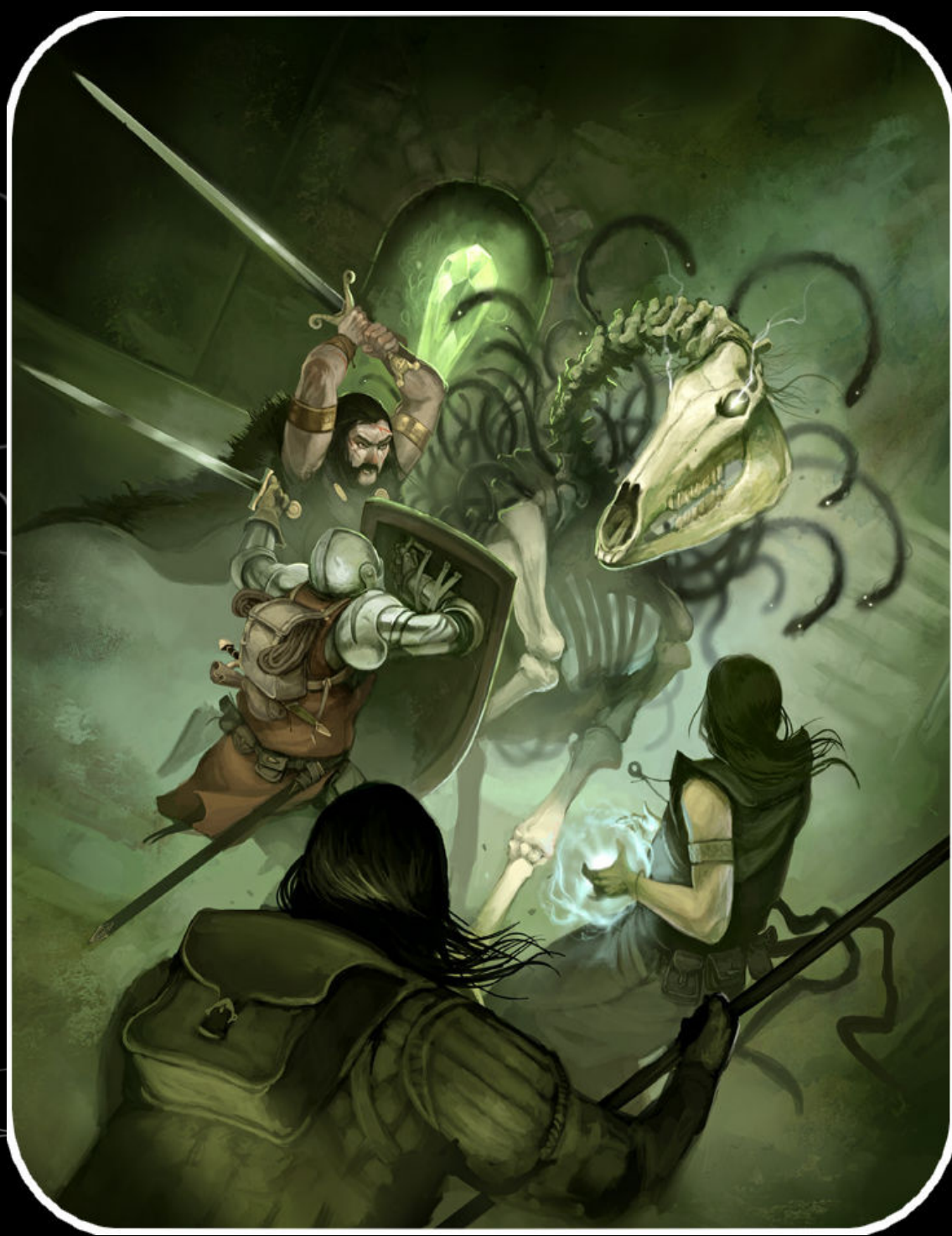


Alehenia

RPG

Tyro dos Monstros



Por Andrey Luiz e Rubens Paiva

Alehenia

Livro dos Monstros

Versão Beta

Por Andrey Luiz e Rubens Paiva

Participação: Tamahome e Heicke

Edição

Andrey Luiz

Texto

Andrey Luiz e Rubens Paiva

Capa

Editado por Andrey Luiz

Arte

Deviantart

Agradecimentos

Rubens Paiva, por ser meu braço direito e colaborar com o projeto, dando seu sangue ao nosso trabalho.

Cleidiane Guimarães, por ser minha fonte de inspiração para continuar em frente, sempre com o intuito de melhorar e expor nosso trabalho.

Orlando (Tamahome), por dar idéias, opiniões e ajudar criar parte deste manual espontaneamente.

Átila Blanco, (Heicke) por dar idéias, ajudando a criar monstros interessantes e poderosos.



Índice

Capítulo 1: Perigo: Monstros.....	05
Lista de Criaturas	07
• Criaturas de nível Fraco.....	07
• Criaturas de nível Médio.....	13
• Criaturas de nível Difícil.....	20
• Criaturas de nível Absurdo.....	32



CAPÍTULO 1

Perigo: Monstros

I



Perigo: Monstros

Monstros Errantes

Como em toda Aventura medieval, Alchemia também possui uma série de monstros errantes para serem derrotados pelos heróis, os monstros, ou criaturas por sua vez também possuem suas habilidades, técnicas, poderes, e todo um conjunto que será usado pelo MJ, afim de controlar o nível de diferença entre os monstros e os jogadores. Cabe ao MJ decidir a quantia do poder que uma criatura possui, mas lembre-se de que toda grande dificuldade tem sua grande recompensa.

Nível de Perigo

As criaturas possuem um nível de perigo que pode variar dependendo da dificuldade para serem derrotadas. O nível de perigo está dividido em: **Fraco**, **Médio**, **Difícil** e **Absurdo**.

Fraco: O nível mais baixo de perigo que uma criatura pode oferecer, geralmente criaturas que são facilmente derrotadas pelo grupo.

Médio: Representa criaturas que vão oferecer certo trabalho para os aventureiros, possuem poucos poderes e habilidades de 1º nível.

Difícil: A criatura é muito poderosa, usa poderes de 2º nível, e utiliza até mesmo estratégias complexas de combate.

Absurdo: Representa criaturas que estão muito acima do nível de desafio, criaturas realmente absurdas de serem derrotadas, derrotar este tipo de criatura sozinho é uma tarefa impossível.

Tabela de Perigo

Nível de Perigo	Level da Criatura	Tesouros	Dinheiro	Pontos de Criação
Fraco	1-3	Nada	0-50	5-8
Médio	4-5	Pouco	60-100	12-15
Difícil	6-8	Médio	200-500	17-30
Absurdo	>9	Muito	>1000	>35

Opcionalmente, você pode utilizar a tabela para criar seus monstros, respeitando o custo do atributo após o 5º ponto.

Comportamento das Criaturas

Poucos animais e monstros de Alchemia lutam até a morte, eles só o fazem quando forçados a isso (incapacitados de fugir, defendendo seu covil ou cria, controlados ou seguindo um código de honra que envolva seu caminho). Geralmente, estes animais ou monstros tentarão fugir ou se render se perderem muitos pontos de vida ou se notarem que estão em imensa desvantagem.

As criaturas possuem pontos de vida, focus, resistências, especialidades, poderes e tudo o que um aventureiro normal possui, e podem até mesmo usar táticas de combate como: aumentar o poder de seus aliados em combate, atacar primeiro os arqueiros, flanquear o grupo, cegar o grupo, atacar de surpresa e usar poções e elixires em si e em seus aliados.

Lista de Criaturas

Zumbi

Também chamados de mortos-vivos, os zumbis se assemelham aos esqueletos, exceto pelo fato que tem carne, ainda que apodrecida. Eles podem ser invocados por Necromantes, mas também podem aparecer por outros motivos, como maldições lançadas ainda em vida e cemitérios amaldiçoados. Sua aparência decrépita torna sua presença ainda mais assustadora. Zumbis precisam devorar carne humana e fresca todos os dias ou acabam ficando mais fracos. Essas criaturas são lentas em combate.

Nível de perigo: Fraco

Força: 2-3, **Habilidade:** 3-4, **Inteligência:** 0, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 22, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Ver no escuro

Observações: Zumbis são lentos e possuem iniciativa -2, também são imunes a venenos.

Armas: Mordida 1d6+for, Arranhão 1d6+4 de dano.

Esqueleto

Esqueletos são amontoados de ossos que andam e lutam, não surgem naturalmente e geralmente são invocados e controlados por Necromantes para atuar como guardas ou para proteger um local específico. Este tipo de criatura é incapaz de falar, mas pode soar um som estridente e arranhado aterrorizante. Andam desengonçados e são um pouco lentos.



Nível de perigo: Fraco

Força: 1-3, **Habilidade:** 2-4, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 15-18, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Ver no escuro

Observações: Esqueletos são lentos e desengonçados, por isso possuem iniciativa -1, também são imunes a venenos. Suas armas e armaduras devem ser levadas em conta. Podem ser Arqueiros ou Guerreiros.

Armas: Espada 1d6+for, Arco simples 1d6+2 de dano.

Lista de Criaturas

Homem-Lagarto

São criaturas de tamanho humano, mas possuem cabeça, cauda e escamas de um lagarto. São predadores cruéis e vivem em tribos que habitam cavernas, pântanos e alguns outros lugares.

Nível de perigo: Fraco

Força: 2-3, **Habilidade:** 4, **Inteligência:** 3, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 19-22, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Ver no escuro e Ouvir.

Armas/Armaduras: Lança simples 1d4+for, Tridente e rede 1d6+1+for, Armadura de Couro leve, Escudo pequeno de madeira.

Ogro

Estes humanóides enormes e terríveis chegam a medir até 3m de altura, são uma forma de bárbaros primitivos e brutais, usam peles de animais como vestes e vivem em cavernas. Também são mercenários que se vendem facilmente em troca de uma boa comida. Costumam capturar e matar seres humanos e semi-humanos.

Nível de perigo: Fraco

Força: 4-5, **Habilidade:** 3-4, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 20-30, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Nenhum

Observações: Muitos Ogros são encontrados na linha de frente das tropas de Gron ou

Callistus como mercenários.

Armas: Clava pesada 1d6+for, Armadura de Couro leve.



Gnoll

São seres humanóides meio-humanos, meio-hienas. Vivem em matilha atrás de caça, são carnívoros e costumam atacar em grupos de 1d6 Gnolls. São covardes e se rendem facilmente se em desvantagem.

Lista de Criaturas

Nível de perigo: Fraco

Força: 2, **Habilidade:** 2-3, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 15, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Atacar de Surpresa

Observações: Se baseiam em ataques numéricos e em emboscadas.

Armas: Lança de arremesso 1d6, Besta leve, 1d8+4, Gládio 1d4+1+for.



Kobold

São humanóides pequeninos com crânios caninos (apesar de serem répteis e andarem eretos) e com cauda que lembra a de rato. Um Kobold sozinho não oferece perigo, mas eles sempre atacam em bandos e usam táticas traiçoeiras como armadilhas e emboscadas.

Nível de perigo: Fraco

Força: 1-2, **Habilidade:** 1-3, **Inteligência:** 3, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 10-12, **Focus:** 0-10

Poderes especiais: Variável com a classe

Especialidades: Ver no escuro

Observações: Kobolds são covardes e fogem facilmente se em desvantagem.

Armas: Espada Kobold 1d6+for, Arco Adaptado 1d6+2 de dano e Cajados curtos (para Kobolds Xamãs).

Lobo Selvagem

Quanto maior o Lobo, mais perigoso é, alguns Lobos Selvagens chegam a medir até 3m de altura. Seu habitat natural são florestas e áreas montanhosas, são ótimos caçadores e andam em bandos de 1d6 Lobos. Sabem formar um bom ataque usando sua extrema furtividade. Muitos aventureiros e Mercenários capturam os filhotes e tentam treiná-los para usar como uma montaria de combate futuramente.

Nível de perigo: Fraco

Força: 1-2, **Habilidade:** 3-4, **Inteligência:** 0, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 12, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Procurar, Observar e Ouvir

Armas: Mordida 1d6+for, Arranhão 1d6+1+for.

Variações: Lobo Cinzento (H+1, PV+7), Lobo Alpha (H+2, PV+15, *Aura de Raiva* (todos os seus ataques, incluindo os de aliados causam +5 de dano até o fim do combate)).

Lista de Criaturas

Batedor

Os soldados de Callistus de poder mais baixo são os Batedores, este grupo é formado, em sua maioria, por mercenários que usam armaduras de ossos e são vistos frequentemente patrulhando florestas e fronteiras. Vivem pilhando e saqueando pequenas cidades e vilas. Um Batedor é usado como nível primário para reconhecimento e exploração. Geralmente andam em grupos de 1d4+2 Soldados.

Nível de perigo: Fraco

Força: 2, **Habilidade:** 4, **Inteligência:** 3,

Sorte: 2, **Pontos de vida:** 18, **Focus:** 5

Poderes especiais: Ataque Furioso e Contra ataque

Especialidades: Procurar, Observar e Atacar de Surpresa

Armas: Espada 1d6+for, Lança de Arremesso, Armadura de osso (Equivalente a Couro leve).

Rato Gigante

Estes ratos monstruosos chegam a medir até 60cm de altura, costumam perambular em túneis e masmorras, são extremamente agressivos e seus dentes podem ser muito perigosos, ao entrar em contato com o organismo humano libera um líquido de mutação que resulta na transformação da vítima em uma espécie de Homem-Rato em alguns dias. A urina do Rato Gigante é mortal e é capaz de infectar qualquer organismo vivo, levando a degeneração dos órgãos caso a vítima falhe em um teste de res. física +1.

Nível de perigo: Fraco (*Potencialmente Médio*)

Força: 3, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 0,

Sorte: 0, **Pontos de vida:** 12, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Procurar, Observar, Ver no Escuro e Atacar de Surpresa.

Armas: Mordida infecciosa 1d8+for (Exige teste de resistência física +1, falha resulta na transformação em Homem-Rato).

Homem-Rato

São criaturas de 1,6m de altura, eram humanos até serem infectados por Ratos Gigantes. Possuem dentes de roedores, unhas afiadas e uma cauda alongada de cor rosada, que praticamente não usam. Vivem onde encontram comida para sobreviver e costumam andar em bandos de 1d4 Homens-Ratos.



Lista de Criaturas

Nível de perigo: Fraco

Força: 2-3, **Habilidade:** 4, **Inteligência:** 3,

Sorte: 0, **Pontos de vida:** 19-22, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Procurar, Observar, Ver no Escuro e Sobrevivência.

Armas: Mordida 1d6+for, Arranhão 1d6+4 de dano. Pele revestida (Equivalente a Armadura de couro leve).

Sapo Anihird

Anihird é uma espécie de sapo super-desenvolvido que vive nos pântanos e pode chegar a 1,5m de altura, e isso é apenas uma de suas mutações. Sua língua funciona como um chicote na caça de animais menores, sua coloração esverdeada é causada pela enorme concentração de veneno que possui. Esses sapos são bastante violentos, andam em bandos de 1d4+1 sapos, mas também podem ser encontrados sozinhos.

Nível de perigo: Fraco

Força: 2, **Habilidade:** 4, **Inteligência:** 1,

Sorte: 0, **Pontos de vida:** 15, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Habilidade extra: Esmagão (equivale ao Impacto do guerreiro)

Especialidades: Ver no escuro e Observar.

Armas/Armaduras: Língua Chicote 1d8+for+Veneno, sua dura camada revestida equivale a uma armadura de Couro leve.



Harpia

Harpas são animais selvagens que possuem em média 1,70m de altura, asas ao invés de braços, seios e cabeça de mulher. Capturam qualquer coisa com suas patas e voam em alta velocidade de volta a seus ninhos, que geralmente ficam em altas montanhas.

Nível de perigo: Fraco

Força: 2-3, **Habilidade:** 3-4, **Inteligência:** 4,

Sorte: 2, **Pontos de vida:** 16-20, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Ouvir, Procurar e Sobrevivência.

Armas: Arranhão 1d6+4, Lançar pedras 1d10+3, Agarrão (Dano por queda).

Lista de Criaturas

Gárgula

São estátuas de pedra esculpidas sob a forma de um monstro com asas de morcego, cauda de lagarto, garras de leão e chifres de carneiro que ficam no alto de construções como castelos e templos. Muitos são apenas estátuas, no entanto, não é raro que algumas destas estátuas tenham sido animadas com magia, atuando como guardiões da construção.

Nível de perigo: Fraco

Força: 2, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 2, **Sorte:** 2, **Pontos de vida:** 20-25, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Atacar de Surpresa.

Armas: Ataque com asas 1d8+For, Investida com o corpo 1d6+1+for, Agarrão (Dano por queda). Corpo Petrificado (Equivalente a Armadura de Couro completa).

Observações: Na presença de inimigos costumam a permanecer imóveis como estátuas comuns, quando então atacam subitamente, pegando-os desprevenidos. Mesmo imóveis de dia, os gárgulas permanecem atentos e conscientes, e alguns possuem memória suficiente para que seus mestres as acessem, descobrindo quem passou pelo local vigiado.

Múmia

Múmias são seres que quando mortos passam por uma série de rituais. São envolvidos com faixas e seus corpos são conservados por muitos anos.

Normalmente ficam em seus túmulos e só acordam quando estes são violados. Só podem ser atingidas por magias ou armas mágicas, além disso, são imunes a qualquer magia de água, mas o fogo (mágico ou não) provoca sempre dano máximo. Múmias que possuíam magias em vida continuam tendo depois de mortas.

Nível de perigo: Fraco

Força: 4, **Habilidade:** 4, **Inteligência:** 2, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 17, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Habilidade extra: Paralisia (Seus golpes paralisam o oponente que falha em um teste de resistência a magia por 1d4 turnos.)

Especialidades: Nenhum

Armas: Soco 1d6+for

Hobgoblin

Hobgoblins são uma ameaça, medem mais que 1,40m, relativamente maiores e mais fortes do que os góblins. Normalmente habitam cavernas escuras. Andam com lobos de caça ou no comando de grupos de 1d4+1 góblins.

Nível de perigo: Fraco

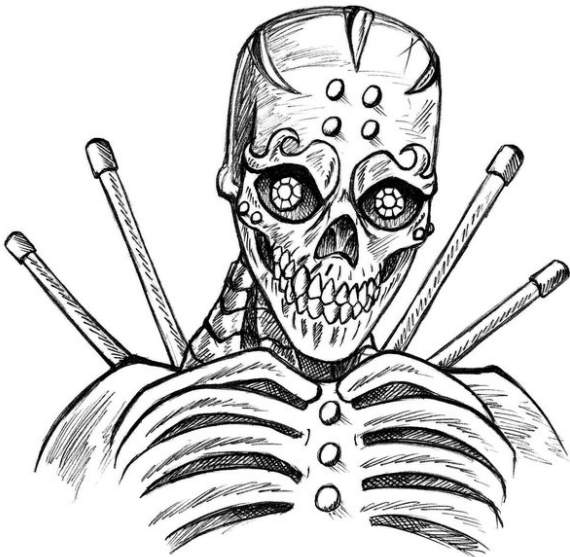
Força: 5, **Habilidade:** 4, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 20-23, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Observar, Ouvir e Ver no escuro

Armas: Mangual 1d8+1+for, Espada 1d6+for, Armadura de Couro leve, Elmo simples e Escudo de madeira.

Lista de Criaturas



Necro-Esqueleto

Estes Esqueletos são diferentes dos demais, além de amontoados de ossos ambulantes, estes são mais poderosos, ágeis e são capazes de dominar os poderes especiais. São imunes a venenos e magias do tipo enfraquecimento.

Nível de perigo: Médio

Força: 4-5, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 3, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 27, **Focus:** 8

Poderes especiais: Concentrar Focus e Ataque Furioso

Especialidades: Ver no escuro e Observar

Armas/Armaduras: Katana 1d6+1+for ou Arco simples 1d6+2 de dano, Escudo de madeira, Ossos (Equivale a Armadura de Couro leve).

Gigante das Colinas

São seres humanóides imensos, brutos e primitivos. Vivem isolados e não se sabe ao certo sua verdadeira origem. Combatem com imensas clavas e arremessam pedras à distância para saquear e caçar. Facilmente persuadidos eles integram até mesmo tropas de Callistus como mercenários.

Nível de perigo: Médio

Força: 6, **Habilidade:** 4-5, **Inteligência:** 2, **Sorte:** 2, **Pontos de vida:** 30, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Senso direcional e Sobrevivência

Armas/Armaduras: Clava imensa 1d8+for e Arremesso de pedras grandes 1d10+2 (distância), Armadura de couro completa.

Aranha Gigante

Aranhas Gigantes habitam florestas e cavernas. Chegam a medir até 2m de diâmetro. Estas criaturas são extremamente agressivas, conseguem tecer teias quase que invisíveis (Para perceber se exige um teste de Observar -1) em passagens ou entre árvores. Ao capturar sua presa, a Aranha vai até sua vítima e aplica uma picada venenosa (Para resistir se exige um teste de Resistência à veneno -2) que causa 8 pontos de dano por turno durante 2 turnos e deixa a vítima paralisada por 3 turnos caso falhe também num teste de Resistência física.

Lista de Criaturas

Nível de perigo: Médio

Força: 5, **Habilidade:** 6, **Inteligência:** 1,
Sorte: 0, **Pontos de vida:** 70, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Ver no Escuro e Atacar de Surpresa.

Armas: Picada 1d8+for, Investida corporal 1d10+2.

Minotauro Bárbaro

São Humanóides de grande estatura (média 1,90 de altura), tem corpo de homem e cabeça de boi, são brutamontes extremamente fortes e resistentes. Este tipo de minotauro é encontrado fora de masmorras, em sua maioria mercenários. Exploram o comércio de escravos no mercado negro. Não são piedosos com inimigos e não costumam fazer prisioneiros.

Nível de perigo: Médio

Força: 5-6, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 2,
Sorte: 0, **Pontos de vida:** 40, **Focus:** 10

Poderes especiais: Ataque Furioso, Força Bruta, Golpe Giratório e Impacto

Especialidades: Sobrevivência

Observações: Quando estão em caça andam em grupos de 2-3 guerreiros, Quando estão em guarda grupos de 2, +1 lobo por par de Minotauros.

Armas: Machado de Guerra 1d8+for ou Espada Longa 1d8+for, Arco simples 1d6+2 de dano, Armadura de Couro completa e Escudo grande de madeira.



Orc Combatente

Orcs são criaturas temidas por sua força brutal, são mercenários extremamente feios que andam em bandos. Em sua maioria, são de pele verde, tem orelhas pontudas, olhos vermelhos e presas inferiores afiadas. Orcs estão na linha de frente na batalha, lutando por Gron ou Callistus.

Nível de perigo: Médio

Força: 4-5, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 3,
Sorte: 3, **Pontos de vida:** 28, **Focus:** 8

Poderes especiais: Ataque Furioso, Força Bruta e Impacto

Especialidades: Ver no escuro, Ouvir, Procurar e Sobrevivência

Observações: Alguns destes Orcs possuem Lobos Selvagens como montaria.

Armas: Machado de Guerra 1d8+for, Arco simples 1d6+2 de dano, Armadura de Couro completa e Escudo grande de madeira. Podem também usar lanças ou espadas diversas.

Lista de Criaturas

Terror

Esta aberração é o resultado de conjurações profanas mal-sucedidas. Terror é uma espinha dorsal com parte de um crânio humano em sua extremidade superior. Esta criatura não surge por meios naturais e representa perigo a grupos de aventureiros desavisados, uma vez que consegue se ocultar no meio de ossadas para atacar de surpresa.

Nível de perigo: Médio

Força: 2, **Habilidade:** 6, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 40, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Atacar de Surpresa

Observações: Ganha Bônus de +1 de Habilidade cumulativo sempre que é atingido por uma Magia.

Armas: Dorso cortante 1d10+for, Investida de combate 1d8+for, Espinha grossa (Equivalente a Armadura de Ferro Parcial).



Caçador de Sangue

São feras terríveis sedentas por sangue que possuem garras afiadas, uma extensa pelagem que varia do marrom ao cinza, olhos vermelhos, dentes afiados e focinho que lembra o de cachorro. Caçadores de Sangue são atraídos pelo cheiro e são capazes de sentir o odor do sangue a centenas de metros de distância. Vivem sozinhos, perambulando em florestas na busca por suas presas, mas já houve relatos destas criaturas realizando ataques a vilarejos próximos de florestas.

Nível de perigo: Médio

Força: 3-4, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 30, **Focus:** 3

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Ver no escuro, Ouvir, Procurar, Saltar e Sobrevivência.

Observações: São imunes a dano mágico e de veneno. Ganham iniciativa +3 e bônus de +1 de Hab quando atacam uma vítima que está sangrando.

Armas: Garras+Salto 1d8+1+for, Armadura de Couro completa (Pelagem).

Lista de Criaturas

Aparição

Aparições são mortos-vivos imateriais, espíritos. Aparições não podem ser conjuradas e geralmente o motivo de sua existência está ligado a algo que impede seu descanso eterno. Aparições não tem corpo físico e não podem ser atingidas por armas convencionais.

Nível de perigo: Médio

Força: 5, **Habilidade:** 6, **Inteligência:** 3, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 30, **Focus:** X

Poderes especiais: Medo (Equivalente a Toque da Loucura)

Especialidades: Nenhum

Observações: Uma aparição quando derrotada, retorna mais tarde no mesmo local onde foi derrotada. Pode ficar invisível e se teletransportar a hora que desejar.

Armas: Diversas 1d10+for.



Carniçal Guerreiro

É a versão mais poderosa do Zumbi, possui carne apodrecida e é mais resistente e forte. Carniçais aparecem se conjurados ou por outros motivos, como maldições. Estas criaturas são mais usadas para proteger locais ou até mesmo como guarda-costas de seus conjuradores. Carniçais também precisam devorar carne humana e fresca todos os dias ou acabam ficando mais fracos.

Nível de perigo: Médio

Força: 4-5, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 2, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 30, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Ver no escuro

Observações: São imunes a qualquer tipo de magia e tem iniciativa -1.

Armas/Armaduras: Espada do pântano 1d6+2+for, Pele dura e podre (equivalente a Armadura de Couro completa).



Lista de Criaturas

Serpente Anemalesca

Esses répteis selvagens podem medir até 15 metros, para identificar os odores nas redondezas esta criatura estica sua língua bifurcada e colhe os aromas que flutuam no ar, é dessa forma que encontram comida, ou são alertadas de algum perigo iminente. Possuem aparência variada e são encontradas em diversos lugares.

Nível de perigo: Médio

Força: 6, **Habilidade:** 4, **Inteligência:** 0, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 20-25, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Atacar de Surpresa

Armas: Mordida 1d10+for, Constrição (Ao ser pego, deve-se fazer testes de força -1 até se soltar, leva 7 de dano por turno preso), Pele dura (Equivale a Armadura de Couro pesada).



Medusa

A Medusa possui uma longa cauda de serpente no lugar das pernas, tem o corpo de uma mulher curvilínea (com seios), mas o corpo é todo recoberto por escamas de cobra, a cabeça possui uma cabeleira de serpentes vivas, que mordem qualquer um que se aproxime o suficiente.

Nível de perigo: Médio

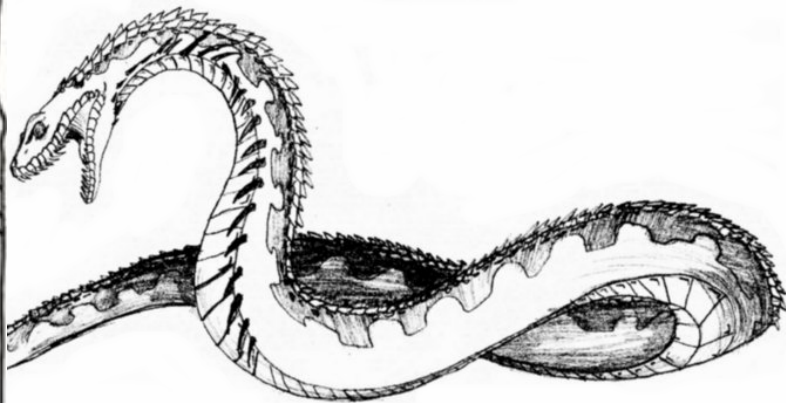
Força: 2-3, **Habilidade:** 6, **Inteligência:** 4, **Sorte:** 2, **Pontos de vida:** 40, **Focus:** 15

Poderes especiais: Olhar Petrificante, Tiro Perfeito e Flecha de Focus.

Especialidades: Ouvir, Observar, Perito em Arcos e Ver no escuro

Armas: Arco Composto especial 1d12+2, Serpentes da cabeça (2 ataques extras 1d8+1), Pele escamosa (Armadura de Couro pesada).

Olhar Petrificante, Tipo: Passivo-permanente
Custo: 0, **Efeito:** O olhar da medusa afeta um raio de 9m. Criaturas dentro deste alcance tem, a cada rodada 50% de chance de ficar o olhar da medusa, e se isso ocorrer tem direito a um teste de resistência a magia +1 para negar o efeito, caso falhe, a vítima é petrificada. A magia pode ser retirada com "Remover Maldição". Matar a medusa não a desfaz.



Lista de Criaturas

Esfinge

É uma criatura com aspectos físicos de um leão alado com uma cabeça de mulher, misteriosa e terrivelmente perigosa, que guarda templos, tumbas e tesouros antigos e valiosos. Esta criatura testa os aventureiros com seus enigmas em troca de suas vidas, “*decifra-me ou devoro-te*”. *Que criatura pela manhã tem quatro pés, ao meio-dia tem dois, e à tarde tem três?*

Nível de perigo: Médio (*Potencialmente difícil*)
Força: 5, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 7,
Sorte: 4, **Pontos de vida:** 38-48, **Focus:** 20
Poderes especiais: Dilacerar e Iniciativa
Habilidade extra: Ataques múltiplos
Especialidades: Ver no escuro, Observar e Furtividade.
Armas: Patas 1d8+for, Investida em vôo 1d10+5, Armadura natural (Armadura de Couro Pesada).

Dilacerar, Tipo: Mágico, Custo: 4, Efeito: quando atinge um inimigo com duas patadas na mesma rodada (desde que não esteja em vôo), além do dano normal, a Esfinge causa 2d6+10 de dano dilacerando seu inimigo com as patas traseiras.

Iniciativa, Tipo: Passivo-Permanente, Custo: 0, Efeito: A Esfinge sempre é mais rápida que seus oponentes, ganhando a iniciativa.



Ogro Bicéfalo

São humanóides de duas cabeças primitivos e brutais que chegam a medir até 3m de altura, usam peles de animais como vestes e vivem em cavernas. São uma variação do Ogro comum, por possuir duas cabeças o ogro bicéfalo recebe +2 em testes que envolvam percepção, não pode ser flanqueado e pode atacar com suas duas mãos na mesma rodada sem nenhum redutor.

Nível de perigo: Médio
Força: 6, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 1,
Sorte: 0, **Pontos de vida:** 35, **Focus:** 0
Poderes especiais: Nenhum
Especialidades: Nenhum
Armas: Maça pesada 1d10+1+for, Escudo de madeira, Armadura de Couro completa.

Lista de Criaturas

Caranguejo de Gizzo

São criaturas altamente temidas e desejadas que habitam a ilha de Gizzo. Ele possui uma espessa carapaça que o protege de inimigos naturais. Piratas e contrabandistas caçam constantemente essas criaturas por seu alto valor, ainda mais se conseguirem a proeza de capturar um com vida. Isso seria um trabalho fácil se ele não tivesse um mecanismo de defesa: O Gás Paralisante.

Nível de perigo: Médio

Força: 2, **Habilidade:** 3, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 10, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Habilidade extra: Gás Paralisante

Especialidades: Ver no escuro/Ver o invisível

Armas: Garras 1d6+for, a carapaça funciona como uma Armadura de Couro completa, com o dobro de sua defesa e durabilidade.

Estratégia: Sempre estão em grupos de 10-15 em grupos de caça e de patrulha, e em 30-45 protegendo os ovos. Sempre irão soltar o Gás Paralisante assim que uma vítima se aproximar, e caso resista aos efeitos, eles irão cercar a vítima e esperar que seu gás surja efeito. Sempre defenderão os ataques e revidarão apenas se sentirem que os ovos estiverem ameaçados.

Gás Paralisante: O gás é expelido em um raio de 4,5 metros a partir do Caranguejo de Gizzo, todos que estiverem nesta área devem passar um teste de resistência física com a dificuldade aumentada em 1 ou irão perder seus movimentos e desabar ao chão.

Os que passarem no teste e continuarem em exposição ao gás deverão se submeter a um teste por rodada que o gás for expelido, não importando quantos Caranguejos de Gizzo expelirem seu gás, e terão a Habilidade diminuída em 1 enquanto estiverem expostos ao gás paralisante

Após sua utilização, o Caranguejo de Gizzo somente poderá utilizar o gás paralisante após três rodadas. O Caranguejo de Gizzo não é afetado pelo gás paralisante, seja seu próprio ou de outro Caranguejo de Gizzo. Nem preciso dizer que, por motivos óbvios, mortos-vivos, golens, constructos e outras criaturas que não respiram não são afetados pelo gás paralisante.

Sugador Voraz

O Sugador Voraz se trata de um pernilongo, maior e potencialmente letal, com relatos de alguns possuindo 30 cm de altura. O primeiro a ser descoberto estava nas costas de um homem no píer de sua vila, vitimado quando estava pescando. O pernilongo estava inchado após sugar todo o sangue da vítima, mal conseguia voar. Caçador solitário, encontra outros de sua espécie para se reproduzir, caça apenas durante a noite, se escondendo durante o dia em locais úmidos, fechados e escuros.

Nível de perigo: Médio

Força: 0, **Habilidade:** 7, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 22-30, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Habilidade extra: Anestesia

Lista de Criaturas

Especialidades: Ver no escuro e Furtividade

Armas: Sucção (Reduz 5 pontos de vida por turno)

Estratégia: Move-se silenciosamente em busca de sua vítima. Pousa nas costas de suas vítimas injetando seu veneno relaxante (conhecido como Anestesia) fazendo com que sua vítima nem não perceba sua presença.

Anestesia: Veneno que inibe o sentido do tato da vítima. Caso falhe em um teste de resistência física, a vítima não sentirá que o Sugador Voraz e será tratado como uma vítima indefesa. Após duas rodadas sob o efeito do veneno, a vítima será considerada fadigada e caso falhar em outro teste de resistência irá perder a consciência, sendo sugada até a morte.

Vingador Wuut

O Termo “Wuut” significa Paladino Negro em uma língua antiga de Alchemia, Vingadores Wuut são os soldados de Callistus mais temidos nos quatro cantos do mundo, eles só são encaminhados para um território quando tem uma tarefa a cumprir, que geralmente é de exterminar um foco de resistência ou assassinar alguém importante. Usam armaduras pesadas e armas de grande poder de ataque, além disso, são capazes de controlar poderes especiais de origem negra e desconhecida.

Nível de perigo: Difícil

Força: 7, **Habilidade:** 6-7, **Inteligência:** 5, **Sorte:** 7, **Pontos de vida:** 50, **Focus:** 21

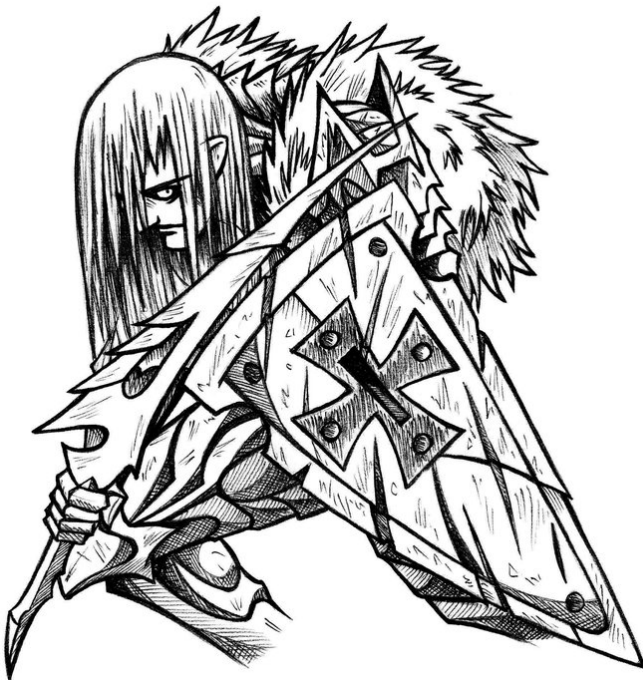
Poderes especiais: Restituição do Corpo, Palavra Amaldiçoada, Aparar Ataque, Cura Maligna e Aura Negra (*Disponível no Manual de Classes*).

Especialidades: Ver no escuro, Venefício, Observar, Ouvir, Identificar Magia, Procurar, Cavalgar, Perito em Espadas

Observações: Geralmente estão com um grupos de 1d4+1 Carniçais e/ou Necro-Esqueletos. São imunes a dano crítico.

Armas: Espada grande 1d8+1+for, Armadura de Ferro completa, Elmo de Metal, Manoplas de Ferro e Escudo de Ferro grande.

Estratégia: O Vingador Wuut só irá entrar em um combate direto quando seus inimigos estiverem quase derrotados por completo ou quando seus lacaios forem derrotados, ele costuma ficar na linha de trás, se protegendo e usando magias em seus aliados.



Lista de Criaturas



Dracon

Dracon é um termo para esta raça descendente de Dragões. Dracons são ótimos arqueiros, mas alguns optam pelo caminho da magia ou da espada. Eles não se submetem a nenhuma regra criada pela humanidade, vivem em cidades secretas criadas em locais antigos e não habitados. São cultos e prezam pelo uso da magia, mas não se relacionam com outras raças, vivem isolados da sociedade e não são muito amigáveis com estrangeiros. Sua aparência lembra a de um humano comum exceto pela face com um pouco de pele escamosa de cor avermelhada e orelhas de animal. Boatos dizem que encontrar com um Dracon é o mesmo que encontrar com a morte.

Nível de perigo: Difícil

Força: 4, **Habilidade:** 7, **Inteligência:** 6, **Sorte:** 5, **Pontos de vida:** 32, **Focus:** 20

Poderes especiais: Variável com a Classe, três Poderes de 1º nível e dois Poderes de 2º nível.

Especialidades: Procurar, Escrita, Saltar, Encontrar Passagens, Senso Direcional, Observar e Ouvir.

Observações: São imunes a dano crítico e magias relacionadas a Fogo e Gelo, e ao usar poderes deste tipo tem bônus de +5 de dano.

Armas: Guerreiros usam armas pesadas e armaduras de ferro, Arqueiros preferem usar arcos compostos e mantos leves, alguns Dracon (desenvolvidos) possuem escamas de dragão como armadura e podem voar.

Megatron

Megatron é uma espécie de lesma predadora, possui forma física imensa que atinge até 5m de comprimento, sua pele exala um tipo de ácido capaz de corroer armaduras e armas de ferro. Megratons rastejam e podem andar grudados nas paredes e tetos, o mais interessante é que estas criaturas se camuflam de acordo com o ambiente, tornando-o ainda mais propício para um ataque surpresa.

Nível de perigo: Difícil

Força: 6, **Habilidade:** 8, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 100, **Focus:** 0

Poderes especiais: Camuflagem (Equivalente a Invisibilidade)

Especialidades: Atacar de Surpresa e Ver no Escuro

Lista de Criaturas

Observações: Imune a dano crítico, ácido, veneno e Magias de gelo.

Armas: Abocanhar 1d12+for, Gás Corrosivo 10 de dano por 2 turnos (um teste de Resistência física pode reduzir o dano a metade), Constrição (Este ataque causa o mesmo efeito de um Nocaute, tirando o alvo de combate com a maioria dos ossos quebrados caso falhe em dois testes, um de Força com modificadores dependendo da situação do ataque, e outro de Resistência física.)

Vampiro

Vampiros são criaturas imortais (em idade), de força e agilidade sobrenatural e de aparência humana, que possuem presas por onde sugam o sangue de suas vítimas, de preferência sangue humano. Eles só podem sair durante a noite, pois se expostos à luz solar viram pó instantaneamente. Crucifixos, alho e água benta não fazem nenhum efeito contra o Vampiro, a única forma de matá-lo é atravessando uma estaca de madeira em seu coração.

Nível de perigo: Difícil

Força: 6, **Habilidade:** 6, **Inteligência:** 7, **Sorte:** 8, **Pontos de vida:** 60, **Focus:** 35

Poderes especiais: Movimentos Rápidos, Transformação (Morcego), Invisibilidade (Névoa), Aura Vampírica e Levitar.

Habilidade Extra: Mordida, Ataques Múltiplos, Imunidade a Veneno e Crítico.

Especialidades: Ver no escuro, Venefício, Observar, Ouvir, Identificar Magia, Procurar, Saltar, Escrita, Seduzir, Linguagens e Conhecimento.

Armas: Golpes físicos 1d8+for, Saltar+Golpe físico 1d12+for+1, Pele (Armadura Pesada)

Mordida: Ao morder seu adversário, se este falhar em um teste de força para se livrar do vampiro, começa a ter sua vida sugada em 10 pontos por turno, cada turno deverá ser feito um teste de força para escapar. A partir do segundo turno sendo sugada, a vítima tem redutor de -2 em todos os atributos, a partir do terceiro a vítima desmaia.



Lista de Criaturas

Cíclope

O Cíclope é um monstro lendário conhecido por ter apenas um olho, que fica localizado no meio da testa. Tem muita força física e altura considerável, e quase sempre aparecem munidos de uma clava ou maça. São excelentes na arte da forja e trabalhos com metais preciosos, sendo tão bons quanto os Anões. Cíclopes podem ser encontrados sozinhos ou com seus lobos de caça.

Nível de perigo: Difícil

Força: 8-9, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 2, **Sorte:** 2, **Pontos de vida:** 72-80, **Focus:** 50

Poderes especiais: Força Bruta, Ataque Final II, Acerto Máximo, Carga e Energia Expandida

Habilidade Extra: Esmagamento

Especialidades: Observar, Ouvir, Procurar e Sobrevivência.

Armas: Porrete 1d8+for, Maça de Guerra 1d12+1+for, Armadura de Couro Pesada.

Esmagamento: Os golpes do Cíclope são extremamente potentes, um personagem atingido que não estiver usando uma armadura e/ou escudo deve realizar um teste de resistência física +1, caso falhe o esmagamento deve ser considerado e o personagem atingido deve rolar 1d10 e de acordo com os dados abaixo:

1-3: Teve ferimentos leves (+6 de dano)

4-7: Teve Fratura nas costelas e dedos (-2 em Habilidade até ser curado)

8-10: Teve o braço ou Perna fraturado (-4 de Habilidade até ser curado)

Praga Negra

A Praga Negra, criada originalmente por Gron, é uma nuvem de gafanhotos mágicos capazes de ignorar armaduras não-mágicas. A conhecida lenda da Praga Negra se tornou motivo de buscas. Seu último relato conhecido foi a destruição de Verna, a antiga cidade da cura. Existem relatos de que fortunas e conhecimentos inestimáveis esperam aqueles que conseguirem desbravar suas ruínas.

Nível de perigo: Difícil

Força: 4, **Habilidade:** 7, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 45 (cada enxame), **Focus:** 0

Poderes especiais: Enxame, Falhas da Armadura, Devorar e Dilacerar.

Habilidade Extra: Imunidade a ataques não-mágicos.

Vulnerabilidade: Ataques de Fogo ignoram sua armadura.

Especialidades: Ver no escuro e Furtividade.

Armas: Presas 1d4+for, Armadura de Escamas de Metal Negro (Equivalente a Armadura de Mitril, por enxame)

Falhas da Armadura: Ao realizar um ataque contra um alvo que não esteja utilizando uma armadura completa (não cobrem completamente o corpo) irá ignorar a armadura, atingindo direto no HP. Escudos sempre serão ignorados.

Enxame: Por ser uma nuvem formada por dezenas, ou até mesmo centenas de gafanhotos, todo ataque feito por armas cortantes ou perfurantes tem 50% de chances de falhar.

Lista de Criaturas

Devorar: Após receber um ataque da Praga Negra, o alvo deve passar por um teste de Esquiva (automático sem redutor e sem perda de turno) ou será envolto pela nuvem de gafanhotos, sendo devorado por todos que conseguirem um lugar para pousar no alvo, que é considerado alvo indefeso nos próximos ataques.

Dilacerar: Cada mordida dos terríveis gafanhotos consegue tirar pedaços do alvo durante o Devorar, a Praga Negra deve realizar um teste de Força, se obtiver sucesso conseguirá inutilizar um membro da vítima.

Cérbero

Esta criatura é uma aberração criada para guardar o reino subterrâneo dos mortos, deixando as almas entrarem, mas jamais saírem e despedaçando os mortais que por lá se aventurassem. Cérbero pode ter várias cabeças, (geralmente três cabeças). Sua cauda também não é sempre da mesma forma, às vezes como de dragão, como de cobra ou mesmo de cão. Às vezes, junto com sua cabeça são encontradas serpentes cuspidoras de fogo saindo de seu pescoço, e até mesmo de seu tronco.

Nível de perigo: Difícil

Força: 6, **Habilidade:** 7, **Inteligência:** 3, **Sorte:** 4, **Pontos de vida:** 90-100, **Focus:** 70

Poderes especiais: Ver o Invisível e Bola de Fogo



Especialidades: Observar, Ouvir, Procurar, Saltar, Atacar de Surpresa e Furtividade.

Habilidade Extra: Ataques múltiplos, Imunidade a magias de fogo, veneno e magias que afetam a mente.

Armas: Mordida (Cada cabeça ataca uma vez) 1d8+for, Armadura Natural (Equivalente à de Couro Pesada).

Serpente Cuspidora: As serpentes que são encontradas junto com sua cabeça são capazes de expelir a magia Bola de Fogo do Mago.

Cauda de Cobra: Opcionalmente, a cauda de cobra pode atacar com uma mordida adicional de 1d6+for de dano.

Wuu-Nut

São Humanóides de alta estatura (cerca de 1,8 a 2,5m que teria aparência comum não fosse pela dura casca de árvore que encobre todo o seu corpo, rumores dizem que são criações de Druidas para proteger as florestas.

Lista de Criaturas

A tradução mais próxima para Wuu-Nut ficou sendo como “Espírito da Floresta”, algo que pode mesmo ser verdade. Os Wuu-Nut se assemelham a uma árvore, o que os fazem passar despercebidos facilmente. Ao contrário dos Ents que são lentos e barulhentos enquanto andam, Wuu-Nuts são como Rangers habilidosos e furtivos tornando-os realmente perigosos. Sempre atacam os que fazem mal à floresta em grupos de 1d6 improvisando cascas grossas tiradas de seu corpo, as improvisando como lanças.

Nível de perigo: Difícil

Força: 6, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 3, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 30, **Focus:** 0

Habilidade Extra: Camuflagem, Mesclar e Raízes.

Especialidades: Ver no Escuro, Furtividade, Ataque Surpresa, Perito em “X” (arremesso)

Armas: Lança de Madeira 1d8+for (pode ser arremessada), Casca de Madeira Endurecida (funciona como uma Armadura de Ferro).

Camuflagem: Reconhecer um Wuu-Nut em uma floresta sem que ele esteja se movendo é praticamente impossível. Seus corpos de madeira os fazem passar por um tronco no chão ou mesmo galho em uma árvore, apenas de estar encostado em uma árvore já o torna perfeitamente escondido. Um teste de Observação -4 o faz um personagem perceber que tem “algo estranho com aquela árvore, mas não sabe o que”.

Mesclar: Em combate, um Wuu-Nut sempre ficará adjacente à alguma árvore, tornando-se difícil dizer onde acaba a árvore e começa o

Wuu-Nut. Aplica-se penalidade de -1 em Habilidade para quem o atacar corpo-a-corpo. A penalidade aumenta para -2 se o ataque for à distância.

Raízes: O motivo por chamarem os Wuu-Nut de “Espíritos da Floresta” vem da sua incrível capacidade de regeneração. Por rodada, enquanto o Wuu-Nut estiver no chão, recupera 1 ponto de vida e a durabilidade de suas cascas regenera em 2 pontos. Essa habilidade funciona mesmo se sua vida tenha sido reduzido a 0, apesar de que ele apenas irá acordar após que estiver com a vida completa. Raízes não regeneram dano por fogo ou ácido.

Centauro Mestre de Guerra

Estes Gerreiros metade cavalo e metade homem foram recrutados e treinados para atuar na tropa principal de Callistus, agindo por debaixo dos panos para por em prática planos malignos. Este tipo de Centauro é muito poderoso e geralmente é encontrado liderando grupos de outros Centauros ou até mesmo criaturas diferentes, por sua extrema capacidade física eles usam armaduras de ferro.

Nível de perigo: Difícil

Força: 8, **Habilidade:** 6, **Inteligência:** 4, **Sorte:** 5, **Pontos de vida:** 58-70, **Focus:** 48-60

Poderes especiais: Força Bruta, Ataque Final II, Acerto Máximo, Carga e Ataque com o Dorso

Habilidade Extra: Ataques Múltiplos e Explosão de força.

Lista de Criaturas

Especialidades: Território, Liderança, Conhecimento, Furtividade, Observar, Procurar e Perito em "X" (Lanças, Espadas e Arcos).

Armas: Lança de Ferro 1d12+for (pode ser arremessada), Espada Longa 1d8+for, Arco Composto 1d8+2. Elmo Simples, Manoplas de Ferro, Armadura de Ferro Completa (Também usa na parte meio cavalo) e Escudo de Ferro Grande.

Explosão de Força: Gastando apenas 6 de Focus o Centauro Mestre de Guerra é capaz de causar uma enorme destruição à sua volta (6m) com um impacto no chão causado por sua arma, atingindo todos os oponentes sem chance de esquiva ou defesa e causando 10 pontos de dano.

Grifo

O Grifo é uma criatura com o corpo de um leão e a cabeça e asas de uma águia. Os Grifos, por serem animais nobres, vivem isolados em picos altos e montanhas distantes de qualquer civilização. Nenhuma outra criatura se atreve a se aproximar de seu habitat, pois além de serem lugares de difícil acesso, são criaturas que prezam por seu território. Suas armas poderosas para caça são suas garras e seu bico, preferem caçar animais pequenos para facilitar sua alimentação. Apesar de ser uma criatura selvagem, este animal pode ser domesticado quando filhote para ser utilizado como montaria, formando uma combinação poderosa.



Lista de Criaturas

Nível de perigo: Difícil

Força: 6, **Habilidade:** 7, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 4, **Pontos de vida:** 50, **Focus:** 30

Poderes especiais: Iniciativa Aprimorada +2, Vôo veloz e Agarrão.

Especialidades: Ouvir e Observar

Habilidade Extra: Ataques Múltiplos e Investida Dupla

Armas: Garras 1d8+1+for, Armadura Natural (Equivalente à Ferro parcial) e Bicada 1d12+for.

Investida Dupla: O Grifo é capaz de atacar seu oponente com a investida de seu corpo (1d8+for) e em seguida com suas patas traseiras e dianteiras (2d6+2+for).

Vôo veloz, Tipo: Físico, Custo:4, Efeito: O Grifo consegue voar muito rápido e atacar seus oponentes com uma força incrível que causa 20 pontos de dano, o oponente atingido que falhar em um teste de força terá sua arma ou escudo lançado para longe com o impacto.

Agarrão, Tipo: Físico, Custo:10, Efeito: O inimigo é agarrado pelas patas do Grifo e deve fazer um teste de força para se soltar, caso falhe será considerado vítima indefesa e o grifo poderá atacá-lo com suas bicadas enquanto voa com a vítima sem rolar nenhum teste, caso a queda seja de uma altura superior a 10m irá quebrar algum membro do corpo.

Mantícora

Tem corpo de leão, asas de dragão, cauda de escorpião e cabeça de um homem velho com três afiadas fileiras de dentes de ferro e uma voz trovejante. A Mantícora geralmente



possui uma pelagem ruiva, sua cauda de escorpião pode disparar espinhos venenosos e ela é uma criatura de incrível intelecto e sabedoria que trata a presença de outras raças com desdém e um alto grau de superioridade.

*“Quem és tu pequeno? *Com um tom de prepotência e deboche* de onde tira tanta audácia para me enfrentar?”*

Nível de perigo: Difícil

Força: 5, **Habilidade:** 7, **Inteligência:** 6, **Sorte:** 2, **Pontos de vida:** 70-80, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Ouvir, Observar, Conhecimento, Linguagens, Intimidar, Ver no Escuro e Identificar Magia.

Habilidade Extra: Ataques Múltiplos, Espinhos Venenosos, Ataque com Asas, Ver o Invisível e Ferrão.

Armas: Garras 2d6+for, Armadura Natural (Equivalente à Ferro completa) e Mordida 1d6+for.

Espinhos Venenosos: A Mantícora é capaz de disparar 1d20 espinhos venenosos da cauda.

Lista de Criaturas

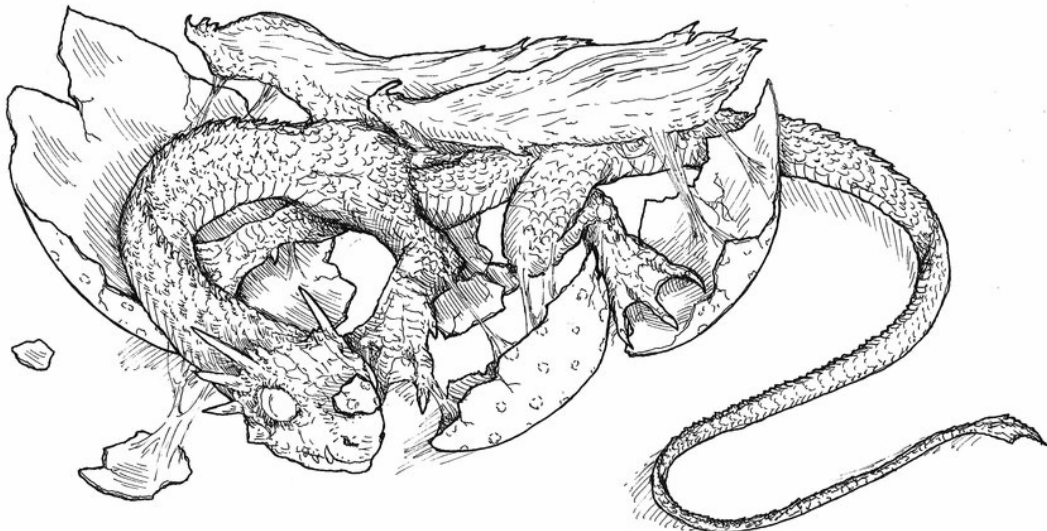
Cada espinho causa apenas 1 ponto de dano direto, ignorando as armaduras de personagens que falharem em um teste de esquiva -2 (para personagens sem escudo) ou em um teste de esquiva sem redutores para personagens que tentarão se defender com um escudo. O Veneno dos espinhos causa 1d4 de dano por turno durante 5 turnos e dá um redutor de -1 de Habilidade pelo mesmo período.

Ataque com Asas: As asas da Manticora são asas de dragão, possuem uma envergadura não suficiente para levantar vôo, mas permite um longo salto impulsionado. Este ataque causa 15 pontos de dano em todos numa área de 2m.

Ferrão: O Ferrão de sua cauda de escorpião possui um veneno incrível, o personagem atingido pelo ferrão deve fazer um teste de res. a veneno, caso falhe deverá fazer um teste de res. física, caso continue a falhar entrará em estado de coma, tendo morte em duas horas se não for tratado.

Dragão Verde Filhote

No nascimento, estes dragões possuem um couro de cor verde escuro, quase negro, o qual vai se tornando mais claro com o passar dos anos. Entre os adultos a coloração mais comum é verde oliva e amarelado. Esta coloração é de grande auxílio para sua camuflagem nas florestas e selvas que habitam. Estes tipos de dragões costumam ser muito mais comuns em lugares onde a vida vegetal é mais abundante. Atacam mesmo sem serem molestados. Quando suas vítimas demonstram algum potencial, no entanto, eles tendem a esperar pelo momento mais propício (talvez quando estiverem se recuperando de um outro combate). Apesar de se alimentarem do mesmo que os demais dragões, alguns estudiosos dizem esta espécie parece ter uma maior apreciação pela carne de elfos e outras criaturas silvestres, como centauros e fadas.



Lista de Criaturas

Nível de perigo: Difícil

Força: 4, **Habilidade:** 6, **Inteligência:** 3, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 50, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Especialidades: Ouvir, Observar, Ver no Escuro e Procurar.

Habilidade Extra: Cuspe Ácido menor e Camuflar.

Armas: Garras 2d6+for, Armadura Natural (Equivalente à Escamas de Dragão) e Mordida 1d6+for.

Cuspe Corrosivo: O Dragão Verde Filhote consegue cuspir ácido em um cone com 4,5m de distância com uma abertura de 45°, causando dano ácido. Esse ataque pode inutilizar armaduras, escudos, armas ou que mais que esteja sendo empunhado pelos alvos que não seja mágico. Caso o personagem falhe em um teste de esquiva e seja atingido por este ataque o dano causado é de 10 pontos de vida (com bônus dependendo da quantidade de ácido).

Camuflar: O Dragão Verde Filhote pode se camuflar na vegetação para observar sua caça adentrando no território, isso o torna invisível se ele permanecer imóvel. Para perceber sua presença é necessário um teste de Observar -3.

Acólito

Acólitos são integrantes de seita chamada de "Sociedade Secreta" que foi fundada por seres que não aceitaram o domínio de Callistus e a queda de Gron, a seita é formada por mortos-vivos e outras criaturas do submundo que tentam de qualquer forma trazer Gron de volta a Alchemia.



Os Acólitos, assim como outros integrantes da Sociedade Secreta, usam um hexagrama místico nas costas do manto totalmente negro, escravizam qualquer tipo de raça para escavações em busca de artefatos místicos ou para sacrifícios em rituais. São cruéis e sem nenhum tipo de piedade, são caçadores de Celestiais, arrancam suas asas e os escravizam. Em sua grande maioria não são humanos, apenas aqueles que se venderam e ganharam a confiança da Sociedade. Acólitos são bons usuários de Magia. Seu livro mágico lhe permite invocar 1d4 Necro-Esqueletos instantaneamente sem gastar nada. Quando estão livres andam em duplas, quando estão em escavações andam com Orcs combatentes, Cíclopes e Ogros Bicéfalos como mercenários guarda-costas.

Lista de Criaturas

Nível de perigo: Difícil

Força: 2, **Habilidade:** 5, **Inteligência:** 7, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 50, **Focus:** 100

Poderes especiais: 7 poderes de 1º nível e 4 poderes de 2º nível

Especialidades: Ver no Escuro, Identificar Magia, Conhecimento, Venefício e Escrita.

Armas: Cetro (para magos) 1d6+for (Focus +2) e Manto Místico, Guerreiros usam apenas os mantos e espadas envenenadas, arqueiros usam flechas e dardos envenenados.

Estratégia: Por seu poder de combate físico não ser dos melhores, os Acólitos tentarão ficar sempre na linha de trás do combate, protegidos por seus esqueletos enquanto invocam magias poderosas contra seus oponentes.

Lobisomem

Possuem a aparência e altura de um humano normal antes da sua transformação. Não vivem em grupo ou sociedade e constantemente machos alfa acabam entrando em conflito por questões territoriais. Após a transformação ganham uma aparência animalésca com uma pelagem de tom marrom por todo o corpo, as orelhas crescem se tornam pontiagudas como as de um lobo, as unhas se transformam em perigosas garras capazes de derrubar árvores e até mesmo paredes. Os lobisomens adquirem uma postura meio envergada e seus reflexos e sentidos ficam totalmente apurados. Sua força se amplia agindo em conjunto com sua extrema agilidade. Para matar um Lobisomem é necessário atingi-lo com armas de prata.

Nível de perigo: Difícil

Força: 6, **Habilidade:** 6, **Inteligência:** 3, **Sorte:** 4, **Pontos de vida:** 60, **Focus:** 40

Poderes especiais: Movimentos Rápidos, Transformação (Lobisomem), Ataque Final II, Iniciativa Aprimorada, Força Bruta e Impacto.

Habilidade Extra: Ataques Múltiplos, Super Salto, Imunidade a Crítico e armas comuns.

Especialidades: Ver no escuro, Sobrevivência Observar, Ouvir, Procurar e Saltar.

Armas: Garras 2d8+for, Mordida 2d6+for, Pele Revestida (Equivale à Armadura de Ferro Pesada)

Super Salto: Ao saltar sobre seu oponente o Lobisomem ganha um bônus de +6 de dano.



Lista de Criaturas

Anti-Paladino

São antigos paladinos que desrespeitaram o seu código de honra ou conduta e se tornaram caçadores de Paladinos. São tão cruéis e desleais que nunca se importam com as pessoas em seu caminho. Uma vez que os paladinos são leais, bondosos e justos, eles são justamente o contrário e até seus poderes passam a ser o oposto à de um paladino. Costumam usar armaduras pesadas e de cores negras. Geralmente são as pessoas por trás de carnificinas e guerras, se aliando a assassinos e criaturas das trevas, sendo o braço direito deles numa guerra.

Nível de perigo: Difícil

Força: 6, **Habilidade:** 6, **Inteligência:** 5,
Sorte: 3, **Pontos de vida:** 40, **Focus:** 80



Poderes especiais: Movimentos Rápidos, Contra-Ataque, Mestre das Armas, Ataque Final II, Iniciativa Aprimorada, Aura de Decadência, Aprisionamento, Queima de Focus, Sentir Presença e Silêncio.

Habilidade Extra: Ataques Múltiplos e Imunidade a Veneno

Especialidades: Ver no escuro, Venefício, Observar, Ouvir, Identificar Magia, Procurar, Cavalgar, Perito em Machados.

Armas: Machado de Guerra 1d8+for, Elmo de Guerra, Escudo de Ferro, Manoplas de Ferro e Armadura de Mitril.

Aura de Decadência, Tipo: Passivo, Custo:0, Efeito: Qualquer inimigo num raio de 10m tem sua habilidade reduzida em 2 pontos enquanto estiver sob efeito da aura.

Aprisionamento, Tipo: Mágico, Custo:10, Efeito: O usuário é capaz de aprisionar o oponente em um círculo isolante mágico que fica no chão por até 1d4+1 turnos, o círculo não pode ser desfeito e ninguém além do usuário pode entrar ou sair do círculo.

Queima de Focus, Tipo: Mágico, Custo:20, Efeito: O usuário é capaz de queimar o Focus do alvo instantaneamente em 10 pontos.

Sentir Presença, Tipo: Passivo, Custo:0, Efeito: O usuário é capaz de sentir a presença de Paladinos num raio de 5km de distância.

Silêncio, Tipo: Mágico, Custo:20, Efeito: O usuário silencia o oponente, o impedindo de usar magias durante 3 turnos.

Lista de Criaturas

Dragão Azul

Os Dragões azuis são aqueles cujo couro tem uma cor mais clara ou mais escura, variando de um espécime para outro. A espessura do couro aumenta pouco durante seu avanço de vida, mesmo assim costuma ser muito rígido. Os dragões azuis têm grande quantidade de energia elétrica debaixo de seu couro e são imunes a eletricidade e veneno. Esta energia não é mágica: contraindo seus músculos, criam uma carga elétrica. Histórias contam sobre bravos cavaleiros que conseguiram derrotar dragões com uma lança, perfurando seus corações, porém poucas contam histórias da maioria dos bravos que foram fazer frente a estas criaturas e foram devorados, eletrocutados, esmagados tiveram ou algum outro fim. Esta temida besta de Alchemia é apenas encontrada em montanhas muito altas e de difícil acesso, geralmente em cordilheiras, que ficam próximas do mar ou de algum grande lago. Costuma fazer seus ninhos em cavernas protegidas da chuva e possui uma rajada elétrica mortal.

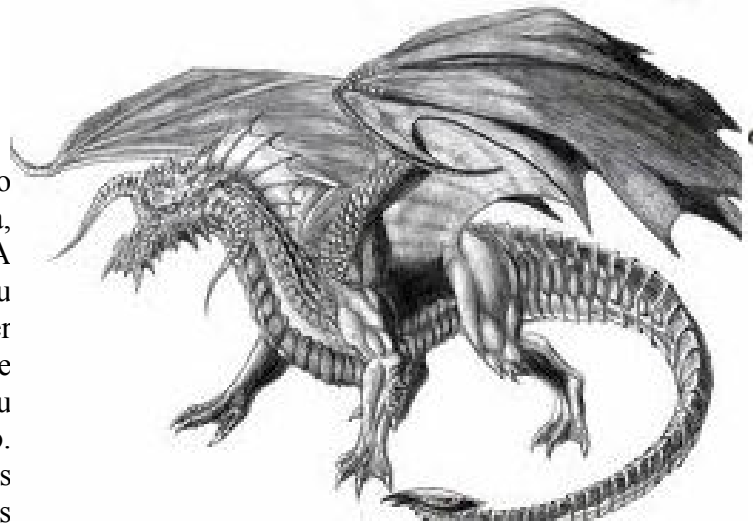
Nível de perigo: Absurdo

Força: 8, **Habilidade:** 8, **Inteligência:** 6, **Sorte:** 10, **Pontos de vida:** 200, **Focus:** 100

Poderes especiais: 5 poderes de 2º nível

Habilidades Extras: Ataques Múltiplos, Sopro Elétrico, Proteção Mental, Rugido, Ataque com a Cauda, Ver o Invisível e Devorar.

Especialidades: Ver no escuro, Sobrevivência Observar, Ouvir e Procurar.



Armas: Garras 4d6+8+for, Mordida 2d10+for e Cauda 3d6+for. Escamas Resistentes (Equivale a uma Armadura de Escamas de Dragão)

Sopro Elétrico: Cada dragão de Alchemia expele pela boca uma baforada destruidora. O Dragão Azul dispara vários raios e acerta todos que estiverem num cone de 12 metros de extensão com abertura de 45°, causando de 30 a 40 de dano Elétrico e deverão realizar um teste de Resistência Física ou ficarão em choque e perderão a próxima ação. Uma esquiva bem sucedida reduz o dano à metade e evita ficar em choque. Esta habilidade pode ser usada novamente apenas após 4 turnos.

Proteção Mental: A mente deste dragão é protegida por uma barreira magnífica, não sabendo se é sua própria consciência superior ou alguma magia. Para estes tipos de efeitos, sejam mágicos ou não, considere a Resistência do dragão como 9.

Lista de Criaturas

Rugido: Sempre ao começar uma batalha o Dragão Azul solta um rugido ensurdecedor, como o barulho de um raio caindo do céu. Esta habilidade não requer ação. Todos que ouvirem deverão passar em um teste de Resistência Física ou terão um redutor de -1 em Habilidade até o fim da batalha.

Ataque com a Cauda: A Cauda do Dragão Azul é uma arma poderosa. Uma vez a cada 3 rodadas pode declarar um ataque com a cauda que acerta um semi-círculo com 4,5 metros de alcance, realizando um teste para cada alvo, este ataque causa $2d8+1$ pontos de dano direto no HP. Todos que forem acertados pela cauda deverão realizar um teste de Resistência Física ou irão cair, perdendo o próximo turno.

Devorar: Ao acertar um ataque com suas garras, a vítima deverá passar em um teste de Esquiva ou será agarrada e sofrerá outro ataque, desta vez com as presas do dragão, sem chance de esquiva ou defesa.

Ele será solto na rodada seguinte, não realizando ação. Esta habilidade não pode ser utilizada duas rodadas seguidas.

Dragão Verde

Habitantes de grandes e profundas florestas, os dragões verdes costumam ser muito mais comuns em lugares onde a vida vegetal é mais abundante. Eles tem uma crista curta e espinhosa que se estende por quase todo o corpo. É comum que eles apresentem também vários pequenos espinhos ósseos na área da cabeça. Apesar de se alimentarem exatamente do mesmo que os demais dragões, alguns estudiosos dizem esta espécie parece ter uma maior apreciação pela carne de elfos e outras criaturas silvestres, como centauros e fadas. Entre todas as espécies de dragões, os verdes parecem ser aqueles que mais tentam conhecer os costumes e sociedade dos povos humanos e semi-humanos.



Lista de Criaturas

Nível de perigo: Absurdo

Força: 8, **Habilidade:** 9, **Inteligência:** 6, **Sorte:** 8, **Pontos de vida:** 200, **Focus:** 100

Poderes especiais: 5 poderes de 2º nível

Habilidades Extras: Ataques Múltiplos, Sopro Ácido, Guardião Fiel, Camuflar, Garras Ácidas, Bater de Asas, Caçar.

Obs: São imunes a ácido e veneno.

Especialidades: Ver no escuro, Sobrevivência Observar, Ouvir e Procurar.

Armas: Garras 4d6+5+for, Mordida 2d10+5+for e Cauda 4d6+for. Escamas Resistentes (Equivale a uma Armadura de Escamas de Dragão)

Sopro Ácido: O principal fator por este dragão ser temido é a capacidade de expelir ácido pelo corpo. O Dragão Verde consegue cuspir ácido em um cone com 9m de distância com uma abertura de 45°, causando dano ácido. Todos os jogadores que falharem em um teste de esquiva -3 sofrem imediatamente 40 pontos de dano do ácido, o ataque ignora armaduras e escudos não-mágicos, os inutilizando rapidamente em apenas alguns turnos, esta habilidade somente poderá ser utilizada novamente após 4 rodadas.

Guardião Fiel: A defesa de seu ninho e de seu lugar de caça é defendida a todo custo, fazendo com que o Dragão Verde ataque quem mostrar ser uma ameaça. Ele nunca irá fugir de batalha e será imune a todos efeitos mentais, sejam mágicos ou não. Enquanto defende seu ninho e/ou seu território, o Dragão verde tem um bônus de +1 em Habilidade.

Camuflar: O Dragão Verde possui a habilidade de se camuflar por entre a vegetação, isso o torna invisível enquanto estiver imóvel e permite observar quem adentra seu território. Nenhuma magia é capaz de identifica-lo, um teste bem sucedido de Observar -4 revela a presença do Dragão.

Garras Ácidas: As garras deste dragão exalam um poderoso ácido capaz que dissolver armas e armaduras em instantes. Todo ataque feito com suas garras irão ignorar armaduras e escudos não mágicos ou que não tenham proteção a ácido.

Bater Asas: Quando metade de sua vida for retirada em combate, o Dragão Verde irá mostrar seu real perigo: Seu poder de voar. O Dragão Verde consegue sair do chão com um poderoso bater de asas. Quem estiver a um raio de 9m do dragão deverá realizar um teste de Resistência Física ou irá cair, perdendo sua próxima rodada. Após realizar o Bater Asas ele ficará fora do alcance corpo-a-corpo.

Caçar: Enquanto estiver voando ele irá cruzar os ares e capturar sua presa. Uma vez por rodada ele irá fazer um vôo rasante e realizar uma mordida em um alvo, este que deverá passar em um teste de Resistência Física ou ficará preso e será lançado a metros de distância, perdendo a próxima ação e sofrendo 5d4+10 de dano. Caso um alvo desvie de seu ataque, o Dragão Verde irá realizar um ataque sem penalidade com sua cauda sobre o mesmo alvo.

Lista de Criaturas

Dragão Vermelho

Os Dragões vermelhos são os mais gananciosos e poderosos, estão sempre em busca de mais tesouros, nunca satisfeitos com aquilo que já possuem. Sua superioridade também faz deles os mais arrogantes entre todos os dragões. Seu couro possui coloração avermelhada e as pontas das asas e das crinas costumam ser mais escuras, podendo chegar ao negro. Habitam cavernas subterrâneas em desertos e pontos vulcânicos, ou mesmo no topo de cavernas vulcânicas. Geralmente os Dragões vermelhos não estarão próximos a seus tesouros, mas em algum ponto onde podem vigiá-lo com perfeição. Dragões vermelhos apreciam muito a carne vermelha, dando preferência à humana e élfica. Devido à sua arrogância e auto-confiança, os dragões vermelhos dificilmente analisam seus adversários, atacando-os de forma irracional. De qualquer forma, poucos são aqueles que conseguem se opor a eles. Contra inimigos menos poderosos eles preferem usar as garras e mordida ao invés do sopro, para evitar danificar qualquer item que estejam carregando. São imunes a fogo e veneno.

Nível de perigo: Absurdo

Força: 10, **Habilidade:** 8, **Inteligência:** 8, **Sorte:** 10, **Pontos de vida:** 250, **Focus:** 120

Poderes especiais: Crítico Aprimorado e 6 poderes de 2º nível

Habilidades Extras: Ataques Múltiplos, Sopro Flamejante, Ivulnerabilidade, Escamas de Aço e Detectar Objetos.



Especialidades: Ver no escuro, Sobrevivência Observar, Ouvir, Atacar de Surpresa, Especialista em “X” (Garras) e Procurar.

Armas: Garras 4d6+10+for, Mordida 2d10+5+for e Cauda 4d6+for. Escamas Resistentes (Equivale a uma Armadura de Escamas de Dragão)

Sopro Flamejante: Os Dragões Vermelhos conseguem expelir um líquido de seu corpo que entra em combustão em contato com o ar e consegue grudar no que tocar. O Sopro Flamejante acerta em um cone de 9m de distância com abertura de 45°, acertando todos em sua área e causando 50 de dano por fogo e deverão ser bem sucedidos em um teste de Esquiva -2 (que também reduz o dano à metade) ou irão queimar por 3 rodadas, recebendo 2d6 de dano direto no Hp em cada uma delas. O sopro poderá ser utilizado novamente após 4 rodadas.

Lista de Criaturas

Ivulnerabilidade: Dragões Vermelhos são imunes contra qualquer ataque de fogo e também nunca terá sua mente afetada por efeito mágico ou não.

Escamas de Aço: Atacar um Dragão Vermelho é o mesmo de bater em um muro de aço, conseguindo danificar a própria arma que o acertou. Armas normais tem 10% de chance de se quebrar (1 em 1d10) e armas mágicas não se quebram nos ataques.

Detectar Objetos: A partir da idade jovem estes dragões tornam-se capazes de detectar, instintivamente, a localização de objetos determinados (geralmente armas e tesouros), num raio de 120 metros. Esta habilidade pode ser utilizada um número de vezes igual à categoria de idade do dragão, por dia, sem custo em Focus.

Dragão Amarelo

Isolado dos outros dragões, o Dragão Amarelo faz seu covil no subterrâneo de Alchemia, onde nenhum outro dragão ousa entrar. Este dragão possui a pele amarela, rochosa e corpo esguio com asas rentes ao corpo, atacando a vítima com botes certeiros enquanto se camufla com as rochas. A vida no subterrâneo priva a maioria deles de ver a luz do sol, quanto mais de voar pelos céus. Existem poucos lugares no subterrâneo com espaço suficiente para voar, como em Marween, a terra dos Elfos Negros, o que gerou a incapacidade deste dragão Voar.

Nível de perigo: Absurdo

Força: 9, **Habilidade:** 8, **Inteligência:** 5, **Sorte:** 5, **Pontos de vida:** 200, **Focus:** 80

Poderes especiais: 6 poderes de 2º nível

Habilidades Extras: Ataques Múltiplos, Sopro Terrestre, Camuflagem, Pele Rochosa e Esmagar

Especialidades: Ver no escuro, Observar, Ouvir, Atacar de Surpresa, e Procurar.

Armas: Garras 3d8+for, Mordida 3d10+for e Cauda 4d6+for. Escamas Resistentes (Equivale a uma Armadura de Escamas de Dragão)

Sopro Terrestre: Esta habilidade dispara pedaços de pedras e rochas em um cone de 9m de alcance com abertura de 45°, causando 25 de dano que ignora escudos e armaduras, atingindo direto no HP em todos que falharem em um teste de esquiva -3. Após atingir os alvos, as pedras se transformam em uma densa névoa de poeira. Os alvos terão sua visão afetada e lutarão com redutor de -3 em Habilidade enquanto a poeira não baixar. Este ataque não pode ser usado mais de uma vez na mesma batalha.

Camuflagem: A pele deste dragão é feita da própria rocha que está ao seu redor, ele costuma raspar suas escamas nestas mesmas rochas, o que faz sua camuflagem perfeita e ótima para ataques de surpresa. Um Dragão Amarelo se camufla sem nenhum teste, apenas basta ficar parado, para perceber o Dragão camuflado basta ser bem sucedido em um teste de Observar -3.

Lista de Criaturas

Pele Rochosa: Devido a espessa camada de rochas que cobrem as escamas deste dragão, todo ataque perfurante ou cortante realizado contra ele tem seu dano reduzido à metade.

Esmagar: Suas garras não são hábeis como as de outros dragões o que compensa com seu peso. Ao acertar um golpe com suas garras, a vítima deverá ser bem sucedida em um teste de Força com penalidade de -2 ou ficará presa sob a pata do dragão. Na mesma rodada o Dragão Amarelo irá por seu peso sobre esta pata, causando $1d8+5$ de dano por rodada e aumentando a penalidade para 4 em tentativas para escapar do esmagar. Se alguém tentar salvar a vítima ele irá atacar com suas mordidas. Só irá soltar a vítima caso receba 30 de dano na pata que está o prendendo.

Dragão Branco

Dragões brancos constroem seus covis em profundas cavernas gélidas. Apresentam uma espessa camada de gordura por debaixo do couro, o que permite sobreviverem facilmente ao clima árido. Podem se alimentar da mesma forma que os demais dragões, mas geralmente comem os restos de suas vítimas congeladas. Como todos os outros dragões, são imunes ao veneno, sono, paralisia e adicionalmente são imunes ao gelo.

Nível de perigo: Absurdo

Força: 7, **Habilidade:** 8, **Inteligência:** 6, **Sorte:** 2, **Pontos de vida:** 180, **Focus:** 50

Poderes especiais: 6 poderes de 2º nível

Habilidades Extras: Ataques Múltiplos, Sopro Gélido e Pesadelo Branco.

Especialidades: Ver no escuro, Observar, Ouvir, Atacar de Surpresa, Sobrevivência e Procurar.

Armas: Garras $3d8+for$, Mordida $3d10+for$ e Cauda $4d6+for$. Escamas Resistentes (Equivale a uma Armadura de Escamas de Dragão)

Sopro Gélido: O Sopro Gélido acerta todos alvos em um cone de 9m de distância com abertura de 45° , causando 38-40 de dano em todos. Um teste bem sucedido de Esquiva -1 reduz o dano à metade Todos os atingidos deverão passar por um teste de Resistência Física -1 ou ficarão congelados, perdendo a próxima rodada e uma penalidade de -1 em Habilidade pelo resto do combate.



Lista de Criaturas

Pesadelo Branco: Os Dragões Brancos instigam medo nos inimigos de forma sobrenatural. Ao se deparar com um Dragão Branco deve-se ser bem sucedido em um teste de Resistência Mágica ou Sofrerá penalidade 1 em todos os testes feitos enquanto estiver em sua presença.

Archnaid

Sua existência é um mistério. Não há relatos concretos de sua existência ou paradeiro, tudo que se sabe sobre essa criatura são contadas em músicas e boatos de bardos. Certo bardo, que se intitula “Leberon”, diz ter encontrado com tal besta (uma Aranha Gigante) e conta histórias sobre tesouro dos inúmeros corpos que se empilham sobre a tenebrosa aranha. Suas palavras conseguem cativar aventureiros gananciosos, mesmo que não acreditem que tal besta realmente exista. Uma antiga história relata um príncipe e um grupo de expedição explorando cavernas no limiar de seus reinos, sendo guiado por um bardo cujo nome a história apagou. Após anos eles nunca voltaram, bem como os grupos de resgate enviados após.

Nível de perigo: Absurdo

Força: 7, **Habilidade:** 7, **Inteligência:** 1, **Sorte:** 0, **Pontos de vida:** 90, **Focus:** 0

Poderes especiais: Nenhum

Habilidade Extra: Ataques Múltiplos, Agarrar e Escalada Acelerada.

Especialidades: Ver no Escuro, Escalar, Sobrevivência, Saltar e Ataque Surpresa.

Armas: Garras 2d6+for, Mordida 2d4+6, Pele Endurecida (Funciona como Armadura de Placas de Metal)

Observação: Archnaid tem seu ninho situado em uma pequena redoma no fundo de uma caverna, com uma saída para cima para uma parte de a caverna onde acumular suas vítimas, guardando para devorá-las mais tarde. Existem diversos tesouros espalhados por essas duas partes da caverna e mesmo no interior da criatura. Sua peculiaridade é sua incapacidade de criar teias.

Agarrar: As patas de Archnaid são diferentes das de outras aranhas, tendo no final 4 garras poderosas e dobráveis, dispostas como uma cruz. Ao acertar um ataque, a vítima deverá ser bem sucedida em um teste de Resistência Física ou será derrubada no chão, presa por uma das patas. A vítima será considerada indefesa e receberá 10 pontos de dano direto no HP por rodada a menos que seja bem sucedida em um teste de força -2 ou que alguém cause 10 pontos de dano ao membro de Archnaid que está o prendendo.

Escalada Acelerada: O formato de suas patas faz com que ela consiga correr pelas paredes, literalmente. Sempre que sua vida for reduzida a 20 ou menos, Archnaid irá recuar pelas paredes até o topo da caverna e se esconder em seu refúgio secreto. É impossível escalar a caverna sem ferramentas apropriadas mesmo tendo a especialidade Escalar, com as ferramentas apropriadas para a escalada a penalidade do teste é de -3.

Lista de Criaturas

Górgones

Existe apenas um Górgones vivo em Alchemia nos tempos atuais, ele se chama Art'a'krok, e lidera uma grande parcela dos soldados de Callistus nos constantes ataques a resistência. Os Górgones foram arrasados e banidos há anos pelo próprio Zalis, pelo perigo que ofereciam a humanidade. Estes malditos seres eram muito resistentes e utilizavam das melhores formas de proteção existentes. Art'a'krok é imune a magias de quaisquer tipos, domina todos os elementos e conhece quase todos os Poderes existentes. Um Górgones é capaz de arrasar 50 soldados de uma só vez. Quando Art'a'krok não está em combate, está em seu reinado à centenas de metros abaixo do solo de Alchemia, raramente é visto em combate e só atua quando necessário.

Nível de perigo: Absurdo

Força: 18, **Habilidade:** 12, **Inteligência:** 10, **Sorte:** 10, **Pontos de vida:** 100, **Focus:** 150

Poderes especiais: Quase todos conhecidos

Especialidades: Quase todos conhecidos

Observações: Sua armadura mágica lhe garante total imunidade contra qualquer tipo de Magia. Todos os seus equipamentos são de origem mágica

Armas: Espada de Titan 1d100+for (Capaz de lançar Relâmpagos de Zalis a cada ataque)
 Armadura da Escuridão (Defesa 100, Durabilidade 200, Escudo Defletor (Defesa 20, pode devolver o ataque tirando de 1 a 5 no d10)

Manoplas da Força Inigualável (Garante +8 de Força quando em uso), Botas do Vento (O usuário se torna capaz de voar livremente e em alta velocidade), Anéis de poder (Diversos tipos, Focus +30, HP +30, Sorte +4).



Alchemia

www.Alchemia-rpg.blogspot.com