

# GÁRGULAS

*“São estátuas em forma de pássaros monstruosos. [...] Suas figuras grotescas e demoníacas seguem o estilo gótico medieval, que usava e abusava de esculturas nas construções de maneira teatral, como que contando histórias. E as gárgulas, em alguma medida, inspiram os pesadelos humanos - frente a frente, é quase impossível não imaginá-las em súbito movimento, abandonando a vigia para aterrorizar no escuro da noite. Essa estranheza colaborou para que as pessoas passassem a acreditar que as gárgulas serviam também para afastar os maus espíritos, idéia que se consagrou e é recitada pelos guias de turismo em toda a Europa.”*

Website da revista Mundo Estranho, editora Abril

**Autor:** Igor Moreno

**Revisão:** Igor Moreno

**Editor:** Igor Moreno

**Ilustradores:** Derek W Freeman e  
Andy ATOM Taylor



## Os Homens-Morcego e as Gárgulas de Pedra

Este artigo traz dois novos monstros para o Old Dragon: os **Homens-Morcego** e as **Gárgulas de Pedra**. Ambos são visões fantásticas dos objetos de decoração grotescos que em nosso mundo real, não-fantástico (e eu diria, extremamente sem graça por isso) nada mais são do que escoadotes de água.

O primeiro é uma releitura tanto do mito do vampiro quanto do lobisomem. Um “moreguisomem”, se é que essa palavra faz algum sentido. Já o segundo monstro é uma gárgula clássica, uma estátua de pedra viva.

Boa parte do conteúdo foi escrito e reescrito algumas boas vezes até chegar no que é atualmente. As seções *in-universe* que antecedem as estatísticas das criaturas são puro *fluff* e podem ser sumariamente ignoradas caso você não esteja afim de ler. Mas eu acho que elas ficaram legais, e dá para encaixar em uma história em andamento. Mas aí é com você.

Bom, como ainda tenho essa coluna para escrever vou falar do processo de criação. As influências para a criação das criaturas vão desde *Drácula* de Bram Stoker até o desenho animado *Gárgulas* da Disney, passando pelo *Pé Grande*, e documentários diversos sobre a vida animal assistidos no *Discovery Channel* ao longo dos anos. As imagens eu busquei na Internet e dei um retoque.

A língua comum arcaica apresentada no texto introdutório do Homem-Morcego nada mais é do que Interlíngua, uma linguagem construída e de fácil entendimento para falantes de português, espanhol, italiano, francês e afins. Mas acredito que você não vá achar isso muito interessante.

E então, acho que é só. Pode ir para o texto das criaturas agora, muito embora eu acredite que a grande maioria já tenha pulado para as estatísticas mesmo...

## A Lenda do Homem-Morcego

Excerto do *Bestiario de Patre Brauer* vol. IV, normalizado e reconstruído do comum arcaico:

“*Vespertilihomine*<sup>1</sup> (*Best. al. folc.*)

*Diz-se de homem-morcego a criatura do folclore comumente tida como um grande primata dotado de asas. Estas assemelham-se às dos glutões sanguíneos em sua forma e aparência, mas são proporcionais ao ser bípede que as porta.*

*O homem-morcego tem a estatura de um humano grande, braços anormalmente alongados terminados em mãos de quatro dedos com garras afiadas e o rosto de um gorila, com orelhas protuberantes e alongadas similares às do morcego. Possuem uma cauda em sua parte posterior cuja finalidade ou uso nunca é relatada [...] de modo similar ao fato de que a presença ou não de chifres em sua frente varia conforme a região do reino.*

*Acredita-se que a besta habita florestas ermas e escuras e cavernas profundas, tendo hábitos predominantemente notívagos. Alimenta-se do sangue de animais e humanos incautos, que é drenado através de um corte profundo na garganta feito com suas garras. Essa peculiaridade acabou*

*por render-lhe as alcunhas de **La Gorga**<sup>2</sup> e **Vampiro Selvagem**, dada a similaridade entre o *Vespertilihomine* e o **Vampir** (consultar vol. V, pg. 34).*

*Embora aparentemente sem relação direta, as lendas de Gorgas e vampiros podem ter uma origem comum, sendo que a hipótese mais aceita é a de que sejam vertentes de uma maldição comum.*

*Este é o tema de discussão do tomo **Maledictiones Draconic**<sup>3</sup> escrito pelo sacerdote Benedict Seymour (☉ 56 - † 126), no qual apresenta uma visão de que o primeiro dos vampiros, um conde, fora amaldiçoado pela serpente **Drakkul**, quando esta perdeu seu tesouro após ser derrotada em um duelo que durou uma noite inteira. Prestes a sofrer o golpe final, o dragão ensanguentado amaldiçoou a ganância do humano, fazendo com que sua ambição e gula só pudessem ser saciadas pelo sangue de outros e que o sol que agora coroava sua conquista fosse seu maior algoz, e que ele nunca mais contemplasse seus raios. [...] A veracidade desta lenda é contestada por muitos estudiosos, embora ofereça explicação para a cauda apresentada pelo *Vespertilihomine*, se for tido que o conde tornou-se um homem-morcego, dada a anatomia de ser alado dotado de cauda dividida por Gorgas e dragões.”*

<sup>1</sup> Aglutinação das palavras “morcego” e “homem”, em comum arcaico.

<sup>2</sup> “A Garganta”, ou “A Gárgula”.

<sup>3</sup> “Maldições Dracônicas”, em tradução direta.

# Gárgulas



## Homem-Morcego

(Médio e Caótico Florestas e cavernas)

Encontros: 1

Prêmios: 30% 670 XP

Movimento: 10 m voo 15 m

Moral: 10

FOR 18 CON 14 SAB 12

DES 16 INT 9 CAR 4

CA: 15

JP: 10 (+4 contra fogo)

DV: 7 (35/56)

# Ataque

- 2 garras +8 (1d6+3 + degolar)
- 1 mordida +5 (1d10+2)

Os homens-morcego habitam florestas e cavernas, alimentando-se do sangue de suas vítimas degoladas. Acredita-se que tenham relação com os vampiros, embora isso nunca tenha sido comprovado. Saem apenas à noite, e atacam animais e humanos que curazerem seu caminho. Detestam o sol, o fogo e luzes muito fortes, ficando confusos se expostos a estes.

Habilidades especiais: visão no escuro de até 18 m, visão na penumbra de até 60 m.

Degolar: ao realizar um ataque com

as garras e obter um acerto crítico em uma das rolagens o homem-morcego causa seu dano normal e força a vítima a uma jogada de proteção modificada pela Destreza para não ser agarrada pela fera. Uma vítima agarrada pode realizar um teste resistido de Força contra a criatura para soltar-se na próxima rodada, mas será degolada no turno da criatura caso ainda esteja em seu poder.

Confusão luminosa: se expostos a luzes muito fortes ou ao sol os homens-morcego ficam automaticamente confusos e tentarão fugir a todo custo. Nesse período não atacam e têm uma penalidade de -4 na CA.

Furtividade: um homem-morcego pode esconder-se nas sombras, mover-se em silêncio e escalar muros como um ladrão de 10º nível.

Expulsão: embora não seja um morto-vivo, a similaridade com os vampiros torna possível que clérigos de deuses benéficos realizem a expulsão de um homem-morcego através de emissão de luz. São usados os valores de expulsão dos vampiros na tabela T3-2 da página 22 do Manual Básico do Old Dragon.

## As Estátuas Vivas

**D**o diário de Arthur d'Aurex, arquiteto e supervisor da construção da Abadia de Eastmenster, acerca dos estranhos casos relatados durante a incorporação de peças de decoração de pedra:

*"[...] 5º ano, 3º mês, 7º dia: Os abades estiveram aqui para inspecionar a chegada das gárgulas de pedra. Vieram em caixas de metal com símbolos estranhos que mais pareciam jaulas do que qualquer outra coisa. Figuras grotescas, aquelas, só um louco poderia tê-las esculpido. Um deles me contou a lenda de homens-morcego sugadores de sangue, que fez tudo menos me apavorar. Não sei como as pessoas ainda acreditam nessas coisas. [...]"*

*"[...] 5º ano, 4º mês, 2º dia: O sistema de polias para erguer as gárgulas finalmente está pronto. Tivemos que usar correntes pois todas as cordas que tentamos utilizar nas últimas semanas partiram-se assim que tentamos erguer uma das gárgulas. Mármore não é tão pesado assim [...]"*

*"[...] 5º ano, 4º mês, 5º dia: Sabotagem! Alguém roubou a gárgula que iríamos erguer! A guarda da cidade já foi avisada e os abades não estão nada contentes [...]"*

*"[...] 5º ano, 4º mês, 6º dia: Isso já foi longe demais. Todas as caixas foram quebradas e*

*as gárgulas levadas! Os abades desconfiam de algum culto demoníaco que quer usar as estátuas como ídolos de adoração. Para mim soa mais como dinheiro fácil para quem quer que as tenha levado. Mármore não está tão barato atualmente [...]"*

*"[...] 5º ano, 4º mês, 7º dia: Uma das gárgulas apareceu no cemitério da cidade, intensificando os rumores de rituais profanos. Eles devem é ter um parafuso a menos, na minha opinião. Vamos trazê-la pela manhã [...]"*

*"[...] 5º ano, 4º mês, 8º dia: E essa agora! Todas as gárgulas apareceram no cemitério. Essa brincadeira de mau gosto já nos está tirando do sério. Além disso, quem consegue levar 19 gárgulas em uma noite para o cemitério? [...]"*

*"[...] 5º ano, 4º mês, 10º dia: Desisto. Trouxemos uma gárgula de volta, e pela manhã ela estava de volta ao cemitério. Vou me demitir e voltar para a capital [...]"*

*"[...] 5º ano, 4º mês, 17º dia: Finalmente tomei coragem de voltar à abadia e reaver meu diário depois dessa semana infernal. Esses demônios que aparecem à noite só podem ser fruto de bruxaria. Ninguém ousa sair às ruas, e nem se aproximar da abadia depois do pôr-do-sol. Dizem que são as gárgulas que ganharam vida [...]"*

*"[...] 5º ano, 4º mês, 20º dia: Eu vi. Eram elas! Eram as gárgulas! [...]"*



## Gárgula de Pedra

(Pequeno e Ordeiro Cemitérios e construções de pedra)

Encontros: 1d4+1

Prêmios: local de guarda 80% 75 XP

Movimento: 6 m voo 10 m

Moral: 11

FOR 10 CON 18 SAB 12

DES 9 INT 11 CAR 6

CA: 12

JP: 15 (falha automática contra sol)

DV: 2+2 (14/18)

RD: 4/magia

# Ataque

- 2 garras +3 (1d4+1)
- 1 mordida +1 (1d6)

Gárgulas de pedra são estátuas grotescas trazidas à vida por magia. As gárgulas mais comuns são humanoides de tamanho pequeno, dotados de caudas, asas de morcego e grandes bocas com dentes afiados. São usadas como guardiães de castelos, catedrais e masmorras, defendendo o local a

todo custo. As gárgulas ganham vida à penas à noite ou quando seu local de guarda é perturbado e não há luz solar sobre a criatura.

Habilidades especiais: visão no escuro de até 18 m, visão na penumbra de até 30 m.

Forma de pedra: em sua forma natural, o corpo de pedra das gárgulas lhes garante redução de dano 4 para armas não-mágicas. Uma vez por noite a gárgula também pode enrijecer seu corpo a ponto de ficar totalmente imune a dano, e fazendo com que qualquer arma mundana usada contra si tenha 20% de chance de quebrar devido ao impacto.

Vulnerabilidade ao sol: se exposta ao sol, a gárgula será imediatamente revertida a estátua até a próxima noite. Se for destruída nesse intervalo, a gárgula morre.

Abaixo são apresentadas algumas variações para a gárgula de pedra, em relação ao tamanho e material:

Tabela 1-1: Variações por tamanho e material de Gárgulas

Varição	CA	JP	DV	RD	Garras e Mordida
Média	13	13	3+2 (17/26)	5/magia	+5 (1d4+3) e +3 (1d6+2)
Grande	15	10	6+2 (32/50)	7/magia	+8 (1d6+4) e +6 (2d8+2)
Imensa	17	8	10+2 (52/82)	9/magia	+11 (1d8+5) e +8 (2d10+4)
Gárgula de metal	+2	-3	+1 DV (+5/+8)	Igual	Igual



# LICENÇA DAS ILUSTRAÇÕES

Ilustração do Homem-Morcego: Creative Commons Public Domain License

Ilustração 2: Creative Commons Attribution-Noncommercial-No Derivative Works 2.5 Sweden License (CC BY-NC-ND 2.5)

## LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

---

### THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artifacts, creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

**EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE**



**Regras para Jogos Clássicos de Fantasia**