A primeira é emboscar alguém, se possível; a segunda é ultrapassar um oponente usando táticas de onda. No entanto, os Corredores do Silte nunca atacam, a menos que superem o inimigo em pelo menos três para um.

Os líderes geralmente estão armados com uma espada longa de madeira ou arco curto, e seus guardas geralmente carregam machados de mão de madeira ou osso ou espadas curtas. Líderes e guardas geralmente carregam escudos de madeira ou outros tipos de escudos.

Corredores do Silte usam sua velocidade natural e poderes de combate mental para realizar ataques de surpresa, aparecendo sobre uma colina e descendo em um grupo com uma velocidade surpreendente. Eles tentam invadir mentalmente o grupo antes que qualquer poder ou feitiço possa ser lançado. Em tal situação, os oponentes tem uma penalidade de -3 em suas jogadas de surpresa.

Eles podem interromper o combate e fugir se seu número tiver sido diminuído a menos de duas criaturas para cada oponente.

## Crodlu

Crodlus são grandes répteis que vagam pelos desertos e savanas em manadas. Os crodlus se assemelham a grandes avestruzes, mas seus antebraços terminam em garras mortais e sua pele dura e escamosa tem um tom de amarelo a vermelho, com outras cores ao longo de seus lados e barriga. Eles tem uma visão fraca e um excelente olfato.

Existem dois tipos de Crodlus, os comuns e os pesados. Os Crodlus comuns são os normalmente encontrados na natureza. Já os pesados são manejados para terem suas características alteradas e servirem como animais de guerra, e não são encontrados livres na natureza, pois são animais de cativeiro.

Ambos os Crodlus são afetados por qualquer carga que estejam carregando e não se movem se carregados além de seus limites, conforme indicado na tabela abaixo.

Carga	Crodlu Comum	Mov.	Crodlu Pesado	Mov.
Leve	0 - 18 Kg	24	0 - 110 Kg	18
Média	19 - 80 Kg	18	111 - 160 Kg	12
Pesada	81 - 122 Kg	12	161 - 205 Kg	8
Muito Pesada	123 - 160 Kg	6	206 - 275 Kg	6

## Crodlu Comum

Os Crodlus comuns são os menores entre os dois tipos. São também mais leves e menos fortes. Devido à sua estrutura mais esbelta, eles podem correr em alta velocidade por longos períodos de tempo (por pelo menos 4 horas).

### CRODLU COMUM

*Besta, Grande, Neutro, Comum, Deserto Arenoso e Savana, Diurno*

Classe de Armadura: 15

Pontos de Vida: 57 (6d10+24)

Moral: 10

Deslocamento: 24 metros

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: -

Nível de Desafio: 2 (450 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
14	16	18	1	10	4	14

### Açõ≡→

**Ataques Múltiplos.** O Crodlu pode realizar dois ataques com as patas traseiras ou dois com os antebraços e uma mordida.

**Antebraços:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +5 para acertar.

Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d10+3, perfurante.

**Patas traseiras:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 2d4+3, contundente.

**Mordida:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 3d4+3, cortante.

Um rebanho de crodlus comuns tem em média 30 membros. O líder do rebanho é um macho com 84 PV e CA 16. Os filhotes de Crodlu podem ser treinados como montarias com 50% de chance de sucesso. Adultos capturados, exceto líderes, tem 10% de chance de serem treinados. Líderes não podem ser treinados.

**Combate:** Crodlus comuns atacam com suas patas traseiras, seus antebraços e mordida. Se ambos os antebraços acertarem, o crodlu agarra seu oponente, permitindo uma mordida automática que causa o dobro do dano.

## Crodlu Pesado

O Crodlu pesado é um tipo de Crodlu especialmente criado para guerra. Eles possuem escamas mais grossas para proteção da parte superior do corpo e da cabeça e garras em seus antebraços que podem ser afiadas ou aumentadas com lâminas de vidro, obsidiana ou até mesmo em casos incomuns, metal.

Crodlus pesados vivem em currais ou como parte de uma caravana ou grupo de guerra, e um rebanho de Crodlus pesados nunca é superior a 10. Na batalha, os Crodlus pesados devem ser mantidos longe dos Crodlus comuns ou eles podem atacar uns aos outros.

### CRODLU PESADO

*Besta, Grande, neutro, raro, Deserto Arenoso e Terreno Estéril Rochoso, Diurno*

Classe de Armadura: 16 (armadura natural)

Pontos de Vida: 76 (8d10+32)

Moral: 11

Deslocamento: 18 metros

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: -

Nível de Desafio: 3 (700 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
16	16	18	1	8	2	13

### Açõ≡→

**Ataques Múltiplos.** O Crodlu pode realizar dois ataques com as patas traseiras ou dois com os antebraços e uma mordida.

**Abalroar:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +5 para acertar.

Alcance: 18 m, um alvo. Dano: 5d6+3, contundente.

**Antebraços:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +5 para acertar.

Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d10+3, perfurante.

**Antebraços equipado com lâminas:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +7 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d10+5, cortante.

**Patas traseiras:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 2d4+3, contundente.

**Mordida:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +5 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 3d4+3, cortante.

Os Crodlu pesados domesticados se reproduzem conforme seus donos permitem. Espécimes selvagens que

cruzam com seus rebanhos, produzem descendentes menores que, depois de algumas gerações, não podem ser distinguidos do Crodlu comum.

**Combate:** Um crodlu pesado ataca com garras traseiras, os antebraços e mordida. Ele pode usar seu ataque de abalroamento se estiver sozinho ou carregando um cavaleiro, mas precisa de 18 metros de espaço livre entre ele e seu alvo. Se errar, o crodlu corre em seu movimento completo ou até atingir algo. Se atingir um objeto imóvel, o crodlu recebe 10 pontos de dano de seu próprio impulso.

Um crodlu pesado geralmente tem lâminas de antebraço e armadura corporal. Ataques com lâmina causam +6 pontos de dano. Armadura de tecido (CA 16) custa 20 pc, couro parcial (CA 17) custa 55 pc e couro completo (CA 19) custa 130 pc.

## Dagorran

Um dagorran é uma fera parecida com um sapo com pele dourada, olhos verdes e um crescimento cristalino verde entre os ombros. A pele é valorizada por suas qualidades como armaduras pelos guerreiros, e pelos magos como um componente material para lançar feitiços de proteção. O crescimento cristalino verde é a fonte das habilidades psiônicas e de rastreamento dessas criaturas e é valorizado por profanadores e preservadores para a criação de poções que afetam a mente. Tem grandes dentes afiados que usa para caçar e comer suas presas. Suas pernas grandes e musculosas são usadas para pular, correr e caminhar. O dagorran dominante ou líder tem um crescimento cristalino maior.

### DAGORRAN

*Besta, Médio, Neutro, Comum, Qualquer (exceto Floresta do Cume), Noturno*

Classe de Armadura: 15

Pontos de Vida: 22 (5d8)

Moral: 9

Deslocamento: salto 9 metros (distância)

Sentidos: Percepção passiva II

Idiomas: -

Nível de Desafio: 1/2 (100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
10	10	10	2	12	10	11

Nível	Dis/Cie/Dev	Ata/Def	PFP
2	1/1/3	CE/MV	3I

Psicocinésia — Ciência: Detonar; Devoção: Ataque Balístico, Barreira de Inércia, Controle corporal.

### Аçõεε

Mordida: Arma de Combate Corpo a Corpo. +7 para acertar.

Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 4d4+5, perfurante.

Psionicismo: A criatura possui poderes psiônicos.

Um dagorran não se comunica de forma audível, mas usa suas habilidades psiônicas para transmitir pensamentos e ideias limitadas. Ocasionalmente emite um ruído profundo e gutural, mas esses sons não tem significado para o dagorran.

O dagorran é uma criatura social que vive e caça em bandos. A hierarquia dentro do bando é rígida e o dagorran mais forte é o líder. Quando um dagorran deseja disputar a posição de líder, ele se aproxima do líder e inicia uma dança que envolve os dois competidores circulando um ao outro, o que sinaliza um desafio. O bando forma um círculo em torno dos combatentes e uma batalha até a morte segue. O vencedor se torna o líder enquanto o perdedor se torna uma refeição para o resto do bando. Se o desafiante

for o vencedor e o novo líder, o crescimento cristalino em suas costas se expande para o tamanho maior típico do dagorran líder em 5 a 10 dias.

Embora os bandos de dagorrans possam ser encontrados a qualquer momento, eles preferem dormir durante as horas quentes do dia e caçar durante as noites mais frias. Se o bando se alimentou recentemente, eles se enterram na areia durante o dia apenas com os olhos esbugalhados e as narinas emergindo da areia. Eles geralmente dormem durante todo o dia, a menos que uma criatura desconhecida se intrometa entre eles. Se um intruso se aproximar, o líder sinaliza um ataque usando sua habilidade de comunicação psiônica.

Dagorran já foi comum em Athas, mas seu valor como componentes para poções e feitiços, sua pele parecida com couro, e a carne dagorran que os thri-kreens consideram uma iguaria, os fizeram chegar perto da extinção. Eles ainda são comuns nos desertos perto de Draj e são frequentemente usados como rastreadores pelos guardas drajianos por causa de sua sensibilidade psiônica. Eles também são procurados por nobres, patriarcas e matriarcas das casas mercantes para ajudar a manter seus jardins livres de roedores e outros pequenos animais.

**Combate:** Dagorrans caçam em bandos e rastreiam presas usando sua sensibilidade psiônica inata para pegar e seguir a assinatura psiônica das criaturas mais inteligentes. Essas impressões podem ser coletadas mesmo que tenham vários dias. Essas criaturas geralmente lançam seu ataque com sua ciência psiônica Detonar. O ataque é direcionado ao chão perto de uma vítima, ferindo e muitas vezes matando suas presas com os estilhaços da explosão. Se o alvo sobreviver ao Detonar, os dagorrans saltam além do alvo, atacando com sua mordida ainda no ar. Após um golpe bem-sucedido, os dagorrans entram em combate corpo a corpo.

Enquanto o bando ataca, o líder dagorran tenta tomar o controle da vítima usando a devoção de Controle Corporal. Se houver mais de um oponente, o líder escolhe aquele com menos pontos de força psiônica restantes ou aquele que não possui poderes psiônicos. Os níveis de PFP são recebidos naturalmente por causa da sensibilidade psiônica da besta. Se o combate está indo mal, os sobreviventes desengajam o combate e usam sua habilidade de ataque balístico.

Os dagorrans tem um antigo ódio pelos thri-kreens. Se um thri-kreen estiver entre os oponentes, todos os ataques são direcionados a ele e se mais de um estiver presente, o indivíduo com poderes psiônicos é o alvo.

## Elfos

Os elfos de Athas são talvez a raça mais prolífica de semi-humanos que não moram nas cidades a leste das Montanhas Ressonantes. Embora muitas das tribos sigam costumes diferentes, todos os elfos tem uma coisa em comum – uma propensão para ataques e guerras.

Os elfos de Athas são ágeis e altos, com uma média de 1,95 a 2,25 metros de altura. Eles são extremamente musculosos, apesar de sua estatura magra. No entanto, os anos de exposição afetaram suas características, levando a uma constituição mais fraca. As feições esculpidas pelo sol e pelo vento dominam os rostos dos elfos. Para sobreviver aos elementos severos dos desertos, os elfos são forçados a se vestir com roupas escuras e protetoras. Frequentemente, elfos costuram símbolos de clãs em suas roupas, mas nunca em agasalhos, como capas. Esses artigos são pintados para melhor camuflar o elfo dentro do terreno do deserto. Os elfos consideram essa vestimenta distinta parte de sua cultura élfica, e provavelmente continuarão usando tal vestimenta mesmo dentro dos limites de abrigos resistentes às intempéries.

Muitos elfos falam comum, especialmente aqueles que frequentemente lidam com humanos, mas os elfos tem sua própria linguagem. Essa coleção de palavras curtas, geralmente monossilábicas, é disparada rapidamente, dificultando a compreensão do idioma para falantes não nativos. Como resultado, os elfos são forçados a diminuir o ritmo, o que eles acham bastante desagradável, ao conversar com estranhos. Por causa disso, os elfos tendem a falar com muito menos frequência com estranhos, uma ação que leva muitos a chamarem os elfos de um pouco distantes.

Elfos compartilham uma unidade tribal intensamente forte que não se estende além das fronteiras tribais. Elfos forasteiros são inimigos em potencial tanto quanto qualquer outra criatura. Com um esforço considerável, os forasteiros podem ser aceitos por um indivíduo ou por uma tribo inteira, mas apenas por meio de serviço extensivo, sacrifício e bravura. Em casos muito mais raros, mesmo essas ações nobres não são suficientes. As histórias que abundam nas tavernas falam de líderes tribais que impõem feridas auto-infligidas, como tatuagens desenhadas com adagas ou marcas de ferro quente. A chance dessa confiança conquistada não aumenta porque o recém-chegado é um elfo.

Anos de condicionamento inculcaram nos elfos a habilidade de correr rapidamente em terrenos arenosos e rochosos. Elfos tem uma maior resistência ao calor e ao frio. Eles permanecem inalterados em temperaturas tão altas quanto 45 graus ou tão baixas quanto 0 graus. (Isso se aplica

apenas a temperaturas causadas naturalmente; mudanças mágicas ainda afetam elfos como afetam outras raças.) Além disso, algo em seu metabolismo permite que elfos superem suas Constituições fracas e inibam os efeitos da fadiga realizando um teste de Constituição CD 12. Elfos são capazes de caminhar mais rápido que outros humanóides, a taxas de marcha normal e forçada de 12 e 16, respectivamente. Esta velocidade leva os elfos a desprezar o uso de animais como meio de transporte. Esses animais desajeitados inibiriam a habilidade dos elfos de se moverem pela terra sem serem vistos. O movimento ágil dos elfos e a infravisão de 18 metros os tornam uma ameaça contínua para aqueles que viajam no ambiente selvagem entre cidades-estados à noite.

### ELFO

*Humanóide, Médio, Caótico Neutro, Comum, Qualquer, Qualquer*

Classe de Armadura: 10

Pontos de Vida: 17 (2d8+8)

Moral: 8

Deslocamento: 12

Perícias: Furtividade +2, Percepção +4

Sentidos: Percepção passiva 14

Idiomas: Comum, élfico

Nível de Desafio: 1/8 (25 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
10	10	18	9	14	12	16

### Аџѳѳ

**Ataques Múltiplos.** O Elfo realiza dois ataques com espada curta.

**Espada Curta.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma. +2 para acertar.

Alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 1d6, perfurante.

**Besta de Mão.** Ataque à Distância com Arma. +2 para acertar.

Distância 9/36 m, um alvo. Dano: 1d6, perfurante e o alvo deve realizar uma salvaguarda de Constituição CD 13 ou fica envenenado por 1 hora. Se a salvaguarda falhar por 5 ou mais, ele também ficará inconsciente enquanto estiver envenenado dessa forma. O alvo acorda se sofrer dano ou se outra criatura usar uma ação para sacudi-lo e acordá-lo.

**Soco:** Ataque Corpo-a-Corpo sem Arma. +2 para acertar. Alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 1d6, contundente

Como passaram a maior parte de suas vidas ao ar livre, os elfos athasianos não recebem um bônus para localizar portas secretas ou ocultas. Eles, no entanto, tem acesso às habilidades descritas no Livro do Jogador.

A maioria dos elfos ganha uma vida respeitável como pastores, mas alguns escolhem a lucrativa profissão de mercador ou as mais perigosas invasões e ladrões. O elfo está bem equipado para qualquer trabalho. É versátil em comunicação, é conhecedor de uma variedade de paisagens e é capaz de transportar muita carga por vastos territórios em pouco tempo.

O inimigo natural do elfo é um thri-kreen, que provavelmente vê o elfo como uma refeição em potencial.

Quando um grupo de guerra ou caça é encontrado (por exemplo, grupos de mais de seis), há um líder de caça com 3 DV e CA 15 para cada 10 elfos. Para cada 15 elfos, há um líder invasor e um psionicista, ambos com 5 DV, e CA 15.

Elfos athasianos não tem uma resistência inata a feitiços de sono ou feitiços e são forçados a confiar apenas em seus testes de resistência contra tais formas de ataque. Os elfos athasianos obtêm sua classe de armadura de sua armadura de couro moldada e sua alta destreza.

**Combate:** Elfos tem reflexos relâmpagos, tornando-os oponentes perigosos em batalha. Sua agilidade os torna mais difíceis de atacar e lhes dá uma precisão fantástica com armas de arremesso e mísseis. Os elfos athasianos estão imbuídos de uma selvageria feroz que os torna combatentes brutais. Elfos encurralados desarmados e em menor número ainda podem ser inimigos temíveis. Elfos também são excepcionalmente rápidos. Eles possuem uma rapidez natural que lhes permite cruzar grandes distâncias em quase a metade do tempo necessário para outros semi-humanos próximos ao seu tamanho.

Ao caçar e lutar, os elfos preferem armas longas e finas, como espadas longas e armas de haste. Há uma antiga lenda élfica que fala de um guerreiro que foi capaz de atacar seu oponente muito mais forte três vezes antes que o outro percebesse sua presença. O lutador maior foi derrubado antes que pudesse acertar um golpe com sucesso. Embora mais ficção do que fato, a mensagem é clara - rápido e preciso vence a batalha. Essa filosofia permeia tudo o que compõe as táticas de batalha dos elfos, e nenhum elfo escolherá uma arma pesada para lutar. Elfos preferem mãos nuas a martelos de guerra. A maioria das armas élficas inflige 1-6 (1d6) pontos de dano, embora o tipo de material usado na construção tenha algum efeito sobre o dano.

Outra filosofia élfica sustenta que os elfos só podem ganhar maestria com armas personalizadas. Os elfos se orgulham muito das armas que empunham, passando horas se familiarizando com elas e praticando com elas. De fato, ao usar uma espada longa ou um arco longo feito por um membro de sua tribo nativa, os elfos recebem um bônus de +1 em suas jogadas de ataque. Outras espadas longas e arcos longos, independentemente de serem forjados por elfos de outras tribos ou pelos melhores ferreiros de Tyr, não recebem o bônus.

Quando em seu terreno natural, os desertos e estepes de Athas, os elfos são especialmente difíceis de detectar.

Bastante confortáveis em seu ambiente normal, os elfos são

capazes de usar sua coloração, conhecimento do terreno e físico para se misturar com o ambiente. Tais habilidades dão aos alvos de uma emboscada élfica -4 em sua rolagem de surpresa (exceto quando emboscando outros elfos). Elfos costumam tirar vantagem desse conhecimento, observando os viajantes por horas antes de fazer uma emboscada. Mas essas habilidades não funcionam ao contrário. Elfos são surpreendidos, mesmo em seus territórios de origem, tão facilmente quanto qualquer outro grupo.



## Erdland

Erdlands são uma grande variante dos erdlus e são comumente encontrados em rebanhos nas planícies athasianas. Usados como montarias ou para puxar carroças, os erdlands são uma visão comum ao longo das rotas dos comerciantes pelos desertos de Athas.

Erdlands, como seus primos menores, são aves que não voam e não tem penas, cobertas de escamas vermelhas a cinzas. Erdlands podem pesar até 900 Kg e muitas vezes tem quase 4,5 metros de altura. As pernas de um erdland são poderosas e fortes, ostentando grandes pés de quatro garras. Ao contrário dos erdlus, os erdlands não são capazes de velocidades rápidas e são usados mais por sua resistência do que por sua velocidade. Além da diferença de tamanho e velocidade, os erdlands se assemelham muito aos erdlus menores e mais rápidos.

### ERDLAND

*Besta, Grande, Neutro, Comum, Qualquer, Diurno*

Classe de Armadura: 14 (armadura natural)

Pontos de Vida: 32 (5d10+5)

Moral: 10

Deslocamento: 12 metros

Sentidos: Percepção passiva 10

Idiomas: -

Nível de Desafio: 1/2 (100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
14	16	13	1	10	2	11

Nível	Dis/Cie/Dev	Ata/Def	PPF
1	1/1/3	PM/MV	17

Telepatia — Ciência: Dominação; Devoção: Detecção de vida, Dreno psíquico, Apavorar.

### Acô→

Bicada: Arma de Combate Corpo a Corpo. +4 para acertar.

Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: Id10+2, perfurante.

Psionicismo: A criatura possui poderes psiônicos se tiver acabado de comer uma flor daninha. 5% de chance de ocorrer.

Erdlands vivem nas áreas de vegetação baixa encontradas nos planaltos de Athas. Eles costumam se abrigar em alguns dos arbustos e árvores maiores que crescem perto da borda das Montanhas Ressonantes, onde os planaltos atingem a base das montanhas.

Erdlands se reúnem em grupos muito menores que os erdlus, geralmente variando de 10 a 30 em número.

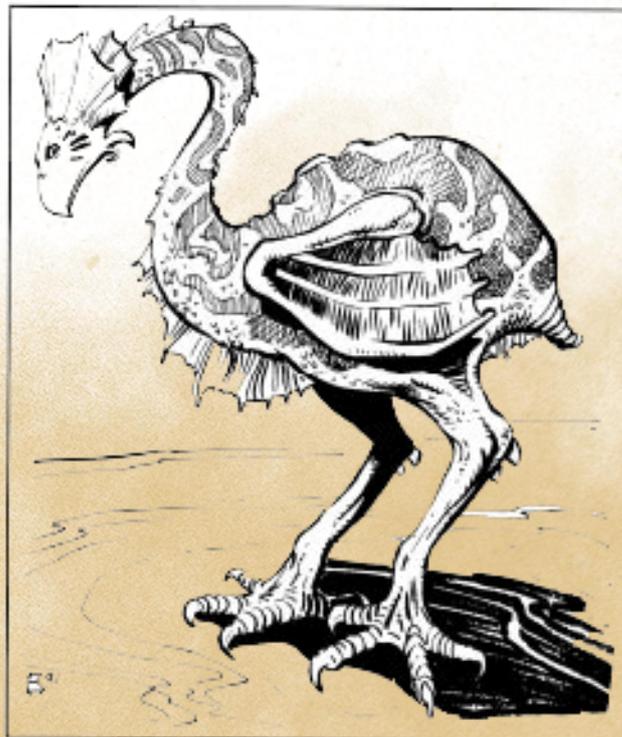
Erdlands são onívoros, comendo animais e vegetais, geralmente o que estiver mais prontamente disponível. Erdlands raramente caçam por comida e, na maioria das vezes, comem vegetação para sobreviver, apreciando carne quando outro animal ou criatura é encontrada morta. Mas

de vez em quando, os erdlands vão caçar; eles são bastante competentes ao fazê-lo.

Erdland gosta muito de comer flores daninhas, uma planta com flores que causa um aumento nos poderes psiônicos de quem a come. Embora normalmente não possuam habilidade psiônica, quando comem flor daninha, erdlands ganham as habilidades psiônicas descritas. Esta habilidade dura apenas um turno, e assim, é muito raro que aventureiros encontrem um erdland com capacidades psiônicas ativas.

Erdlands, como erdlus, produzem filhotes por ovos, cujo tamanho pode chegar a 90 cm de diâmetro. Os ovos de erdland são um pouco menos saborosos que os ovos erdlu, mas podem fornecer comida para até três humanos adultos ou semi-humanos. Os ovos de Erdland são incubados no subsolo, em pequenos poços cavados pelo portador do ovo. Durante o dia, as paredes de terra e lama desses poços ficam muito úmidas e quentes, devido ao calor abrasador do sol athasiano.

Erdlands com ovos geralmente cavam três ou quatro desses poços, todos dentro de uma área de aproximadamente 9 metros de diâmetro. Sempre que um desses poços de ovos é ameaçado por outra criatura (homem ou não), o portador do ovo atacará a ameaça violentamente para proteger seus filhotes.



Erdlands não fornecem muito em termos de material utilizável para coisas como armas ou componentes mágicos. O único recurso que eles fornecem é comida para algumas das tribos selvagens de pequeninos que habitam as

selvas de Athas. Um erdland médio pode fornecer até 350 quilos de carne.

**Combate:** Os Erdlands não atacam com frequência, mas quando atacadas são capazes de se defender. Quando os erdlands entram em combate, eles fazem dois ataques por rodada com seu grande bico em forma de cunha. A pele escamosa do erdland fornece proteção adequada.

## Erva-do-mato

Erva-do-mato é uma planta espessa, espinhosa e parecida com uma videira que cresce com uma velocidade incrível. Apenas a ponta das videiras realmente cresce, o resto é uma parede de espinhos quase intransponível.



Vários grupos cultivam ervas-do-mato para a defesa dos assentamentos e do abastecimento de água. A erva-do-mato cria uma barreira defensiva quase intransponível, e as videiras cultivadas são excelentes armas ofensivas. A altura e o comprimento do crescimento do espinheiro dependem da umidade disponível e de como é cultivado. O método mais eficaz de estimular o crescimento do espinheiro é borrifar pequenas quantidades de água à noite e pela manhã nas pontas verdes em crescimento. Isso fornece à planta a umidade necessária.

Uma seção redonda de 10 cm de erva-do-mato geralmente cresce grossa e reta para comprimentos curtos. Esses comprimentos de espinheiro são excelentes cajados ou porretes espinhosos, pois causam duas vezes mais dano do que uma simples arma de madeira e tem duas vezes menos chance de se partir. O dano extra vem das dezenas de espinhos de 2 a 10 cm que cobrem a arma. O portador deve ser avisado de que se a arma for utilizada de maneira incorreta (no caso de um I natural), há uma boa chance (50%) de que ele se empale nos espinhos afiados. Um cajado sólido feito com madeira do espinheiro ou um porrete custa quatro vezes mais do que um cajado de madeira normal.

## Erva-do-mato - Daninha

Erva-do-mato daninha cresce como uma massa espessa, retorcida e emaranhada de trepadeiras espinhosas marrom-acinzentadas. A trepadeira não produz folhas. As hastes são o componente fotossintético real da planta. As extremidades de cada videira são as únicas partes que crescem. À medida que a videira cresce, a parte mais velha endurece por falta de umidade. Desta forma, a videira forma sua própria treliça à medida que cresce. Embora endurecido pela falta de umidade, o arbusto permanece duro, criando uma defesa mortal para os brotos mais novos. A erva-do-mato endurecida não pega fogo por ser dura demais para ser usada como lenha.

### ERVA-DO-MATO - DANINHA

*Planta, Colossal, Nenhum, Comum, Qualquer, Qualquer*

Classe de Armadura: 14 (armadura natural)

Pontos de Vida: 31 (3d20)

Moral: Nenhum

Deslocamento: 0

Sentidos: -

Idiomas: -

Nível de Desafio: 4 (1100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
ND						

### Açô→

**Ataque Passivo múltiplo:** A criatura que cai numa Erva-do-Mato deve fazer uma Salvaguarda de Destreza CD 12 ou ser atingida por 5d20 espinhos.

## Erva-do-mato - Árvore

A árvore de espinheiro é uma forma cultivada de espinheiro. Usando apenas as seções mais grossas, um horticultor cortará repetidamente o topo de um caule de espinheiro plantado verticalmente. A redução contínua do comprimento faz com que a planta crie uma nova camada externa para sobreviver. Quando a videira atinge a espessura desejada, ela pode crescer. O corte e o ajuste constantes manterão o espinheiro crescendo da maneira desejada, criando uma árvore de espinheiro.

**Combate:** Ervas-do-mato são uma excelente planta/arma defensiva. Muitas criaturas encontraram a morte tentando alcançar um objetivo que está do outro lado da massa emaranhada de espinheiros. A morte geralmente resulta de empalamento ou cortes profundos e sangrentos causados pelos milhares de espinhos afiados. Erva-do-mato daninha tem 100 espinhos de 2 a 5 cm por metro quadrado.

A erva-do-mato não faz ataque, mas se uma vítima for jogada em uma seção de erva-do-mato, deve ser bem sucedida numa salvaguarda de destreza CD 10. Caso falhe

no teste, IdI00 são rolados para ver quantos espinhos realmente atingem a vítima - cada um causa um único ponto de dano.

Uma vez na erva-do-mato, a maioria das criaturas morrem tentando sair. Para tentar sair, o teste de destreza é contra a CD 15, e uma nova falha, mais IdI00 deve ser jogado para determinar quantos novos espinhos atingem a vítima.

### ERVA-DO-MATO - ÁRVORE

*Planta, Pequeno, Nenhum, Comum, Qualquer, Qualquer*

---

Classe de Armadura: 15 (armadura natural)

Pontos de Vida: 10 (3d6)

Moral: Nenhum

Deslocamento: 0

---

Sentidos: -

Idiomas: -

Nível de Desafio: 4 (1100 xp)

---

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
ND						

---

### Acção

---

**Ataque Passivo múltiplo:** A criatura que cai numa Erva-do-Mato deve fazer uma Salvaguarda de Destreza CD 10 ou ser atingida por 5d20 espinhos.

## Espírito da Região

Um Espírito da Região é um ser poderoso que habita as várias características geológicas (montanhas, colinas, formações rochosas, fontes termais, leitos de rios, ventos, céus, etc.) de Athas. Eles são praticamente invulneráveis, mas também tem pouco contato direto com o mundo. Eles preferem trabalhar através do druida que vigia os fenômenos naturais que habitam. Poucos, exceto os druidas, já viram ou tiveram algum contato com um espírito.

Os espíritos da região quase nunca são vistos. Nas raras ocasiões em que se manifestam, aparecem como enormes elementais com as propriedades de suas terras habitadas.

O espírito da região se comunica apenas com druidas e clérigos, embora, se desejar, pode falar a língua de qualquer criatura que habite sua terra.

Os espíritos da região quase nunca entram em combate diretamente. Um espírito em forma normal (não material) é totalmente imune a ataques mágicos, psiônicos ou físicos. De fato, na forma normal, a única maneira de um espírito ser prejudicado é se os fenômenos naturais que ele habita forem totalmente destruídos.

Os espíritos preferem trabalhar através de um druida guardando sua propriedade terrestre. Enquanto houver um druida presente para proteger e guardar o terreno, um espírito raramente toma forma material. A única vez que um espírito se manifesta é quando a existência de sua característica de terreno é ameaçada. Isso depende inteiramente de que tipo de espírito está sendo tratado. Um oásis é mais facilmente ameaçado do que um trecho de deserto, e o vento norte que sopra de um vale montanhoso só pode ser ameaçado se todo o vale for aterrado, ou as montanhas removidas, para que o vento não sopra mais. Em todos os casos, considere o tipo de espírito e a chance de que alguém possa realmente destruir aquela seção de Athas.

Se tal caso existe, um espírito pode se materializar em um enorme elemental. Tais seres surgem das formações em que habitam e se assemelham muito a elas. Assim, um espírito de uma formação rochosa aparece como um grande elemental rochoso, um espírito de uma fonte termal aparece como uma coluna de água fumegante, o espírito dos ventos é um ser invisível parecido com um gênio etc. tipos de espíritos tem ataques e defesas especiais que estão listados abaixo. A chance do espírito se materializar é de 10%.

Os espíritos da região habitam quase todas as características do terreno de Athas. São criaturas completamente solitárias, preocupando-se apenas com sua área habitada. No entanto, eles coexistem com os outros espíritos na área. Uma fonte termal, por exemplo, pode ser

habitada por um espírito de fogo e água, coexistindo pacificamente, embora sejam diametralmente opostos.



Os espíritos ou não tem efeito sobre a ecologia, ou são a ecologia, dependendo de como você olha para ela. Eles são reverenciados e adorados pelos druidas, respeitados pelo povo comum e ignorados (ou abusados) pelos profanadores. Um espírito não precisa ser adorado por um druida para sobreviver. Ele se contenta simplesmente em existir em seu terreno escolhido. Espíritos cujas características terrestres residentes são totalmente destruídas morrem ou retornam ao plano elemental, ninguém sabe ao certo qual. Este é um mistério que nem mesmo os grandes druidas podem responder. Nem ninguém sabe de onde os espíritos se originaram. A teoria popular é que Athas já foi um mundo tão cheio de energia vital que os espíritos podem ter sido responsáveis pela criação da própria vida.

**Combate:** Em combate, todos os espíritos são capazes de socar duas vezes com seus punhos maciços, causando 4d8 pontos de dano. Eles tentam atacar com surpresa - um espírito de um deserto aparece da areia atrás de um oponente, um espírito do ar aparece acima e atrás de um oponente, um espírito de um oásis surge da água. Isso geralmente significa que um oponente recebe uma penalidade de -4 em sua rolagem de surpresa. As exceções devem ser decididas individualmente; por exemplo, um espírito de um oásis não pode aparecer atrás do oponente a menos que o oponente esteja de costas para o oásis ou esteja realmente de pé na água. Lembre-se da inteligência dos espíritos e julgue de acordo.

Espíritos que se manifestam também são capazes de usar todos os feitiços de sua esfera particular - ar, terra, fogo ou água. Tais magias são todas tratadas como habilidades inatas. Além disso, como são habilidades inatas, elas não podem ser interrompidas pelo espírito que sofre dano e não requerem componentes verbais, materiais ou somáticos.

Um espírito em forma material é altamente resistente à magia hostil. Eles tem 65% de chance de resistir à maioria das formas de magia, com exceção da magia de uma esfera diametralmente oposta. Os espíritos do ar não tem resistência à magia da esfera da terra, os espíritos do fogo não tem imunidade à magia da água, etc.

Na forma material, o espírito não pode ser realmente morto. Ele pode ser levado a zero pontos de vida, fazendo com que retorne à forma não material. Ele não pode retomar sua forma material por um dia inteiro depois disso. Depois de um dia, o espírito pode se manifestar novamente. Ele terá se regenerado até os pontos de vida completos e recuperado todos os seus poderes. Se um espírito chegar a zero pontos de vida dessa maneira, o druida que guarda essa característica de terreno não recebe magias acima do 2º nível naquele dia.

## Espíritos do Ar

Os espíritos do ar incluem todos os espíritos do vento ou dos espíritos de céus abertos sobre certos trechos do deserto, como espíritos do vento sul ou espíritos do céu de um trecho das salinas. Eles só se manifestam se a existência do vento/céu estiver ameaçada.

### ESPÍRITO DA BEGIÃO - AR

*Feérico, Enorme, Neutro, Comum, Qualquer, Qualquer*

Classe de Armadura: 21

Pontos de Vida: 143 (22d10+22)

Moral: 4

Deslocamento: 48 metros

Imunidade a Dano: Ar

Imunidade a Condição: Cego, surdo, exausto

Sentidos: Percepção passiva 18

Idiomas: -

Nível de Desafio: 6 (2300 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
22	16	13	24	22	14	17

### Açõẽs

**Erguer no Ar:** Criaturas de tamanho M ou menor devem passar numa salvaguarda de Destreza CD 10 ou serão erguidas no ar a uma altura de 30 metros. Dano: 10d6.

**Socar:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +9 para acertar.

Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 6d6+6 ponto, contundente.

Um espírito do céu quase nunca se manifesta; a única exceção pode ser se alguém estiver levantando poeira

suficiente para bloquear o céu, e somente se tal condição persistir por meses ou até anos. Outro caso pode ser se alguém estivesse matando todas as criaturas voadoras em uma área. Já um espírito de vento do cânion, por exemplo, pode se manifestar se a boca do vale for bloqueada, impedindo assim o fluxo natural do vento.

**Combate:** Na forma material, os espíritos do ar tem vários poderes especiais. Eles podem entrar no ar e criar um vento com a força de um furacão, capaz de derrubar todas as criaturas de tamanho inferior ao gigantesco. O vento dura até uma hora e pode levantar criaturas de tamanho M ou menores. Um espírito do ar recebe +2 de bônus de ataque e dano enquanto luta contra criaturas que estão suspensas.

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

## Espíritos da Terra

Um espírito da terra é talvez o mais forte dos espíritos, pois a terra está sempre presente. Individualmente, um espírito de um afloramento rochoso em um deserto arenoso pode ser ameaçado se alguém começar a quebrar a rocha. Um espírito de uma montanha pode ser ameaçado se um templário lançar vários feitiços de terremoto e começar a quebrar a montanha.

### ESPÍRITO DA BEGIÃO - TERRA

*Feérico, Enorme, Neutro, Comum, Qualquer, Qualquer*

Classe de Armadura: 21

Pontos de Vida: 143 (22d10+22)

Moral: 4

Deslocamento: 48 metros

Imunidade a Dano: Terra

Imunidade a Condição: Cego, surdo, exausto

Sentidos: Percepção passiva 18

Nível de Desafio: 6 (2300 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
22	16	13	24	22	14	17

### Açõẽs

**Esmagar:** O espírito ergue uma parede de terra e a derruba sobre os oponentes. Dano: 10d8.

**Terremoto:** O espírito cria um terremoto centrado nos oponentes. Igual ao feitiço terremoto do LdJ.

**Socar:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +9 para acertar.

Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 6d6+6 ponto, contundente.

**Combate:** Em combate, um espírito da terra tem dois poderes especiais. Eles podem se fechar em terra, na forma de um grande muro que cai sobre o infrator. Tal parede causa dano a um oponente de tamanho normal e tem 50% de chance de enterrar o referido oponente. O outro

poder especial do espírito é a habilidade de lançar um terremoto. O terremoto tem um raio de efeito de 30 metros e está sempre centrado nos destruidores do recurso terrestre. Grandes rachaduras aparecem no chão, possivelmente fazendo com que as criaturas afetadas caiam e sejam esmagadas até a morte.

Os espíritos da terra convocam seus druidas residentes por vários meios. O método favorito é enviar um animal escavador para falar com o druida, embora em casos extremos os espíritos da terra possam realmente enviar vibrações muito fracas através da terra, transmitindo uma mensagem que apenas seu druida pode entender.

## Espíritos do Fogo

Um espírito do fogo é mais facilmente ameaçado do que os espíritos do ar ou da terra, uma vez que as características do fogo que ele habita são mais facilmente destruídas do que as outras. É teorizado que, se uma pastagem seca é destruída pelo fogo o espírito se transforma, podendo, talvez, se tornar um espírito de um vento quente (quente o suficiente para queimar coisas inflamáveis), ou um espírito de fumaça flutuando pelo deserto.

### ESPÍRITO DA BEGIÃO - FOGO

*Feérico, Enorme, Neutro, Comum, Qualquer, Qualquer*

Classe de Armadura: 21

Pontos de Vida: 143 (22d10+22)

Moral: 4

Deslocamento: 48 metros

Imunidade a Dano: Fogo

Imunidade a Condição: Cego, surdo, exausto

Sentidos: Percepção passiva 18

Nível de Desafio: 6 (2300 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
22	16	13	24	22	14	17

### Açõẽs

**Muralha de fogo:** Igual ao feitiço Muralha de Fogo do LdJ. Dano: 10d8.

**Socar:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +9 para acertar.

Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 6d6+6 ponto, contundente.

**Vento sulfúrico:** O espírito do fogo expele uma lufada de vento sulfúrico, impossibilitando de respirar e desidratando o alvo. Uma salvaguarda de Constituição CD 14 cancela os efeitos da asfixia. O efeito de desidratação não possui salvaguarda.

**Combate:** Em combate, o espírito tem dois poderes especiais. Ele pode entrar no fogo diretamente do plano elemental do fogo. Isso aparece como o feitiço muralha de fogo, como se fosse lançado como 9º círculo. Este fogo pode se mover com o oponente e pode segui-lo para qualquer lugar durante toda a duração do feitiço. O fogo não pode atravessar a água e não pode prejudicar ninguém

completamente enterrado na terra. Se o oponente levantar voo, as chamas simplesmente se consolidam e sobem mais alto, seguindo o inimigo no ar. A altura máxima de tal fogo é 30 metros. O segundo poder especial é um vento quente e sulfúrico, que preenche uma área de 60 metros de raio a partir do agressor do elemento, persistindo por 1d6 rodadas. Os gases sulfúricos não são respiráveis como o ar normal e causam asfixia e engasgos, a menos que a vítima obtenha sucesso em salvaguarda de Constituição. Este vento sulfúrico também desidrata a vítima; cada rodada de exposição tem o mesmo efeito como se o oponente passasse um dia inteiro sem água. Não há teste de resistência contra este efeito. Se o oponente não precisar de ar para respirar, digamos através de um item mágico ou outro efeito mágico, ele não está sujeito ao efeito de asfixia, embora a desidratação ainda ocorra.

Espíritos de fogo se comunicam com seus druidas residentes por meio de uma versão do feitiço de encantamento de fogo. Uma fogueira vai dançar e formar imagens que só podem ser interpretadas pelo druida guardião do espírito. Se nenhuma fogueira estiver disponível, eles podem se comunicar com o druida por meio de imagens em fumaça, ou mesmo alterando o reflexo da luz do sol em uma superfície brilhante.

## Espíritos da Água

Os espíritos da água são alguns dos mais importantes e, ao mesmo tempo, alguns dos espíritos mais vulneráveis de Athas. Os espíritos da água não são tão raros

### ESPÍRITO DA BEGIÃO - ÁGUA

*Feérico, Enorme, Neutro, Comum, Qualquer, Qualquer*

Classe de Armadura: 21

Pontos de Vida: 143 (22d10+22)

Moral: 4

Deslocamento: 48 metros

Imunidade a Dano: Água

Imunidade a Condição: Cego, surdo, exausto

Sentidos: Percepção passiva 18

Nível de Desafio: 6 (2300 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
22	16	13	24	22	14	17

### Açõẽs

**Animar Árvore:** O espírito da água pode animar uma árvore e comandá-la para atacar seus oponentes.

**Socar:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +9 para acertar.

Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 6d6+6 ponto, contundente.

quanto se poderia pensar em Athas, já que quase todas as várias florestas localizadas na floresta do cume são habitadas por espíritos da água.

Como os outros espíritos, eles raramente assumem forma material. Mesmo um incêndio florestal não faria um espírito se manifestar, a menos que o fogo ameace toda a floresta. Enquanto o suficiente da floresta sobreviver para permitir um novo crescimento, o espírito da água não está preocupado. Da mesma forma, se um oásis está completamente seco, mas a fonte que o alimenta não é destruída, o espírito não se sente ameaçado. Se confrontado com a destruição total de sua característica terrestre, um espírito da água assume sua forma material, como os outros espíritos.

**Combate:** Em combate, os espíritos da água são os mais fracos, podendo existir apenas em seu elemento. Esta é a verdadeira água de um oásis, ou talvez a seiva que flui pelas árvores de uma floresta. Em uma floresta, eles são capazes de animar uma árvore e usá-la para atacar. A árvore usa o ataque e pontos de vida do espírito e tem uma Classe de Armadura 14. Ela é capaz de atacar duas vezes por rodada, causando 4d8 pontos de dano por ataque. O espírito de uma fonte ou oásis tenta agarrar seu oponente e arrastá-lo para a água para afogá-lo. Isso requer um teste bem-sucedido nos dois ataques. A vítima pode fazer um teste de Força CD 15 para escapar antes de ser submersa.

Os espíritos da água se comunicam com seus druidas através de padrões rodopiantes em uma piscina ou oásis.

## Flutuador

Flutuadores são pequenas medusas aéreas que flutuam acima do Mar de silte. Eles são frequentemente encontrados nas bordas do mar de silte, perto dos lodaçais que formam seu perímetro.

Os flutuadores se assemelham a medusas em todos os aspectos, exceto que existem fora da água. Seus corpos são bulbosos e translúcidos e tem um diâmetro de cerca de 60 centímetros. Eles também ostentam um grande número de tentáculos envenenados, com até 90 centímetros de comprimento. A coloração é a única maneira pela qual machos e fêmeas podem ser distinguidos um do outro. Os machos geralmente tem uma tonalidade avermelhada, enquanto as fêmeas são mais frequentemente acobreadas ou amareladas.

### FLUTUADOR

*Besta, Pequeno, Neutro, Comum, Silte, Noturno*

Classe de Armadura: 15

Pontos de Vida: 10 (4d6-4)

Moral: 9

Deslocamento: 3 metros, voo 30 metros

Sentidos:

Idiomas: -

Nível de Desafio: I (200 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
8	20	9	6	12	8	10

Nível	Dis/Cie/Dev	Ata/Def	PPF
3	2/2/11	RP, EP/MV, FI	47

**Psicometabolismo** — Ciência: Drenar vida; Devoção: Armadura de carne, Deslocamento, Dobrar dor, Mente sobre o corpo, Poder do camaleão.

**Telepatia** — Ciência: Conexão Mental; Devoção: Aversão, Consciência coletiva, Detecção de vida, Dreno psíquico, Estática sináptica, PES.

### Açõ→

**Ataques Múltiplos.** O Flutuador pode realizar seis ataques com seus tentáculos.

**Tentáculos:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +7 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: Id6+5, contundente.

**Veneno:** Devem fazer uma salvaguarda de Constituição CD 10 para cada ataque bem sucedido. Paralisa a vítima por 1 minuto para cada salvaguarda que a vítima não obtiver sucesso.

Os flutuadores fazem suas casas nos lodaçais localizados nas margens do Mar de silte. Eles costumam fazer ninhos de arbustos e árvores mortas, mas ocasionalmente também formam ninhos dentro de árvores vivas. Um ninho geralmente contém de três a cinco flutuadores, com alguns ninhos maiores com até oito membros. Essas criaturas se agrupam em ninhos para fins de

proteção, pois são frequentemente atacadas por Asas de Navalhas.

Os flutuadores carregam seus filhotes um de cada vez. Por um período de seis meses após o nascimento, a mãe deixará o ninho apenas por breves períodos de tempo, apenas para encontrar comida para seus filhotes. No momento em que um jovem flutuador atinge seis meses de idade, ele estará sozinho, procurando outros para se aninhar.

Os flutuadores sobrevivem principalmente nas samambaias e raízes que crescem nas áreas mais úmidas dos lodaçais. Quando uma mãe coleta comida para seus filhotes, ela geralmente pega folhas e raízes de plantas próximas, mas ocasionalmente coleta bagas e sementes das poucas plantas frutíferas que crescem nos lodaçais.

Os flutuadores também ocasionalmente comem Ervas-do-mato Daninhas, aumentando seus poderes psiônicos existentes em cinco níveis, conforme descrito na entrada Flor Daninha. Como os efeitos de Flor daninha tem uma duração curta, é muito raro que um grupo de aventureiros encontre um flutuador enquanto suas habilidades psiônicas são reforçadas (2% de chance por flutuador).



Os flutuadores são as presas favoritas das Asas de Navalha, que fazem suas tocas sob o Mar de silte. Os flutuadores não possuem subprodutos utilizáveis, embora muitos pesquisadores tenham tentado usar as glândulas produtoras de gás dessa criatura como fonte de gás inflamável. Nenhum ainda obteve sucesso.

**Combate:** Flutuadores voam através de bexigas de gás cheias de hidrogênio localizadas em sua parte inferior.

Ao expelir pequenas rajadas de gás, as criaturas são capazes de se impulsionar, usando seus corpos e tentáculos para navegação. Sendo herbívoros, os flutuadores geralmente não se envolvem em combate com outras criaturas, a menos que estejam assustados ou ameaçados.

Quando eles entram em combate, os flutuadores são oponentes capazes. Um flutuador pode atacar até seis vezes por rodada usando seus tentáculos. Cada ataque de tentáculo também injeta na vítima um veneno paralisante. Aqueles atingidos pelos tentáculos de um flutuador devem fazer uma salvaguarda de Constituição para cada ataque bem sucedido. Aqueles que obtêm sucesso não sofrem efeitos nocivos, mas aqueles que falham ficam paralisados para cada falha na salvaguarda.

Por causa de suas bexigas de gás hidrogênio, os flutuadores são especialmente suscetíveis a ataques de chamas. Qualquer ataque de chamas bem sucedido feito contra um flutuador causa quatro vezes o dano normal e tem 75% de chance de fazer com que a criatura exploda em chamas, atingindo uma área de 6 metros de metros de raio a partir do flutuador. Se estiver envolvido em combate corpo a corpo quando explodir, o oponente do flutuador sofre 6d8 pontos de dano. Uma salvaguarda de constituição CD 13 bem sucedida reduz o dano pela metade.

Flutuadores também tem habilidades psiônicas que podem ser usadas em vez de seus ataques físicos normais. Os modos de defesa psiônica de um flutuador são sempre consideradas “ativas”, significando que mesmo em rodadas durante as quais um flutuador faz ataques físicos, ele pode usar seus modos de defesa, desde que tenha PFPs suficientes para alimentar o modo que está sendo usado.

## Gorak

Goraks são bestas que andam em rebanho que são valorizadas pela maioria das raças inteligentes e carnívoras de Athas por sua carne, sua pele colorida e seu olfato apurado. Eles são bastante comuns e podem ser encontrados em qualquer área desértica.

Goraks são bestas reptilianas que tem 90 centímetros de comprimento e pesam aproximadamente 70 quilos. Sua pele varia em cor de marrom avermelhado a bege-areia e eles tem uma barbatana dorsal colorida em forma de leque que se estende para esfriar seus corpos no sol quente de Athas. Outra barbatana menos colorida envolve as cabeças dos goraks. Suas pernas são curtas e terminam em pés pequenos com garras extremamente grandes para seu tamanho. As garras do gorak podem ter até 8 centímetros. Seus olhos são ligeiramente grandes para suas cabeças relativamente pequenas. Eles são conhecidos por sua boa visão, bem como seu olfato. Quando excitados, eles emitem um som sibilante alto como um aviso.

### GORAKS

*Besta, Pequeno, Neutro, Comum, Deserto e Salina, Diurno*

Classe de Armadura: 19 (armadura natural)

Pontos de Vida: 15 (2d6+8)

Moral: 12

Deslocamento: 15 metros

Perícias: Intimidação +3

Salvaguarda: Carisma +2

Sentidos: Percepção passiva 8

Idiomas: -

Nível de Desafio: 1/2 (100 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
6	19	18	1	6	8	12

### ꠘꠗꠗꠗ

**Ataques Múltiplos.** O Gorak ataca com as duas garras e uma mordida.

**Garra:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d6+4 ponto, perfurante.

**Mordida:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d10+4, cortante.

**Hipnotizante:** O alvo atacado por um grupo de goraks deve ser bem sucedido em um teste de Sabedoria CD 12, ou ficará paralisado durante 1d4 rodadas.

Goraks são encontrados tanto na natureza quanto em rebanhos domesticados. Rebanhos domesticados são conhecidos por serem terem em torno de 50 animais. No entanto, na natureza eles raramente tem mais de 20 indivíduos devido à escassez de alimentos na maior parte de Athas.

Cada rebanho de goraks é liderado por um macho alfa que é idêntico a todos os outros goraks machos, exceto por seu tamanho incomum. O alfa pode crescer até 1,2 metros e pesar até 140 quilos.

Desafios entre as bestas para o domínio do rebanho são bastante comuns em rebanhos selvagens e menos comuns nos rebanhos domesticados. Essas disputas são selvagens e sempre são travadas até a morte. Normalmente, o alfa vence essas disputas por causa de seu tamanho maior, a menos que o macho dominante esteja doente ou enfermo.

Rebanhos selvagens não tem casas permanentes, mas vagam por áreas extensas, em torno de 160 quilômetros quadradas. Eles viajam durante o dia, revirando rochas e cavando na areia do deserto em busca de insetos que compõem a base da dieta dos goraks. Seu olfato aguçado torna sua busca bastante frutífera e, enquanto o rebanho for pequeno o suficiente, raramente há fome entre seus membros. Se a comida se tornar escassa por algum motivo, o macho alfa abate o rebanho de outros machos. Rebanhos não aceitam goraks de fora do rebanho e atacam e matam forasteiros no primeiro contato.

Goraks são parte integrante da cadeia alimentar de Athas e são caçados pela maioria dos carnívoros. Os pastores de animais são conhecidos por treinar goraks para rastrear usando seu estranho olfato e sua capacidade de hipnotizar. Além disso, os ovos de gorak são apreciados tanto como fonte de alimento quanto como fonte de rastreamento de animais.

**Combate:** Essas criaturas são relativamente passivas e preferem evitar conflitos se possível. Eles podem, no entanto, representar uma ameaça significativa para os incautos e antagônicos. Se ameaçados, os goraks abrem sua barbatana dorsal e a barbatana que envolve sua cabeça. Essas são reações naturais para fazer a besta parecer maior e mais formidável em combate. Goraks atacam com suas duas garras e uma mordida, respectivamente. As criaturas são rápidas, o que contribui para sua impressionante CA.

Quando em combate, o rebanho ataca com um senso de propósito quase obstinado. Suas táticas se assemelham à de um enxame de abelhas, reunindo-se em torno do alvo e entrando e saindo para atacar. Até oito goraks podem atacar um alvo de tamanho humano por rodada. Os alvos de tais ataques devem fazer uma defesa bem-sucedida de Sabedoria ou ficarão hipnotizados pelas cores caóticas e deslumbrantes das barbatanas dorsais. Durante este ataque, o macho alfa do rebanho se afasta do corpo a corpo como se estivesse dirigindo o ataque.

## Kank Selvagem

Nem todos os kanks em Athas são mantidos pelos pastores nômades. Muitos rebanhos de kanks vagam livremente pelos Planaltos.

Kanks são insetos grandes e doces com exoesqueletos pretos, segmentados e quitinosos, cobrindo sua cabeça, tórax e abdômen. Kanks crescem até 2,4 metros de comprimento, 1,2 metros de altura e podem pesar até 180 quilos. Na frente de sua cabeça, os kanks ostentam um par de pinças afiadas que eles usam para se alimentar e lutar. O tórax de um kank tem seis pernas. Cada perna tem uma garra forte em sua extremidade, permitindo que a criatura se agarre às superfícies sobre as quais caminha. Como a maioria dos insetos, o abdômen do kank não tem apêndices e é sustentado pelo resto do corpo.

### KANK SELVAGEM

*Besta, Grande, Neutro, Comum, Qualquer (exceto Floresta do Cume), Qualquer*

Classe de Armadura: 19 (armadura natural)

Pontos de Vida: 32 (5d10+5)

Moral: 13

Deslocamento: 15 metros

Sentidos: Percepção passiva 13

Salvaguardas: Sab +6

Idiomas: -

Nível de Desafio: 1/4 (50 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
14	19	13	1	4	4	8

### Ataques

**Ataques Múltiplos.** O Kank Selvagem ataca com pinças e injeção de veneno.

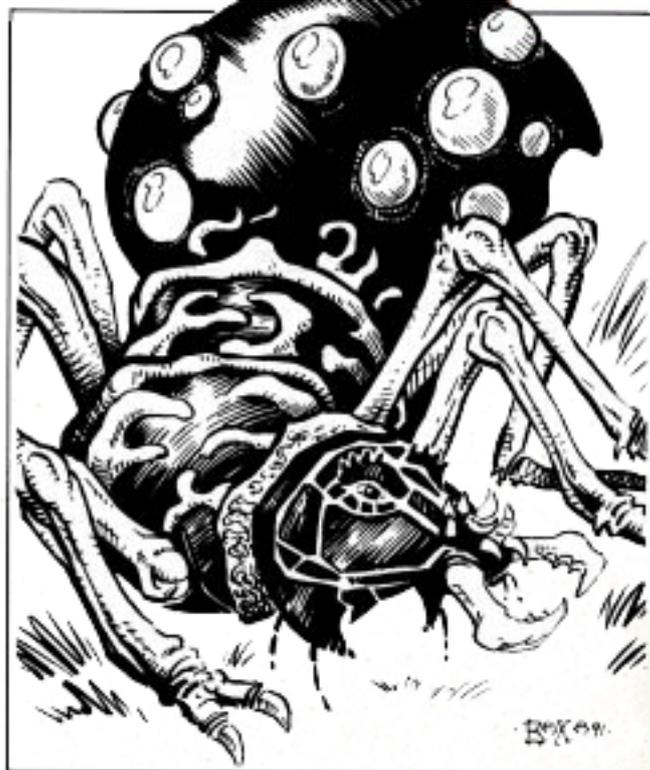
**Agarrar.** Um ataque bem sucedido imobiliza o alvo. Dano: 1d10+4, esmagamento. O alvo deve ser bem-sucedido numa salvaguarda de força CD 12 para se livrar do agarrão.

**Pinça:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +6 para atacar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 3d4+4, contundente.

**Veneno:** veneno paralisante, requer sucesso em salvaguarda de constituição CD 12 ou ficar paralisado em 2d12 rodadas.

Sendo insetos, os kanks selvagens se organizam em colméias, cada uma composta por soldados, produtores de alimentos e rainhas de ninhada. Os soldados servem como operários da colmeia, coletando materiais que podem ser usados para construir ninhos para as rainhas da ninhada, bem como os protetores das rainhas e produtores de alimentos. Os soldados também coletam comida para os membros adultos da colmeia. Este alimento assume a forma da maioria dos tipos de folhas e frondes, e um animal ocasional.

Os kanks produtores de alimentos secretam grandes glóbulos de mel verde, do tamanho de um melão, que são usados para alimentar os filhotes da colmeia. Esses glóbulos são armazenados no abdome dos produtores de alimentos e, quando as fontes de alimento são limitadas, são usados para alimentar os membros mais velhos da colmeia, bem como os jovens.



As rainhas da ninhada são os membros da colmeia que produzem ovos, geralmente em lotes de 20 a 50. Uma vez que as rainhas da ninhada põem seus ovos, é dever dos soldados defender ferozmente a área até que os ovos eclodam.

Kanks selvagens geralmente escolhem uma área para postura de ovos onde há uma quantidade abundante de vegetação disponível para alimentação.

Os glóbulos de mel produzidos por kanks produtores de alimentos são muito doces e alcançam um preço alto quando usados no comércio e na troca. Eles podem sustentar um homem por vários dias sem nenhum outro meio de nutrição.

O exoesqueleto Kank pode ser usado como armadura quando limpo, mas é muito quebradiço e tem 20% de chance de quebrar sempre que for atingido por uma arma. Um uso muito mais comum do exoesqueleto kank é na construção de golens de quitina, autômatos criados por poderosos magos profanadores.

**Combate:** Quando os kanks se envolvem em combate, geralmente é o do tipo soldado que está envolvido, pois são os mais adequados para lutar. Um kank soldado atacará com suas pinças. Qualquer vítima atingida por um

soldado kank também é injetada com veneno paralisante. Se a jogada de ataque contra um inimigo for 15 ou mais e isso for um sucesso, a vítima também é agarrada; a cada rodada subsequente, a vítima sofre dano extra por esmagamento, além do pontos normais de dano e ataque de veneno da primeira rodada. Libertar-se do agarrão de um kank requer uma salvaguarda de Força. Companheiros da vítima podem tentar libertá-la atacando as pinças do kank. Um total de 5 pontos de dano é tudo o que é necessário para soltar a vítima daquele agarrão.

## Mul Selvagem

Muls são um cruzamento de anões e humanos que são criados para os jogos de gladiadores frequentemente jogados em Athas. Enquanto todos nascem em cativeiro, alguns escapam e fazem suas casas nas planícies e oásis dos desertos athasianos.

Muls são humanóides robustos, com média de 1,80 a 1,95 metros de altura e pesando até 130 quilos. Enquanto sua altura vem de seu lado humano, muls também tem corpos fortes e atarracados, uma característica óbvia de sua ascendência anã. Muls são de pele clara, às vezes com uma coloração de pele acobreada. Muls tem um rosto que é inegavelmente de aparência humana, embora suas orelhas sejam inclinadas para trás e levemente pontudas. Todos os muls, tanto homens quanto mulheres, não tem pêlos na cabeça ou no rosto de qualquer tipo.

### MUL SELVAGEM

*Humanóide, Médio, Neutro, Comum, Qualquer (exceto Floresta do Cume), Qualquer*

Classe de Armadura: 10

Pontos de Vida: 19 (2d8+10)

Moral: 5

Deslocamento: 9 metros

Sentidos: Percepção passiva 15

Idiomas: Anões, Comum

Nível de Desafio: 1/8 (25 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
10	10	21	9	20	12	20

Nível	Dis/Cie/Dev	Ata/Def	PFP
3	2/2/7	PM/MV, EPe	80

Psicocinésia — Ciência: Telecinesia; Devoção: Controle corporal, Levitar.

Telepatia — Ciência: Conexão Mental; Devoção: Apavorar, Infligir dor, Invisibilidade, Ocultar pensamentos, PES.

### Açõεε

**Ataques Múltiplos.** O Mul realiza dois ataques com espada curta ou qualquer outro par de armas de uma mão cada.

**Espada Curta.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma. +2 para acertar. Alcance 1,5 m, um alvo. Dano: Id6, perfurante.

**Espada Longa.** Ataque Corpo-a-Corpo com Arma. +2 para acertar. Alcance 1,5 m, um alvo. Dano: Id8, cortante.

**Soco:** Ataque Corpo-a-Corpo sem Arma. +2 para acertar. Alcance 1,5 m, um alvo. Dano: Id6, contundente.

Os muls selvagens raramente formam grupos grandes, preferindo se reunir em pequenos clãs (variando em tamanho de dois a sete membros). Esses clãs geralmente consistem em muls que conseguem escapar juntos e permanecem juntos para proteção mútua. Clãs de muls selvagens geralmente se estabelecem nas áreas rochosas e áridas de Athas, perto de onde as planícies e os desertos dos

Planaltos se encontram. Com a vida vegetal sendo tão escassa, muitos muls se voltaram para animais, e até mesmo outras raças humanóides, como fonte de alimento. Esse comportamento faz com que a maioria das outras raças temam muito os muls selvagens. Este sentimento é correspondido pelos muls, pois eles são particularmente paranóicos que qualquer um que os encontre os esteja caçando para os templários e nobres dos jogos de gladiadores. É muito improvável que os clãs de muls confiem em qualquer um que os encontre, exceto grupos de aventureiros que tenham um mul entre eles. Mesmo assim, os clãs mul são excessivamente desconfiados, acreditando que não podem confiar em ninguém.



Todos os muls nascem estéreis, e nenhum clã tem filhos entre eles. A única vez que os jovens muls são encontrados na natureza é quando eles escapam com um grupo de adultos. Como, por definição, os muls selvagens são escravos fugitivos, eles raramente entram nas cidades depois de escaparem. Qualquer mul selvagem descoberto dentro das muralhas de uma cidade athasiana seria capturado e, muito provavelmente, executado publicamente como um desencorajamento para qualquer mul que pudesse considerar a fuga no futuro.

Assim como os muls ocasionalmente caçam e comem outras raças humanóides, eles mesmos são caçados. Algumas tribos thri-kreens caçam muls selvagens, o que serve para fomentar uma animosidade entre essas duas raças.

**Combate:** Muls selvagens muitas vezes acabam em situações de combate durante o curso de suas vidas. Muls são comumente rastreados por caçadores de recompensas

contratados pelos templários e nobres que operam os jogos de gladiadores. Quando um mul selvagem se envolve em combate, eles são os lutadores mais eficazes.

A maioria dos muls encontrados usa armadura de couro, sendo o tipo mais comum encontrado em Athas. Esta é geralmente a mesma armadura usada pelos muls no momento de sua fuga, e fornece proteção adequada. Muitas vezes eles também carregam um escudo de tamanho pequeno a médio, uma herança adicional de seus dias de gladiadores.

A maioria dos muls está armado com espadas longas, embora ocasionalmente alguns sejam encontrados com espadas curtas (com menos frequência) ou armas de haste ou maças (com mais frequência). A maioria dos muls encontrados terá armas de osso ou pedra, e sabe-se que alguns muls selvagens carregam armas de obsidiana e até de metal. Além disso, os muls selvagens normalmente desenvolvem habilidades psiônicas, sendo a chance de possuírem tal habilidade de 50%. A maioria dos muls com habilidades psiônicas (75%) são talentos selvagens, possuindo apenas uma ou duas habilidades psiônicas. Alguns (25%), no entanto, são psionicistas plenos, capazes de usar uma variedade de poderes psiônicos.

## Pequeninos

Ao longo de Floresta do Cume reside uma multidão de tribos de pequeninos. Embora pequenos, os pequeninos são numerosos o suficiente para sustentar sua reivindicação a este território.

Pequeninos tem uma média de 1,1 metros de altura, raramente se afastando de seus 22 a 27 quilos. Proporcionais como os humanos, são rápidos e musculosos, possuindo uma força que desmente seu tamanho. O cabelo, os olhos e a cor da pele dos pequeninos tendem a ser tão variados quanto os humanos. Independentemente do estágio de maturidade de um pequenino, seus rostos se parecem com os de crianças humanas.

### PEQUENINOS

*Humanóide, Pequeno, Leal e Neutro, Comum, Florestas do Cume, Qualquer*

Classe de Armadura: II

Pontos de Vida: 5 (2d6-2)

Moral: 9

Deslocamento: 6 metros

Perícias: História +5, natureza +5, Percepção +5

Sentidos: Percepção passiva 13

Idiomas: Pequeninos

Nível de Desafio: 1/8 (25 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
6	12	9	13	12	10	10

### Adaga

Ataque Corpo-a-Corpo ou à Distância com Arma: +I para acertar, alcance 1,5 m ou distância 6/18 m, um alvo. Dano: Id4+I, perfurante

Espada Curta. Ataque Corpo-a-Corpo com Arma. +I para acertar. Alcance 1,5 m, um alvo. Dano: Id6+I, perfurante.

Arco Curto. Ataque à Distância com Arma: +I para acertar, distância 24/96 m, um alvo. Dano: Id6+I, perfurante.

Soco: Ataque Corpo-a-Corpo sem Arma. +I para acertar. Alcance 1,5 m, um alvo. Dano: Id6+I, contundente.

A linguagem pequenino é composta por uma coleção de sons de animais imitados, como assobios, grasnidos e conversas. Pequeninos também podem falar a língua comum.

A maioria dos pequeninos, exceto os renegados caóticos e mais brutais perto das Montanhas Ressonantes, compartilham uma visão comum da vida. Essa percepção universal resulta em considerável unidade racial, apesar das separações geográficas e políticas. É raro que um pequenino derrame o sangue de outro, mesmo em confrontos ideológicos extremos.

Outras raças acham a cultura pequenino um conceito difícil de entender. Eras de mudanças sociais e

espirituais de uma infinidade de inspirações levaram a apenas uma conclusão consistente – os pequeninos valorizam mais as habilidades do eu interior conforme ele se harmoniza com o ambiente e a raça pequenino. Medidas mais comuns, como conquista e pilhagem não tem lugar com o pequenino.

Pequeninos são extremamente conscientes do ambiente circundante. Eles vêem a terra arruinada dos desertos e ficam enojados. Eles tentam desesperadamente evitar que circunstâncias semelhantes devastem suas terras natais. Isso não significa que o campo seja inalterável, mas simplesmente que se deve ter o cuidado de entender e respeitar o que a natureza significa para a vida em Athas.

A dieta apenas de carne do pequenino significa que os pequeninos veem todas as criaturas vivas, excetuando-se os próprios pequeninos, mais como comida do que como iguais. Essa percepção os leva a esperar que outras raças sintam o mesmo. Como resultado, em nenhum momento é provável que um pequenino confie em qualquer outro membro de qualquer outra espécie.

Pequeninos tendem a viver até 140 anos.

Quando tribos inteiras (de 20 a 200) são encontradas, um pequenino em dez é um caçador-chefe, possuindo 3 DV e poderes psiônicos mínimos (conforme um psionicista de 1º nível). Um em 50 é um chefe da floresta, tendo 5 DV e habilidades psiônicas ou clericais (50% de chance de qualquer um) em dois níveis abaixo de seu próprio DV. Cada tribo tem um chefe de tribo de 10 DV com poderes clericais de 5º nível, 1-3 itens mágicos e a possibilidade de possuir poderes psiônicos (30%) como um psiônico de 6º nível.

**Combate:** Carnívoros estritos, os pequeninos tendem a ver todos os animais, incluindo humanos e sua laia, como almoço. Honra de combate é um conceito sem valor para pequeninos. Na batalha, os pequeninos recorrem ao que outros chamam de truques sujos. Tendo fortes laços com a terra, os pequeninos provavelmente criarão suas armas a partir de fontes orgânicas. Um princípio popular entre os guerreiros pequeninos é que uma arma construída com o mesmo material de um oponente oferece vantagens especiais ao portador. Por exemplo, um pequenino matador de Thri-Kreen pode construir uma adaga de uma das garras da criatura.

Todos, exceto os pequeninos renegados, preferem pequenas adagas, fundas e lanças a espadas forjadas. Pequeninos recebem um bônus de ataque +I com qualquer arma de arremesso ou funda. Eles costumam usar besouros de agonia vivos como projétil de funda. Pequeninos ocasionalmente cobrem suas armas com um veneno paralisante.

## Pterran

Pterran é uma raça de homem-lagarto que habita os sertões, perto das Montanhas Ressonantes. Embora a maioria nunca consiga passar pelas montanhas, alguns pequenos clãs fizeram suas casas no lado do deserto, vivendo nas florestas e selvas próximas à floresta do cume, perto dos ermos rochosos que margeiam os desertos de Athas.



Pterranos se parecem mais com pteranodontes humanoides do que com lagartos, indicando que eles podem estar relacionados de alguma forma com os pterrax, uma raça de criaturas voadoras encontradas nos ermos rochosos de Athas. Com cerca de um metro e oitenta de altura, os pterranos tem escamas castanho-claros. Junto com seus dois braços e pernas, os pterranos também tem um apêndice curto em forma de cauda e duas protuberâncias arredondadas nas costas, o que sugere ainda mais sua relação com os pterrax. A cabeça de um pterran apresenta olhos grandes, quase bulbosos e um focinho comprido, que também é a boca da criatura. A boca de um pterran tem muitos dentes, que são usados para rasgar sua comida. Os braços dos pterranos terminam com mãos com garras, utilizáveis tanto na caça quanto na luta. Não há características óbvias que distingam os machos das fêmeas em circunstâncias normais.

A linguagem dos pterranos é uma coleção de sons vocais que são combinados com cliques e toques feitos com suas garras. Os sons vocais dos pterranos são em grande parte assobios e estalos, com rosnados ocasionais. É quase impossível para humanos e semi-humanos falarem a língua pterran porque as vozes humanas são incapazes de criar os sons necessários. É, portanto, difícil para humanos ou semi-

humanos interpretarem essa linguagem, resultando em desvantagem em qualquer teste de proficiência linguístico feito ao tentar entender a linguagem pterran.

Pterranos se reúnem em tribos, variando em tamanho de 10 a 12 membros em tribos pequenas, a mais de cem membros em tribos maiores. Uma tribo pterran se estabelecerá em aldeias geralmente localizadas nas profundezas da selva da floresta do topo. Uma aldeia pterran é composta por muitas residências familiares menores, todas situadas perto ou ao redor do centro da aldeia, onde está localizada a área cerimonial. A sociedade Pterrana é baseada principalmente em cerimônias e celebrações. Cada tribo geralmente tem várias celebrações durante um determinado ano, cada uma delas uma celebração de agradecimento por seu mundo. Pterranos acreditam que sua raça se originou da própria terra e que Athas é sua Mãe Terra. A cada celebração, as tribos pterran reforçam suas crenças e fé. Como seria de esperar, os sacerdotes da sociedade pterran são druidas.

Uma tribo pterran normalmente terá muitas famílias diferentes dentro dela. Cada uma dessas famílias costuma ter sua própria moradia, marcada com símbolos familiares e cores que identificam a família. Em raras ocasiões, mais de uma família compartilhará uma residência, geralmente quando os membros das duas famílias se uniram em casamento. Uma residência familiar típica tem várias câmaras pequenas, cada uma grande o suficiente para dois pterranos dormirem. A residência também tem uma sala central conectando todas as outras salas. Assim como as habitações de uma aldeia estão centradas em torno da área cerimonial, os cômodos de uma habitação estão centrados em torno de uma área central da família. Famílias de pterranos geralmente tem de quatro a oito membros, dois pais e dois a seis jovens. Pterranos sempre tem seus filhotes em pares, e a maioria das famílias tem um número par de membros.

Uma tribo pterran é liderada por seu Triunvirato, que é composto pelo membro tribal mais velho de cada Caminho de Vida. O Triunvirato é responsável pela maioria das decisões da tribo, embora toda a tribo seja consultada antes que ações de qualquer tipo sejam tomadas. Decisões típicas do Triunvirato incluem quando mudar a aldeia para um novo local, quando e para onde enviar grupos de reconhecimento, se a tribo deve se envolver com outras raças athasianas, etc.

Pterranos são onívoros, comendo carne e vegetação. Vivendo principalmente nas florestas e selvas, sua dieta consiste em grande parte de animais de caça. Grupos de caça Pterran passam muitas horas por dia em busca de comida para a tribo. A carne de um kirre é a comida favorita

dos pterrano, assim como a de um demônio do id. Quando os grupos de caça se aventuram em direção aos ermos rochosos de vez em quando capturam um batedor, a criatura também se torna alimento preferido para aquela tribo.

## Os Caminhos de Vida dos Pterrano

Quando os jovens pterrano atingem a idade de 15 anos, cada um deles deve escolher o que é chamado de caminho de vida. Caminhos de vida são essencialmente carreiras que o pterrano seguirá ao longo de sua vida. Existem três Caminhos de Vida na sociedade pterrano: o guerreiro, o druida e o psionicista.

**Combate:** Pterrano são naturalmente desconfiados particularmente dos humanos e pequeninos. Assim, a maioria dos confrontos entre essas raças termina em situações de combate, uma contingência que os pterrano são mais do que capazes de lidar. A coloração das escamas de um pterrano fornece uma boa camuflagem nas áreas florestais que habitam. Quando os pterrano tentam surpreender seus oponentes neste ambiente, suas vítimas pretendidas sofrem desvantagem em seus testes de surpresa.

Suas escamas fornecem aos pterrano um exterior resistente e blindado. Todos os pterrano podem atacar até três vezes por rodada, usando suas duas garras e mordidas. Muitos guerreiros de clãs carregam armas de design pterrano, que costumam usar em combates. Existem duas armas de desenho tribal empregadas pelos pterrano. O primeiro tipo é, em essência, uma longa espada de madeira, esculpida em árvores jovens de madeira dura e tratada com uma mistura de seiva de árvore e sangue de demônio do id. Este tratamento torna a lâmina da arma extremamente forte, dando-lhe quase a força do aço. Essas armas, chamadas slodaks, causam 1d8 pontos de dano. O outro tipo de arma é chamado de thanak e se assemelha a uma lâmina de serra. É feito de duas tiras de madeira unidas. Entre as tiras há uma fileira de dentes retirados dos pterrano. O thanak é empunhado de maneira semelhante à de um machado, pois é girado no alvo. Quando atinge, sua ponta dentada rasga a carne do alvo. Os dentes da arma são frequentemente revestidos com um veneno poderoso e debilitante

Pterrano muitas vezes se envolvem em combate do ar, montados em pterrano, uma criatura voadora que se assemelha a um pteranodonte. Os pterrano montados usarão armas corpo a corpo e mísseis, mas tendem a usar ataques à distância do ar. A maioria dos pterrano montados estão armados com lanças que causam 1d6 pontos de dano quando atacam. Pterrano geralmente cobrem as pontas de suas lanças com o mesmo tipo de veneno que empregam em thanaks.

Alguns membros de um clã pterrano podem ser psionicistas (10% de chance). Enquanto alguns pterrano são pelo menos talentos selvagens (40% de chance). Como muitas das criaturas de Athas, os pterrano desenvolveram modos de defesa psiônicos naturais que são considerados sempre "ativos". Independentemente de suas ações, um pterrano submetido a ataques em combate psiônico pode usar seus modos de defesa, desde que tenha PFPs suficientes para alimentar o modo usado.

## Guerreiros

A maioria dos pterrano (65%) escolhe o Caminho do Guerreiro. Pterrano que escolhem o caminho do guerreiro tornam-se os lutadores e protetores da tribo. Os guerreiros também são responsáveis por preparar a nova visão da aldeia quando a tribo se desloca de um lugar para outro.

### PTERRANO - GUERREIRO

*Besta, Médio, Neutro, Comum, Floresta, Qualquer*

Classe de Armadura: 14

Pontos de Vida: 22 (5d8)

Moral: 9

Deslocamento: 12 metros

Perícias: Atletismo +4, Intimidação +4, Lidar com animais +5

Sentidos: Percepção passiva II

Idiomas: Pterrano

Nível de Desafio: I (200 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
10	19	10	13	12	8	11

### Ataques

**Ataques Múltiplos.** O Pterrano ataca com duas garras e uma mordida.

**Garra:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 2d4+4, perfurante.

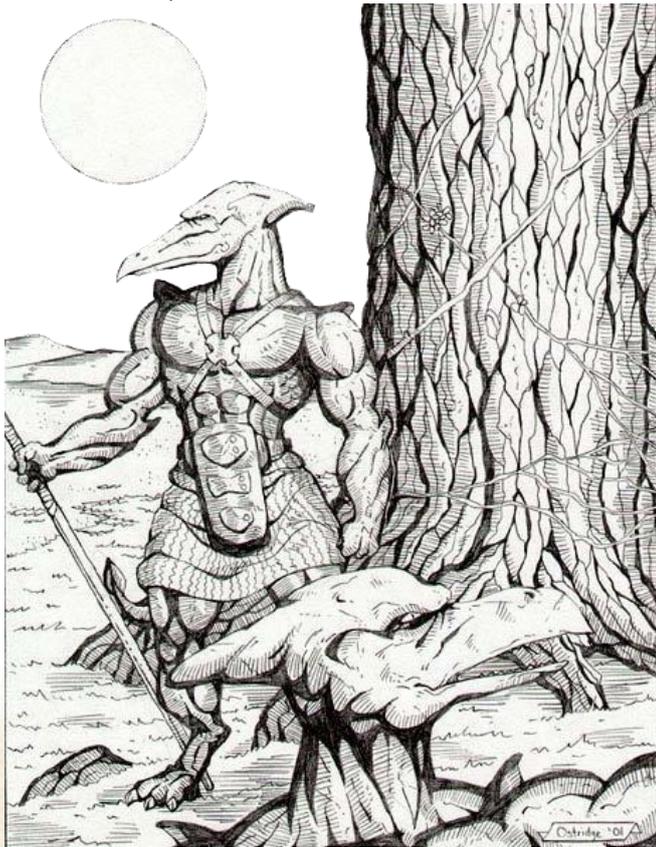
**Mordida:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d10+4, perfurante.

**Slodak:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d8+4, cortante.

**Thanak:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 2d6+4, cortante. Aqueles atingidos por um thanak revestido de veneno devem realizar salvaguarda de constituição CD 13 ou sofrerão uma redução de 1 ponto em ambos os valores de Força e Constituição. A cada dia seguinte, a Força e Constituição da vítima são reduzidas em 1 ponto, até chegar a zero, momento em que a vítima morre. Os efeitos deste veneno podem ser anulados por um feitiço neutralizar veneno ou curar. Não há outros remédios conhecidos para este veneno.

Os guerreiros Pterrano aprendem muitos métodos de combate, incluindo o uso de suas armas naturais, armas tribais e as armas usadas por seus inimigos. Guerreiros também são os fabricantes de armas da tribo, criando tanto

slodaks quanto thanaks, e são responsáveis pela criação do veneno único que é usado nessas armas.



Quando um pterran escolhe o Caminho da Vida do guerreiro, antes de ser nomeado como um guerreiro da tribo, ele deve passar por um teste de suas habilidades. Este teste requer que ele ou ela capture e treine um pterrax. Capturar um pterrax é uma tarefa difícil, realizada somente após muitos meses (às vezes anos) de treinamento e estudo.

Um candidato a guerreiro pterran tentando pegar um pterrax deve primeiro localizar um ninho de pterrax. Ele deve então observar o ninho para determinar quais, se houver, dos pterrax no ninho são capazes de se tornarem montarias. Quando um pterrax é escolhido como a montaria do guerreiro, o pterrax deve subir até o ninho e pegar fisicamente a criatura. A maioria dos pterrax voam no momento em que são capturados, resultando no primeiro verdadeiro teste do guerreiro pterran - se ele pode controlar o pterrax e forçá-lo a pousar. Uma vez que um pterrax é capturado e aterrissado pelo candidato a guerreiro, ele deve ser treinado. Este processo geralmente leva de 3 a 6 semanas, após as quais o pterran deve provar seu domínio sobre sua montaria ante seus pares e do Triunvirato da tribo.

## Druidas

Um pequeno número de pterranos (25%) segue o Caminho do Druida. Estes se tornam os sacerdotes da tribo, responsáveis por promover a fé da tribo e por fornecer serviços de cura para guerreiros feridos em batalha. Druidas Pterranos

tem todos os poderes normais da classe dos druidas, incluindo o lançamento de feitiços.

Como todos os druidas athasianos, os druidas pterranos tem acesso a feitiços da Esfera do Cosmos e de uma outra Esfera (relativa à sua área protegida). A área protegida de um druida pterran será na maioria das vezes a

## PTERRAN - DRUIDA

*Besta, Médio, Neutro, Comum, Floresta, Qualquer*

Classe de Armadura: 14

Pontos de Vida: 22 (5d8)

Moral: 9

Deslocamento: 12 metros

Perícias: Natureza +5, Lidar com animais +5

Sentidos: Percepção passiva II

Idiomas: Pterran

Nível de Desafio: I (200 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
10	19	10	13	12	8	11

## Açõẽs

**Ataques Múltiplos.** O Pterran ataca com duas garras e uma mordida.

**Garra:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 2d4+4, perfurante.

**Mordida:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d10+4, perfurante.

**Poderes Druídicos:** O pterran possui poderes druídicos como um Druida de 4º nível.

área de floresta ao redor da vila de druidas.

Assim como os guerreiros, os druidas da sociedade pterran devem passar por um teste antes de serem nomeados Druidas da tribo. Este teste exige que o candidato a druida passe seis meses sozinho na floresta, sem ferramentas além daquelas que ele fez durante esses seis meses. O druida é enviado e não deve entrar em contato com nenhum outro membro da tribo durante todo o período de seis meses. Ao final desse tempo, o druida retorna à tribo e é questionado sobre suas experiências pelos druidas anciões e pelo Triunvirato da tribo.

## Psionicistas

Muito poucos membros de uma tribo pterran (10%) seguem a Trilha do Psionicista. Por causa da natureza incomum dos poderes psiônicos, muitos psionicistas dentro da tribo são vistos com suspeita e dúvida pela maioria da tribo. No entanto, os psionicistas são uma parte importante da tribo, mais frequentemente usados em negociações com as outras raças de Athas que entram em contato com os pterranos.

Como guerreiros e druidas, os candidatos psionicistas devem passar por um teste antes de serem nomeados Psionicistas da tribo. Este teste requer que o psionicista leia os pensamentos dos anciões psionicistas e os

## PTERRAN - PSIONICISTA

*Besta, Médio, Neutro, Comum, Floresta, Qualquer*

Classe de Armadura: 14

Pontos de Vida: 22 (5d8)

Moral: 9

Deslocamento: 12 metros

Perícias: História +5, Lidar com animais +5

Sentidos: Percepção passiva II

Idiomas: Pterran

Nível de Desafio: I (200 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
10	19	10	13	12	8	11

Nível	Dis/Cie/Dev	Ata/Def	PFP
4	2/2/11	CE, II / MV, FI	69

**Claresciência** — Ciência: Visão da Aura; Devoções: Caminho Seguro, Conhecer Localização, Conhecer Percurso, Proteção do Observador, Senso de Perigo.

**Telepatia** — Ciência: Conexão Mental. Devoções: Apavorar, Consciência Coletiva, Dreno Psíquico, Infligir Dor, Invisibilidade, Lâmina Psíquica.

### Açõεε

**Ataques Múltiplos.** O Pterran ataca com duas garras e uma mordida.

**Garra:** Arma de Combate Corpo a Corpo. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d4, perfurante.

**Mordida:** Arma de Combate Corpo a Corpo. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 1d6, perfurante.

**Psionicismo:** O pterran possui poderes psiônicos como um Psionicista de 4º nível.

compartilhe telepaticamente com o Triunvirato da tribo. Isso significa que todos os psionicistas pterranos terão a disciplina Telepatia entre seus poderes psiônicos.

## Pterrax

Pterrax são grandes criaturas semelhantes a pteranodontes que são capazes de voar. Eles ocupam as montanhas das planícies e ermos rochosos de Athas. Pterrax às vezes são encontrados perto das bordas do floresta do topo, perto das Montanhas ressonantes, onde são comumente usados por pterrano como montarias voadoras.

Pterrax possuem geralmente 2,5 metros de comprimento, com uma aparência reptiliana. Seus corpos são esbeltos e ostentam um par de asas grandes; estes fornecem à criatura capacidades de vôo rápido e excelente manobrabilidade. Pterrax tem dois pares de membros, pernas e braços, todos com garras afiadas em suas extremidades. A cabeça de um pterrax é semelhante em forma à de um pterrano, sugerindo que as duas espécies estão de alguma forma relacionadas. Pterrax tem dentes longos e afiados, que são usados por pterrano na criação do thanak, uma arma empregada por muitos dos clãs pterrano que migraram dos sertões para os desertos rochosos de Athas.

### PTERRAX

*Besta, Grande, Neutro, Comum, Ermo Rochoso e Montanha, Qualquer*

Classe de Armadura: 15

Pontos de Vida: 45 (7d10+7)

Moral: 13

Deslocamento: Voo 12 metros

Sentidos: Percepção passiva 7

Idiomas: -

Nível de Desafio: 2 (450 xp)

For	Des	Con	Int	Sab	Car	DMN
18	19	13	1	4	2	8

Nível	Dis/Cie/Dev	Ata/Def	PFP
5	2/3/12	PM, II / BM, FI, TVF	29

**Psicometabolismo** — Ciência: Cura Completa, Afinidade Animal; Devoção: Biorrealimentação, Armadura de Carne, Adaptação Corporal, Canibalizar, Emprestar Saúde, Vontade de ferro.

**Telepatia** — Ciência: Conexão Mental; Devoção: Amnésia, Convergência, Empatia, Estática Sináptica, Ocultar Pensamentos, Presunção Psiônica.

### ΑϞΞϣ

**Ataques Múltiplos.** O Pterrax ataca com duas garras e uma mordida.

**Garra:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 2d4+4, perfurante.

**Mordida:** Arma de Combate Corpo a Corpo. +6 para acertar. Alcance: 1,5 m, um alvo. Dano: 4d4+4, perfurante.

**Psionicismo:** A criatura possui poderes psiônicos.

Pterrax são mais comumente encontrados nos ermos rochosos dos Planaltos Athasianos. Fazem ninhos nas fendas do terreno rochoso característico das planícies deste mundo

desértico. A maioria é solitária, mas ocasionalmente eles se reúnem em grupos de até seis membros. Seus ninhos são feitos de galhos mortos e gravetos encontrados nas florestas próximas e oásis espalhados pelos desertos. Um par de pterrax acasala no outono, e a fêmea geralmente produz de três a quatro ovos. Os ovos são incubados pela mãe por um período de três meses. Os pterrax jovens são cuidados pela mãe por mais dois meses antes de saírem por conta própria. Enquanto seus ovos estão incubando, os pterrax são muito protetores de seu ninho e atacarão qualquer um que o ameace ou seus ovos.



Como dito acima, pterrax são frequentemente usados por pterrano como montarias voadoras. Quando um pterrax tem dois anos de idade, é forte o suficiente para ser usado como montaria. A captura e treinamento de uma montaria pterrax é parte de um dos rituais significativos do Caminho da Vida entre os pterrax.

Os ovos de pterrax são uma fonte de alimento muito valiosa, e cada um, junto com a água, pode sustentar um homem por um período de dois dias sem dificuldade. Os dentes do pterrax são usados pelos pterrano na criação do thanak, uma arma usada por muitos dos guerreiros dessa espécie. Além disso, a pele de pterrax às vezes é usada na fabricação de tambores cerimoniais empregados por pterrano em muitos rituais e celebrações anuais.

**Combate:** Os Pterrax geralmente se envolvem em lutas, seja quando usados como montarias pterrano, quando vasculham por comida ou quando protegem a si mesmos e seu rebanho. Quando eles se envolvem em lutas, os pterrax são combatentes bastante capazes. Eles são capazes de atacar

até três vezes por rodada, usando um ataque de garra/garra/mordida. Cada garra causa 1d8 pontos de dano, enquanto a mordida de um pterax causa 2d6 pontos. Ao lutar contra oponentes terrestres, eles geralmente descem em direção ao solo, fazem seus ataques e depois retornam ao ar, onde são protegidos de ataques corpo a corpo.

Como muitas criaturas em Athas, os pterax podem possuir poderes psiônicos (10%). Em vez de usar sua forma de ataque natural, um pterax pode usar qualquer um de seus poderes psiônicos em uma rodada. Além disso, os pterax possuem modos de defesa psiônicos naturais, novamente como muitas outras criaturas athasianas; estes são considerados sempre "ativos". Contanto que o pterax tenha PFPs suficientes para alimentar seus modos de defesa, a criatura pode empregá-los, seja atacando com suas garras e mordidas ou com seus poderes psiônicos.



## HORRORES ALÉM DA AREIA

O deserto de Athas é um lugar impiedoso, onde a sobrevivência é uma batalha diária. Criaturas grotescas, mortais e exóticas espreitam nas sombras das dunas, ruínas antigas e nos lugares mais inóspitos.

O Monster Cyclopedia de Dark Sun traz uma coleção de seres horripilantes mais comuns de Athas, que os aventureiros podem encontrar em suas jornadas por este mundo sombrio e caótico.

Com mais de 40 monstros, cada um com sua própria história e habilidades mortais, os jogadores devem se preparar para enfrentar uma variedade de criaturas, desde criaturas humanoides ferozes até animais mutantes e aberrantes desconhecidos. Este livro essencial é uma referência indispensável para mestres e jogadores de Dark Sun que buscam desafios inesperados e emocionantes em suas aventuras neste mundo de sol e areia.



SOL CARME SIM