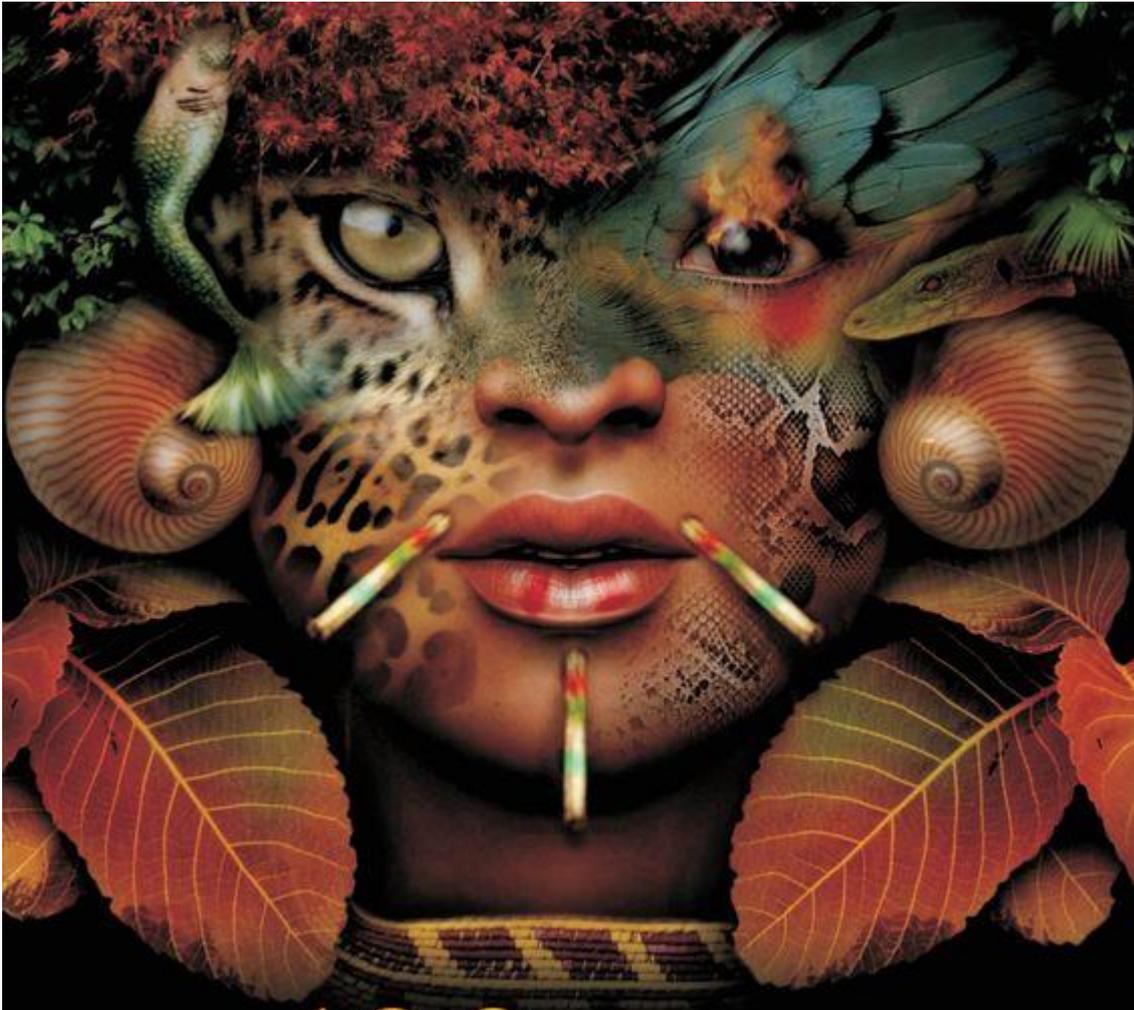


Bestiário de Lendas Brasileiras para Old Dragon 2ª edição

Bestiário de Lendas Brasileiras



◆ Sandro Ripoll ◆

Bestiário de Lendas Brasileiras para OD2

O objetivo é criar uma coleção de monstros com adaptações de universos de fantasia com os de lendas do folclore brasileiro. Não tem nenhuma intenção de ser fonte de pesquisa folclórica, ou nada parecido. Para isso existem muitos sites e literaturas muito mais adequadas.

A primeira vez que tive essa ideia ainda jogava AD&D, lá pros idos de 98, 99. Mas nunca botei a ideia em prática. Lembro que uma vez usei uma coisa parecida com a Cuca e o Saci em uma aventura, mas foi de improviso. Após a ventura eu escrevi algo em um dos infinitos cadernos usados pra isso e acabou se perdendo. Quando a 5ªed saiu eu volte a pensar nisso. Na CCXP 18 eu comprei o livro *Lendas da Chiaroscuro*, uma coletânea de desenhos de artistas fabulosos sobre lendas brasileiras e com alguma coisa escrita. Resolvi retomar a ideia e saiu um arquivo com uma coletânea interessante, mas logo vi que várias pessoas tiveram a mesma ideia que eu e muita coisa boa. Me recolhi “a minha insignificância” e nem terminei. Tinha coisa e ideia melhor que a minha por aí. Agora, retomando o que estou curtindo demais que é o movimento OSR, mais especificamente o Old Dragon zed, resolvi fazer o que eu estava pensando. Algo simples, mais genérico, mas que expressasse a diversidade de ideias que existe nas Lendas Brasileiras.

Outra coisa que pretendo é ter o retorno da comunidade OD2. Que comunidade bacana! Afetivos e inclusivos. Coisa rara. E isso me deu segurança pra poder, pela primeira vez, expor um trabalho meu.

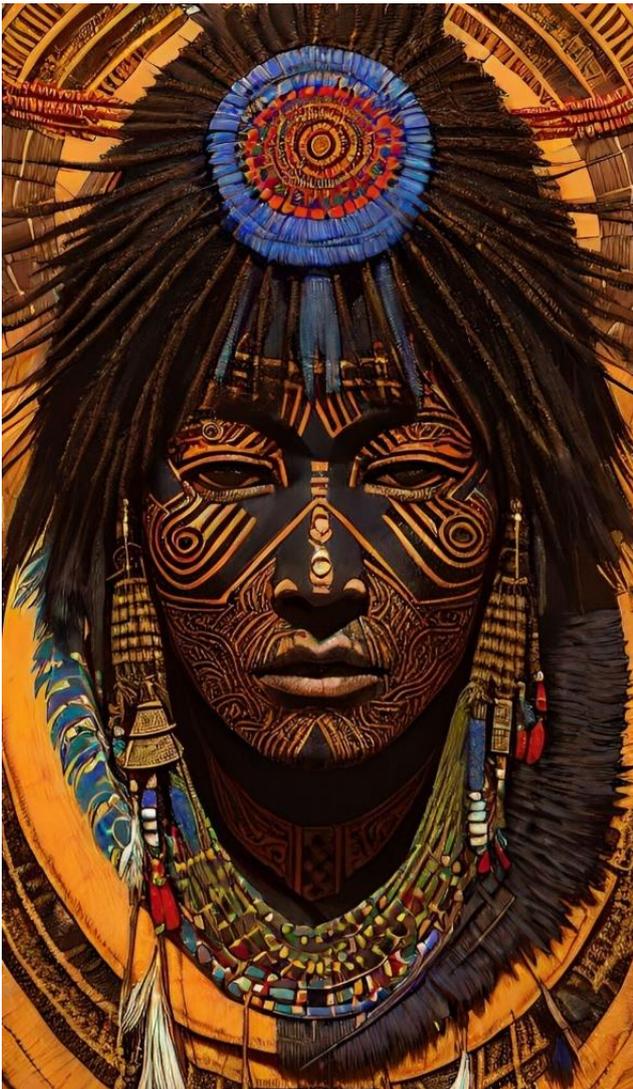
As lendas e mitos apresentadas aqui podem ser utilizados como entidades únicas, ou como tipos de “monstros”. Por exemplo: em sua mesa pode existir Saci como um tipo de monstro com as características tais apresentadas neste zine, ou pode ser uma entidade, ou divindade, ou criatura especial e única que atende por esse nome. Geralmente quando são entidades únicas são mais poderosas.

Ainda cabe discussão sobre assuntos de regras, como os tesouros e XP (não coloquei nenhum de propósito). Alguma coisa relacionada com pv e JP também preciso ver melhor, mas isso eu deixo pra uma revisão, após terminar a parte inicial da escrita.

NOTA: As ilustrações usadas neste material foram todas tiradas da internet. Caso você seja o autor e não permita o uso, caso eu esteja usando algo que não posso usar, peço desculpas. Entre em contato que eu retiro.

Sumário		Pisadeira	42
Acutipupu	4	Quibungo	43
Alamoia	5	Saci	44
Alma de Gato	6	Saci-Pererê	45
Anhangá	7	Teju Jaguá	46
Árvore Guaraná	8	Tutu-Marambá	47
Árvore Guaraná Corrompida	8		
Boitatá	10		
Boiúna	11		
Boto	12		
Bradador	13		
Cabra-Cabriola	14		
Caipora	15		
Capelobo	16		
Carbúnculo	17		
Chibamba	18		
Chupacabras	19		
Cobra-Norato	19		
Corpo-Seco	21		
Cuca	22		
Curupira	23		
ET de Varginha	24		
Fantasmas Especiais	26		
Loira do Banheiro	27		
Mulher de Branco	27		
Negrinho do Pastoreio	28		
Gorjala	30		
Homem do Saco / Papa-Figo	31		
Iara / Mãe-D'Água	32		
Ipupiara	33		
Labatut	34		
Mãe-do-Ouro	35		
Mapinguari	36		
Matinta Pereira	37		
Mula sem Cabeça	38		
Negro D'Água	39		
Pai do Mato	41		

Acutipupu



Humanoide Monstruoso, Médio, Neutro,
Florestas

Criatura ao mesmo tempo masculina e feminina. Quando mulher, dá à luz a exemplares belíssimas e quando homens seus filhos são fortes e valentes.

Encontro	1	XP	
Tesouro	V	Movimento	12
DV [pv]	CA	JP	MO
8+15 [55]	16	11	10

1 tacape +5 (1d8+5)
2 flechas +8 (1d6+4) + veneno

A cada ano a (ou o) Acutipupu passa por uma metamorfose onde se transforma na

versão masculina ou feminina de humanoide que achar mais conveniente. Quando escolhe a comunidade em que vai viver, se insere, sempre com uma figura lindíssima e busca encantar e se reproduzir com eles.

Desta reprodução pode sair seres masculinos que serão fortes e corajosos, geralmente formando guerreiros poderosos. Pode sair também mulheres lindíssimas que gerarão filhos fortes e belos.

A cada nascimento existe a chance de 5% em nascer outro Acutipupu e neste momento sai da sociedade e cria seu filho sozinho para após 5 anos (quando seu filho já está do tamanho de um indivíduo adulto) retorna seu ciclo.

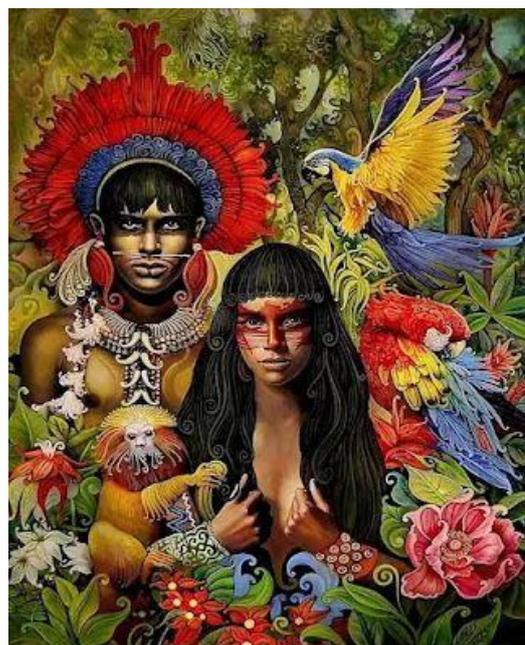
São vistas como bênçãos divinas que surgem para melhorar a comunidade.

Combate

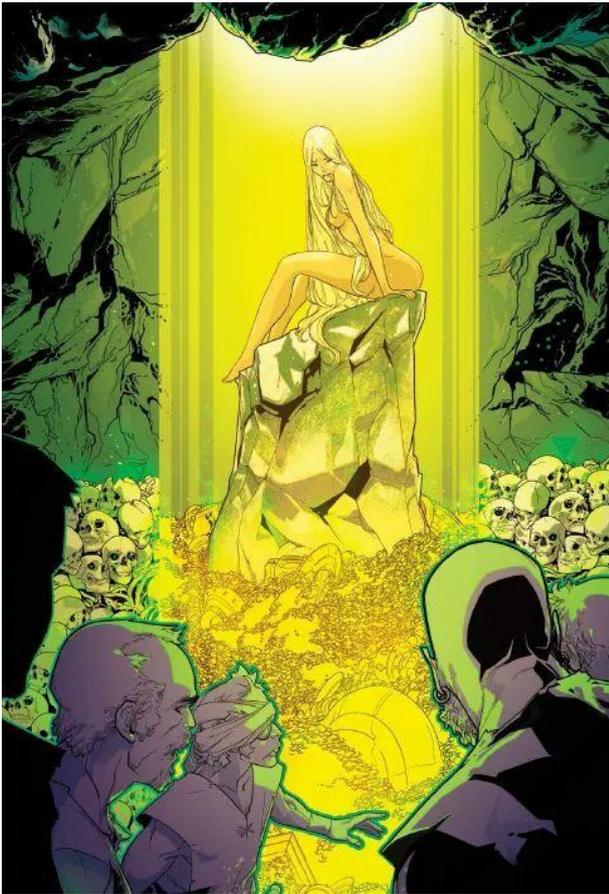
Defende-se bem com tacapes e arco e flecha. Utilizam um poderoso veneno que causa sono em quem acerta (JPC, ou dorme por 6h).

Ecologia

Qualquer floresta. Somente frequentam cidades ribeirinhas e próximas à grandes matas e florestas.



Alamoia



Morto Vivo, Médio, Caótico, Florestas e Subterrâneos

Mulher lindíssima de pele alva e cabelos dourados em busca de pessoas incautas.

Encontro	1	XP	
Tesouro	V	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
6+8 [38]	13	8	10

2 garras +5 (1d8+2)

1 mordida +3 (1d6+1)

Mulher lindíssima que seduz as pessoas e as mata afogada ou jogada de penhascos. Alamoia é um morto vivo que aparenta ser uma mulher belíssima cercada por ouro e com semblante solicitando ajuda e carente, mas na verdade é uma criatura nefasta que seduz e

mata quem achar minimamente belo e atraente.

Dizem que foi uma mulher no passado que fora assassinada por um amante ganancioso e seu espírito se transformou em Alamoia.

Sem a ilusão é uma figura ressecada, cadavérica e seu ouro é montanhas de ossos de amantes antigos.

Combate

Busca levar os alvos para uma caverno ou covil, onde tentará matá-los, ou jogá-los do penhasco.

Além disso tem alguns poderes místicos como charme e ilusão.

- ◆ Ilusão da Alamoia: JPS ou vê a imagem de uma bela mulher com um enorme tesouro em seu covil. Caso tenha sucesso, vê uma figura cadavérica com grandes garras e dentes pontiagudos e ossos onde seriam o tesouro. Como na magia *Miragem*.
- ◆ Encantamento Alamoia: Quando encosta em algum alvo que julga atraente, este realiza uma JPS, ou ficará em total encantamento com a Alamoia, como na magia *Encantar Pessoas*, porém sem limites.
- ◆ Morto-vivo: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na
- ◆ Inabalável: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

Ecologia

Cavernas escuras e florestas densas são os lares da Alamoia.



Alma de Gato



Animal, Médio, Neutro, Floresta e Planícies

Felino feroz que se transforma em ave e se alimenta de crianças.

Encontro	1 [2d6]	XP	
Tesouro	-	Movimento	12

DV [pv]	CA	JP	MO
3 [15]	16	15	9

Forma Felina

2 garras +5 (1d6+3)

1 mordida +3 (1d8+1) + 1d4 (flamejante)

Forma de Pássaro

1 bico +5 (1d4)

2 garras +3 (1d2)

Gato preto de aproximadamente 1,5m, com olhos e dentes brilhantes, que pode se transformar em uma ave de cor vermelha.

Combate

Apresenta olhar e hálito flamejantes na forma felina e são imunes a fogo.

- ◆ Olhar Flamejante: quem cruza os olhos com o Alma de Gato precisa realizar uma JPD, ou suas roupas pegam fogo que causa 1d6 na primeira rodada, 1d4 na segunda e apenas 1 na última, caso interrompa o que está fazendo para apagar. Em caso de sucesso não incendeia.
- ◆ Hálito Flamejante: cada mordida causa +1d4 de dano flamejante

Ecologia

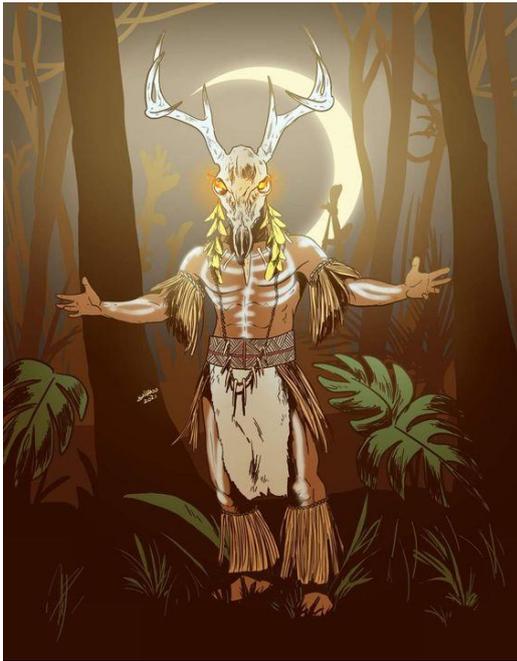
Carnívoro e sempre faminto. Vive nos ermos e se alimenta de qualquer animal, muitos maiores que ele, mas tem uma predileção por crianças humanoides.

Utilidade

Quando este animal morre, no local de sua morte, uma planta cresce e a infusão de suas folhas cura 1d4 de dano.



Anhangá



Humanoide Monstruoso, Grande, Neutro,
Floresta

Guardião da floresta com poderes mágicos e muita força.

Encontro	1	XP	
Tesouro	O	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
7+20 [74]	15	10	10

Humanoide

1 tacape +10 (2d8+5)

2x flecha +8 (2d6+2) + sono

Cervo Branco

1x marrada +12 (4d6+8)

Defensores de ambientes florestais, bosques e terrenos alagados. Se transformam em um grande cervo branco de brilho intenso.

- ◆ **Imunidades:** Anhangás são imunes à fogo, frio, eletricidade e veneno.
- ◆ **Fala com plantas e animais:** é capaz de se comunicar com animais da floresta.

Combate

Além das habilidades em combate, conseguem lançar magias.

- ◆ **Magias:** (3x) Luz / Ecuridão, Constrição, Proteção contra Alinhamentos; (3x) Bom Fruto, Silêncio, Abençoar / Profanar; (2x) Convocar Relâmpago, Criar Planta, Criar Água; (1x) Amaldiçoar
- ◆ **Flecha Sonífera:** quando a flecha atingir o alvo deve-se realizar uma JPC, ou dormirá por 1h. Geralmente acorda fora da floresta, ou nem acorda, dependendo do que fez à floresta.

Ecologia

São guardiões implacáveis com quem afeta suas florestas de forma drástica. Quando um Anhangá é invocado para proteger uma floresta, sempre que ela receber danos grandes como incêndios, extração exagerada, grande matança de animais, ele atua, combatendo o agressor.

Pode ser tanto aliado quanto inimigo dos humanoídes.

Quando morre retorna à forma humana.

Utilidade

A máscara que esconde um rosto indígena fornece poderes de imunidade e de fala com seres da floresta.

Seu tacape é +2 e seu arco e flecha também.



Árvore Guaraná



Planta, Imenso, Neutro, Florestas e Planícies

Árvore que gera frutos fortificantes e mágicos.

Encontro	1	XP	
Tesouro	-	Movimento	-
DV [pv]	CA	JP	MO
20 [160]	15	4	-

Diz a lenda que um jovem de olhar vívido e feliz, muito querido pela sua tribo e invejado por outras, teve uma maldição de uma divindade que se transformou em uma serpente venenosa e o picou, matando-o. Seu nome era Guará. Seus pais enterraram seu corpo e dali uma planta cresceu. Esta planta fornecia frutos vívidos como os olhos de Guará e quem se alimentava dela se tornava forte, feliz e sempre alerta.

Esta planta é sagrada para várias comunidades.

Certa vez um humano plantou uma árvore dessas em um terreno corrompido e o resultado é uma Árvore Guaraná Corrompida.

Combate

Ela não ataca, porém consegue gerar a magia *Constricção* a vontade em quem busca feri-la.

Ecologia

É uma árvore importante nas florestas tropicais e vários seres se alimentam de seus frutos.

Utilidade

Seus frutos, se comidos, fornecem 1d2 pv (não se consegue comer mais de 4 de uma vez). Se utilizados para fazer uma poção ela cura 1d12. Sua casca também tem funções medicinais e sua infusão é ingrediente para poções de curar doenças, força e velocidade.



Árvore Guaraná Corrompida

Planta / Morto Vivo, Imenso, Caótico,
Florestas e Planícies

Árvore-zumbi que suga os olhos de pessoas e os transforma em zumbis escravos.

Encontro	1	XP	
Tesouro	-	Movimento	-
DV [pv]	CA	JP	MO
15 [125]	14	8	11

4x cipós +5 (1d8+2) + paralisia

Após plantarem uma Árvore Guaraná em solo corrompido uma árvore corrompida cresceu e se desenvolveu. Carregava algumas características da árvore original, como os frutos com formatos de olhos, mas com propósitos completamente diferentes.

Combate

A Árvore Guaraná Corrompida tem a mesma magia de *Construção* que sua “irmã”, porém tem também outras características, como formação de zumbis e cipós-chicotes.

- ◆ Cipó-Chicote: além de um dano considerável, inocula uma toxina que paralisa o alvo se este não tiver sucesso em uma JPD.
- ◆ Cipós Parasitas: Cada alvo paralisado é atacado por um tipo de Cipó que suga grande parte do sangue (1d8 por rodada) até mata-lo.
- ◆ Zumbis Cegos: Criaturas mortas pelo cipó-parasita são transformados em zumbis e tem seu olho retirado. O olho vai diretamente para a árvore, tornando-se muito parecida com a Árvore Guaraná original.
- ◆ Morto-vivo: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na

- ◆ Inabalável: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

Ecologia

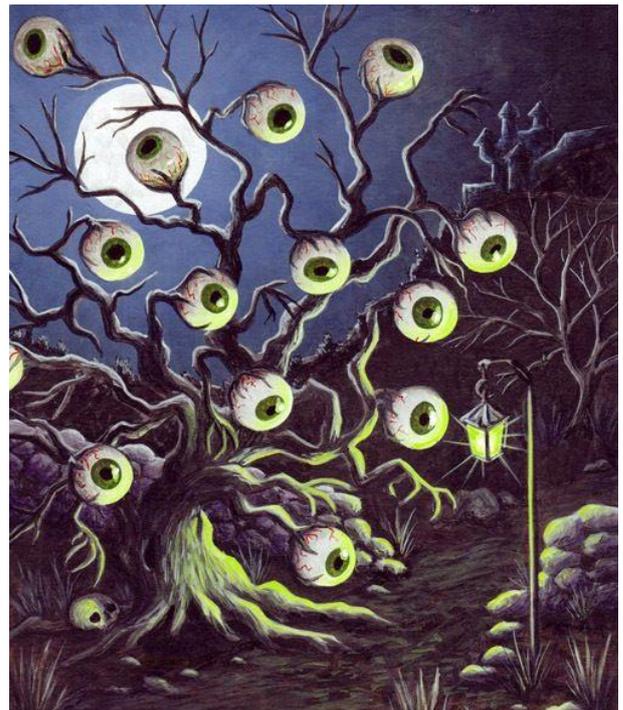
Existem nos mesmos locais onde vivem as Árvores Guaraná originais e sua forma de reprodução é por zumbis.

A cada ciclo (pode variar o período de 1 ano a 10 anos) os zumbis existentes retornam à árvore que o criou e recebem olhos. Quando esses zumbis se afastam e encontram um local propício, ficam ali até encontrar um ser vivo e o mata. Quando isso acontece ele morre e da junção dos seus restos com o sangue do ser vivo, faz o olho germinar em um broto que se desenvolverá como uma árvore comum. Quando tiver cerca de 5 anos estará apta para formar zumbis.

Utilidade

Seus frutos, se comidos, causam uma forte dor, causando 1d4 de dano. Se utilizados para fazer uma poção ela causa 2d12.

A casca serve como componente para poções de maldição.



Boitatá



Animal, Imenso, Neutro, Floresta

Enorme serpente ígnea que cega que olha diretamente para ela e queima seus inimigos.

Encontro	1	XP
Tesouro	-	Movimento 9

DV [pv]	CA	JP	MO
8+15 [55]	16	13	9

1x mordida +8 (1d10+5) + 1d8 (fogo)

Serpente ígnea, extremamente territorialistas que habita florestas geralmente próximas a regiões muito quentes, como falhas, vulcões, portais para planos do Fogo. Suas chamas não destroem a vegetação da floresta que habita, mas os invasores dela.

- ♦ Imunidade à Fogo: não recebe dano por nenhum tipo de fogo.

Combate

São grandes, fortes e muito perigosas. Se alguém cruza o olhar com uma boitatá corre o risco de ficar cega de tão intensa que é a chama.

- ♦ Olhar Incandescente: olhar diretamente para os olhos pode cegar a pessoa que não tiver sucesso em uma JPC.
- ♦ Aura Ígnea: o boitatá escolhe quem será afetado por sua aura ígnea. Quem estiver a até 3m dele sofre +1d6 de dano ígneo.

Ecologia

Boitatá é uma criatura que originalmente veio de planos do Fogo e por isso vivem em florestas próximas a regiões com esse acesso. São territorialistas e presam muito a floresta onde vivem, sendo a maior predadora do local e não permitindo a presença de outros grandes predadores.

Populações que vivem em harmonia podem venerar essa criatura e ela permite que vivam em seus domínios desde que não o alterem drasticamente e que o fornecimento de alimentos seja constante.

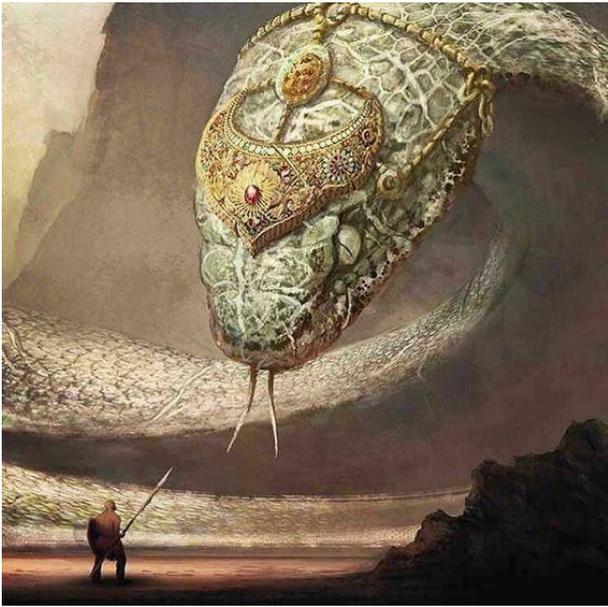
Utilidade

As escamas são usadas para forrar armaduras e escudos que dão proteção à chamas. Os olhos são valiosos para a construção de itens ligados a fogo, como bastões, anéis e similares.

Ambos podem atingir milhares de po. nas mãos corretas.



Boiúna



Animal, Colossal, Neutro, Floresta e Pântanos

Serpente gigantesca, reverenciada como divindades em algumas sociedades.

Encontro	1	XP	
Tesouro	H	Movimento	6
DV [pv]	CA	JP	MO
20+50 [150]	14	7	12

1x mordida +15 (4d8+20)

1x rabada +8 (2d10+5)

Criatura gigantesca que vive no fundo dos rios e acorda raramente. Quando isso acontece devora um grande número de presas, geralmente atacando rebanhos e retorna ao seu sono. Dizem que é quem constrói as curvas de um rio e os igarapés.

- ◆ Imunidade a armas mundanas: apenas armas mágicas conseguem perfurar sua couraça de escamas.

Combate

Lenta no andar, mas precisa em seus ataques, quando necessário.

Ecologia

Sua hibernação pode durar entre 5 e 50 anos o que aumenta sua aura de mistério já que gerações podem viver em um local sem nunca terem visto uma.

Ao longo da vida coloca uma dúzia de ovos. No período de eclosão os filhotes enormes combatem e apenas um sobrevive. Este procura um outro local para viver.

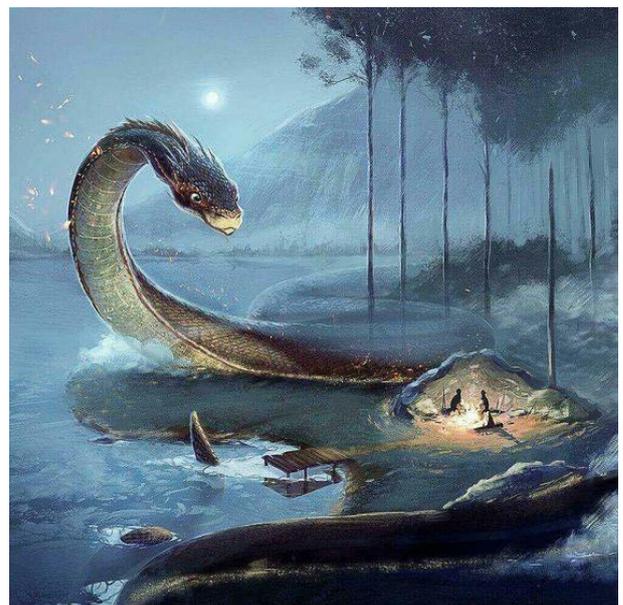
Não precisa de outro membro para se reproduzir.

Utilidade

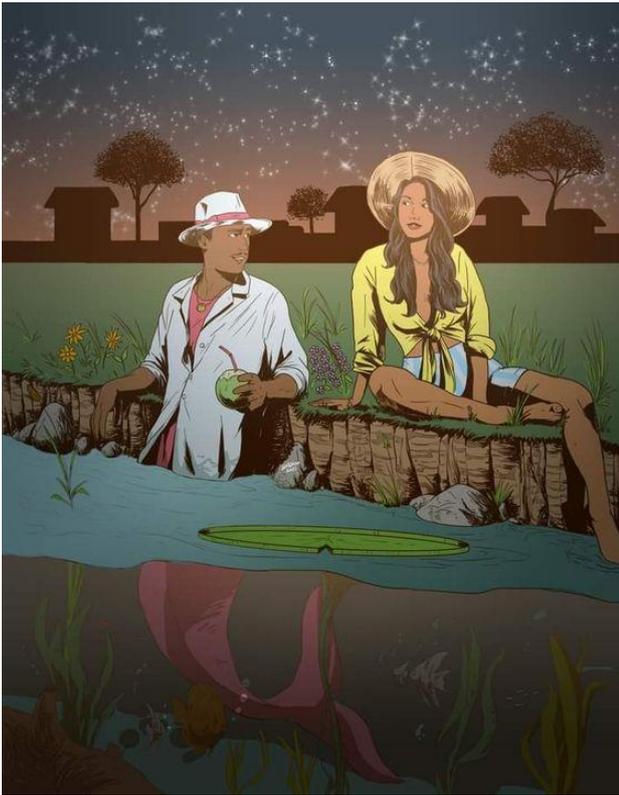
Suas escamas são grandes e poderosas que apenas uma serviria como escudo. De seus dentes espadas inteiras podem ser construídas.

Seu sangue pode servir de matéria prima para uma infinidade de poções e itens de poder, grandeza e adoração.

Até mesmo as peles trocadas de tempos em tempos são possíveis de formar armaduras leves e resistentes.



Boto



Humano Monstruoso [transmorfo], Médio, Neutro, Rios e Florestas

Humano bonito e sedutor, que se transforma em boto. Perambula pelos rios e lagos, nas comunidades ribeirinhas para buscar prazer esse reproduzir.

Encontro	1	XP
Tesouro	I	Movimento 9

DV [pv]	CA	JP	MO
3 [15]	12	16	8

Humano

1x arma +3 (1d6+1)

Boto

1x cabeçada +6 (1d8+2)

Humanoide bonito que vive em rios e mares, próximos às comunidades litorâneas e ribeirinhas, que encanta mulheres e as violenta.

Desse encontro geralmente elas ficam grávidas (50% das vezes) e de seu ventre sai uma bela menina, ou um belo menino, que tem 10% de chance de ser um transmorfo também.

A única coisa que indica que é um boto é o constante uso de chapéu, elmo, ou qualquer outra coisa cobrindo sua cabeça para esconder o espiráculo, que não se transforma.

Preferem encantar as mulheres por conta de sua possibilidade reprodutora, mas a busca por prazer é valorizado e qualquer gênero é possível de ser encantado por ele.

Combate

Na forma humana luta com clava, lança ou espada curta. Armas simples e comuns que podem carregar, ou encontrar nos locais que assedia.

Na forma de boto, uma poderosa marrada com sua testa pode causar danos poderosos.

- ◆ Encantamento Sexual: quando escolhe uma vítima, esta deve realizar uma JPS. Falhando, se entrega ao boto. Caso tenha obtido sucesso, se torna imune às suas investidas.

Ecologia

São geralmente solitários, vivendo em locais isolados da floresta, ou na forma de boto.

É raro assumirem forma humana e frequentarem uma sociedade sem levantar suspeitas.

Utilidade

Sua pele pode ser usada como ingrediente de poções de carisma ou encantamento.

Seu chapéu tem propriedades mágicas, permitindo a que usa respirar na água enquanto o utiliza.

Bradador



Morto Vivo, Médio, Caótico, Qualquer

Morto vivo que grita lamentos, uivos e súplicas para tentar abrandar, em vão, sua melancolia.

Encontro	1 [4d6]	XP
Tesouro	S	Movimento 9

DV [pv]	CA	JP	MO
3 [15]	14	16	12

1x garra +2 (1d4+1)

A morte de alguém com muitos pecados não dizimados gera um bradador. Após morrer e ser enterrado, levanta após 7 noites e vaga em busca de saciar sua melancolia e pagar seus pecados.

Combate

Seu lamento causa medo em quem ouve.

- ◆ **Brado Aterrorizante:** o grito e lamento de um bradador é tão melancólico e penoso que causa danos emocionais. Sempre que ouvir seu grito deve-se realizar uma JPS, ou sofre 1d6 de dano e 1d4 de perda de CAR. O carisma chegando a zero, o alvo morre e se torna um zumbi. Caso tenha sucesso recebe metade do dano, sem a perda de atributo. Os pontos de atributo perdidos são recuperados com o tempo.
- ◆ **Morto-vivo:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na
- ◆ **Inabalável:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

Ecologia

Bradadores não tem lembranças de suas vidas passadas, mas sentem o grande vazio que fez com que levantassem de seu túmulo.

A dor dos pecados não resolvidos faz vagar pelo mundo clamando por algo que possa saciar.



Cabra-Cabriola



Humanoide Monstruoso [ínfero], Grande, Caótico, Qualquer

Criatura infernal invocada por medos que vive escondida durante o dia e sai para caçar a noite.

Encontro	1 [2d4]	XP		
Tesouro	O	Movimento	12	
DV [pv]	CA	JP	MO	
5+10 [35]	16	13	10	

2x garras +8 (1d6+3)

1x mordida +5 (1d8)

1x chifrada +8 (1d10+3)

Quando algum medo muito grande surge em um local, por muitas pessoas e uma invocação é feita, existe a chance de uma cabra-cabriola surgir no plano material. Tem um corpo humanoide com feições de uma cabra monstruosa.

Durante o dia se esconde em cavernas, becos, esgoto, mas durante a noite fareja o medo, principalmente de crianças, e sai de seu esconderijo para se alimentar. Geralmente fica de tocaia escutando a voz de alguma pessoa familiar e isso permite que imite perfeitamente essa voz que já tenha escutado.

- ◆ Imitar vozes: imita vozes
- ◆ Imunidade a veneno, fogo, frio e eletricidade.

Combate

Criatura forte em combate e cheia de truques.

- ◆ Regeneração: a cada rodada a cabra-cabriola regenera 1pv de qualquer dano.
- ◆ Ilusão de Medo Maior: geralmente utiliza uma ilusão do maior medo da pessoa associado com a voz imitada para atrair a vítima. Esta deve realizar uma JPS, ou acredita no medo.
- ◆ Investida: Caso consiga correr um espaço realiza um ataque em investida, tornando *fácil* acertá-lo e isso faz seu ataque ser também *fácil*. O dano, caso acerte, é dobrado.

Ecologia

Quando morre, desaparece em uma chama negra que logo some.

Quando um medo grande surge e uma invocação é feita, reaparece.



Caipora



Humanoide Monstruoso, Médio, Neutro,
Floresta

Espírito da floresta personificado que protege sua área sagrada, geralmente montado em um grande porco do mato (cateto). Também chamada de Comadre Fulozinha, ou Mãe da Mata.

Encontro	1	XP	
Tesouro	T	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
5+5 [30]	14	14	9/12

1x lança +8 (2d4+4)

Cateto

Encontro	1	XP	
Tesouro	-	Movimento	9/15
DV [pv]	CA	JP	MO
7+10 [45]	13	15	12

1x lança +8 (2d4+4)

Defensor das florestas e principalmente dos animais. Porções florestais grandes,

poderosas, antigas, podem ter um protetor Caipora. Vive em clareiras e cachoeiras brincando e dormindo, mas quando sente um animal morrendo de forma injusta e covarde, monta em seu cateto e corre para auxiliar.

- ◆ **Reviver Animais:** quando um animal morre, uma vez por dia, pode realizar um ritual que demora 1h e revivê-lo, com as mesmas condições que estava antes.

Não é raro realizarem alguma oferenda antes de uma caça, ou pedir licença à entidade.

Combate

Luta com todas as forças contra quem realiza algum mal à floresta.

- ◆ **Lança Caipora:** lança invocada por poderes florestais. Sempre cresce onde ele está, desde que esteja na floresta que protege. Está sempre armado.
- ◆ **Investida:** Caso consiga correr montado no cateto por um espaço, realiza um ataque em investida, tornando *fácil* acertá-lo e isso faz seu ataque ser também *fácil*. O dano, caso acerte, é dobrado.

Ecologia

Prefere a noite, mas nada impede de agir em qualquer hora do dia.

É um ser feérico, aparentado das fadas.



Capelobo



Humanoide Monstruoso, Grande, Caótico,
Floresta, Pântanos e Planícies

Criatura grande e violenta que suga o sangue e o cérebro de suas vítimas.

Encontro	1	XP	
Tesouro	C	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
7+10 [45]	15	14	11

2x garras +10 (2d4+4)

Dizem as lendas que o líder religioso de tribos e aldeias que é extremamente maligno, explora seus fieis e realiza sacrifício e ingestão de carne humana, quando envelhece muito se transforma em um capelobo.

Combate

São violentos e excelentes caçadores. Encontrando uma vítima busca seguir para sugar seu sangue e, se possível, seu cérebro, iguaria muito apreciada.

- ◆ **Imobilização:** caso acerte as duas garras, automaticamente abraça a vítima tornando o próximo ataque *fácil*. A cada rodada pode testar uma JPD para sair
- ◆ **Apertão:** caso esteja imobilizado o ataque é com acerto automático e causa 2d4 de dano. Após 4 rodadas nesta posição o alvo está *indefeso*.
- ◆ **Sugar Cérebro:** caso o alvo esteja *indefeso* pode realizar um ataque automático e sugar o cérebro. Isso causa morte automática do alvo.
- ◆ **Sugar Sangue:** semelhante ao sugar cérebro, porém causa 1d6 de dano automaticamente. Caso sugue sangue por 3 rodadas, recupera metade dos pv perdidos.

Ecologia

Capelobo vive para buscar comida. Seu alvo é qualquer humanoide e cérebro é sua comida favorita.

Vive escondido em tocas, geralmente dormindo, até sentir cheiro de humanoide próximo, quando se levanta e parte para a caçada.

Utilidade

Nada se aproveita do capelobo, pois quando morre seu corpo apodrece rapidamente. Em sua toca pode ter algum resquício de presas antigas ou de sua vida como líder religioso.



Carbúnculo



Animal, Miúdo, Neutro, Qualquer

Pequeno lagarto com pedra na cabeça que, se bem cuidado, atende as necessidades de seu dono.

Encontro	1	XP	
Tesouro	1	Movimento	6
DV [pv]	CA	JP	MO
1 [5]	15	4	9

Pequena criatura, semelhante a um lagarto, ou camaleão, com uma grande joia na cabeça. É um ser bondoso e caridoso. Caso seja bem tratado (alimentado, acarinhado, protegido) ele retribui com algum desejo que o protetor queira.

- ◆ Desejo: uma vez por dia pode realizar um desejo. O animal faz uma “leitura” do que o alvo quer e executa o desejo.

Combate

O animal não combate. Qualquer sinal de perigo ele busca se esconder, fugir e sair do local. Para isso ele consegue ofuscar com o brilho com a joia.

- ◆ Gema do Carbúnculo: emite um brilho intenso como a magia luz, que faz com que os que estão ao redor precisem fazer uma JPS *muito difícil* e caso não tenha sucesso ficará cego por 10 rodadas.

Ecologia

O comportamento do carbúnculo é semelhante a de um lagarto comum. O ciclo de vida é relativamente igual, exceto que a vida dura mais de 1000 anos. A reprodução é igual também, e difere apenas na postura do ovo, que é uma gema como a da testa que eclode em 1 ano.

A gema muda de cor a cada 100 anos e se transforma em negro, nascendo outra a seguir. Neste período ele hiberna por 1 ano e quando acorda

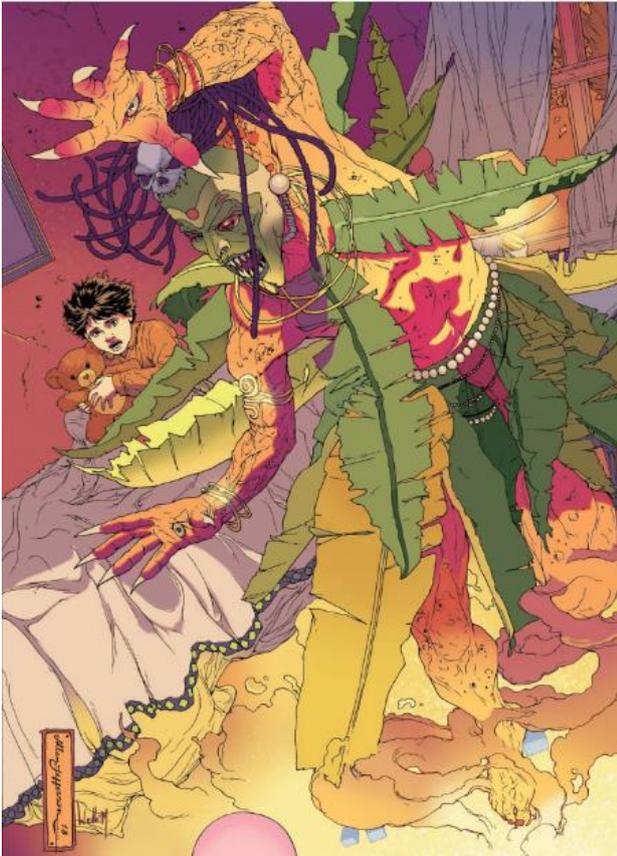
Utilidade

A gema negra que cai é muito valiosa. Cerca de 5000po.

O ovo é facilmente confundido com um grande rubi e chega a ter valor de mercado de mais de 10.000po.



Chibamba



Morto Vivo, Médio, Caótico, Qualquer

Vulto invocado e canibal, com várias folhas de bananeira, que é atraído pelo medo de crianças, seu “prato” favorito.

Encontro	1	XP
Tesouro	-	Movimento 9

DV [pv]	CA	JP	MO
5+5 [30]	16	14	10

2x garras +9 (1d6+2)

1x mordida +4 (1d4) + sono

Chibambas são espíritos invocados quando um ato de extrema crueldade, ou covardia, acontece.

Emite um ronco como o de um porco e esse é o sinal de uma chibamba próxima.

Crianças são seu alimento favorito e o choro delas serve como atração para o espectro.

Combate

Chibambas lutam com garras, mordidas e sua aura de silêncio.

- ◆ **Aura de Silêncio:** 3m ao redor da chibamba fica em total silêncio.
- ◆ **Morto-vivo:** imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na
- ◆ **Inabalável:** mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

Ecologia

Quando uma criança chora muito e existe uma chibamba por perto ela imita um porco. Quando alguém abre a janela, ou a porta para ver uma leve neblina entra no quarto e se materializa. Quando se materializa uma aura de silêncio aparece e a criança, mesmo gritando, não consegue alertar ninguém.

Chibambas surgem quando uma pessoa maligna morre em um lugar onde um enorme ato de covardia ou crueldade foi cometido.

Quando consegue se alimentar, se transforma em nevoa novamente e vai para uma cova, ou mausoléu da pessoa que morreu e serviu de canal de invocação. Após 1 mês acorda com fome e recomeça seu ciclo.

Utilidade

Todo o corpo da chibamba é dissipado quando ela morre, sobrando apenas uma folha de bananeira, sem nenhum valor.



Chupacabras



Besta, Médio, Caótico, Qualquer

Criatura do tamanho de um cachorro grande com bocarra cheia de dente e espinhos nas costas.

Encontro	2 [2d6]	XP	
Tesouro	F	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
2+2 [12]	13	17	5

2x garras +2 (1d4)

1x mordida +4 (2d4+2)

Figura alienígena, saída de pesadelos, que anda em pares ou bando, em busca de alimento durante seu período de atividade. Após 10 dias de atividade se alimentando, retornam à sua toca para hibernar por 10 dias.

Combate

Seu objetivo é se alimentar e depois se esconder e retornar à sua toca.

Ecologia

Comem bovinos, equinos e qualquer outro animal de criação. Reproduzem-se após alimentação.



Cobra Norato



Humanoide Monstruoso, Médio e Grande, Ordeiro, Floresta e Rios

Grande serpente bondosa durante o dia. A noite um homem sai de sua casca e participa de festividades na comunidade próxima.

Encontro	1	XP	
Tesouro	-	Movimento	9

DV [pv]	CA	JP	MO
5+10 [35]	15	16	10

Cobra

1x mordida +8 (2d6+3)

Homem

1x arma +5 (1d6+2 ou 1d8+2)

Cobra Norato, é um homem amaldiçoado. Nasceu uma grande serpente constritora que durante a noite se transforma em um belo humano.

Dizem que em seu nascimento, sua mãe, uma bela e influente mulher, deu a luz a duas serpentes. Honorato e Maria. Por influência do xamã ela abandonou seus filhos no rio. Honorato era bondoso e ajudava as pessoas que se afogavam, barcos que viravam. Maria era vingativa e perversa. Fazia os barcos virarem e comia crianças solitárias. Ambos tinham a mesma característica de durante a noite se transformarem em exemplares lindíssimos humanoides. Enquanto Honorato (ou Norato para alguns) dançava, se divertia e cortejava as damas, Maria era maquiavélica, e deixava os homens enlouquecidos, forjava crimes e acusava-os, dedurava às esposas. Era chamada de Maria Caninana. Em determinado momento os irmãos brigaram e lutaram. Norato feriu mortalmente Caninana que nunca mais foi vista.



Norato hoje quer acabar com a maldição e se transformar em humanoide por todo momento.

Combate

Como serpente luta mordendo e estrangulando a vítima. Como humanoide usa um bordão, ou lança e arco e flecha.

- ◆ Abraço de Serpente: quando acertar um ataque pode tentar prender e abraçar o alvo. Deve realizar uma JPD e caso falhe a serpente imobiliza e o deixa *indefeso*.

Ecologia

Cobra Norato vive como uma serpente em um rio durante o dia. Descansando, enrolado nas margens e fundos do leito. A noite o homem se apresenta na sociedade e vive em busca de prazeres e socialização.



Utilidade

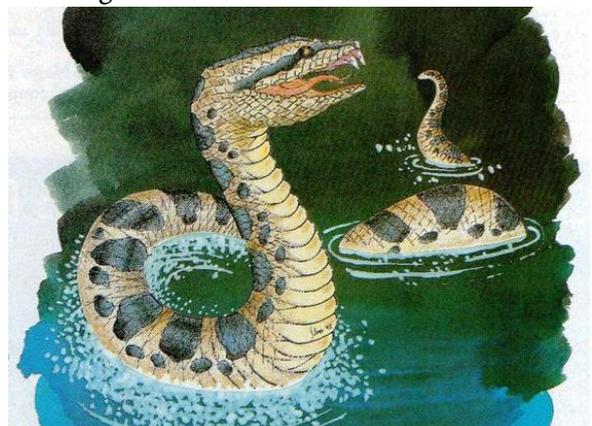
O couro da serpente tem a mesma função da de qualquer outro couro de serpente.

Maldição

A maldição para acabar com a maldição é:

- - logo que retornar ao formato de serpente deve pingar 7 gotas de leite materno humano em sua boca;
- - após esse evento deve-se causar dano à cabeça da serpente (7 de dano);
- - após esse evento o homem sai da casca da serpente e o homem está livre da maldição.

O que causa a maldição é uma intervenção divina causando uma maldição em uma mulher grávida.



Corpo-Seco



Morto Vivo, Médio, Caótico, Qualquer

Quando uma pessoa muito maligna, ou não cumpridora de promessas morre, nem a terra a quer. Sua água some restando apenas pele e osso.

Encontro	1 [3d6]	XP	150
Tesouro	T	Movimento	9

DV [pv]	CA	JP	MO
4+4 [24]	14	8	8

2x garras +4 (1d4+2)

1x mordida +4 (1d6)

Corpo seco é uma criatura que habita o imaginário de vários povoados. Sempre que uma pessoa muito maligna, mesquinha, que faz promessa e não cumpre, que negligencia ajuda a idosos e crianças, quando morre e é enterrado, dizem que “nem a terra os querem”. Assim surgem essas criaturas.

Uma outra forma de surgirem é quando uma for morta por um corpo seco. A vítima quando morre se transforma em um corpo seco igual ao que o atacou.

Combate

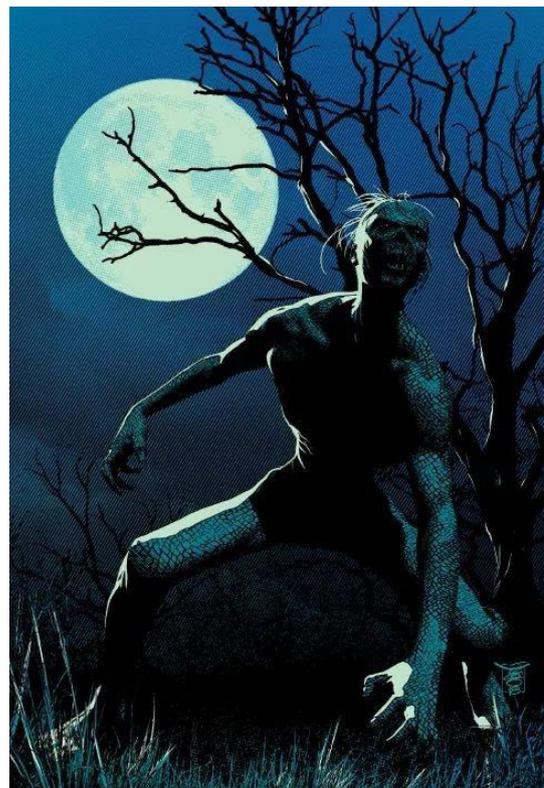
Eles conseguem sentir inocência e buscam se alimentar dessas pessoas. Em combate darão preferência a paralisar seus atacantes com seu olhar e atacar um por um.

- ◆ Olhar Paralisante: alvo que olhe nos olhos de um corpo Seco deve ser bem-sucedido em uma JPC ou ficará paralisado por até 1d6 turnos. Elfos são imunes à habilidade de Paralisia de um Corpo Seco.
- ◆ Morto-vivo: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na
- ◆ Inabalável: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

Ecologia

Eles não se alimentam por necessidade, mas para buscar suprir uma fome eterna e pelo prazer em destruir o inocente.

Para acabar com sua maldição, dizem que é necessário levar um corpo seco à uma igreja e ali rezar uma missa e ao final ser benzido. Isso faria ele sorrir e virar pó.



Cuca



Humanoide Monstruoso, Grande, Caótico,
Qualquer

Feiticeira poderosa com feições de jacaré e grito poderoso que pode ser ouvido em até 10 léguas.

Encontro	1	XP	
Tesouro	H	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
10+20 [70]	20	9	10

2x garras +4 (1d6)

1x mordida +8 (2d8+2)

Dizem as canções que “cuidado com a Cuca que a Cuca te pega; te pega daqui, te pega de lá!”

Criatura mística, com muitos poderes arcanos sendo exímia feiticeira.

Ela é arquiteta de atos malignos em um local, raptar crianças, chefiar outros seres de mesma índole.

Busca ser linda, desejada e adora atrair parceiros para suas noites de luxúria e prazer. Dizem que comer crianças mantem o feitiço de se transformar em uma bela mulher.

Combate

Muito difícil ela ficar em desvantagem em um combate e mesmo quando fica, se transforma em uma ave e foge. Usa sua vasta inteligência para resolver as batalhas.

- ◆ **Magias:** pode lançar magias como um Mago de 12º nível.
- ◆ **Amaldiçoar:** podem lançar uma maldição no alvo. Esta só pode ser anulada com uma missão, ou buscando um ingrediente raro. Geralmente junto com a maldição a Cuca explica seu antídoto, como forma sádica de ver o desespero em seu alvo.
- ◆ **Transformar:** pode se transformar a vontade em qualquer criatura humanoide desejada, pelo tempo que quiser, geralmente em uma mulher louca e muito atraente. Sua sombra, contudo, permanece a mesma. Se transforma também em uma ave.
- ◆ **Resistência à magia:** qualquer magia lançada contra a Cuca possui 1-3 chances em 1d6 de ser completamente ignorada e se sai um ela pode usar a magia como bem entender.

Ecologia

A cada 1000 anos uma mulher cruel dá a luz a um ovo cinza. Quando este se quebra um pequeno jacaré sai dele e some na mata. Esse jacaré em 10 anos se transformará na Cuca. Quando uma Cuca morre ela explode em uma enorme bola de fogo, como a magia.

Utilidade

A Cuca quando morre explode e nada sobra de seu corpo, exceto seus itens. Seu cajado e as diversas outras bugigangas mágicas ou não de seu covil.

Curupira



Humanoide Monstruoso, Médio, Neutro,
Floresta

Criatura do tamanho de uma criança humana, com cabelos ígneos e pés retorcidos para trás, que defende as florestas onde vivem.

Encontro	1	XP	
Tesouro	S (especial)	Movimento	12
DV [pv]	CA	JP	MO
5+8 [32]	16	12	9

1x tacape +8 (1d8+2)

Defensor ferrenho dos lugares naturais, principalmente florestas, mas podem ser encontrados em pântanos e bosques. Seus pés voltados para trás ajudam a fazer os profanadores das florestas a se perderem, pois fazem pegadas ao contrário.

Combate

Atacam quem causa danos predatórios à floresta e aos seus seres, principalmente às fêmeas prenhes e com filhotes. Contra essas pessoas eles são irredutíveis.

- ◆ **Imitar Sons:** reproduz sons de animais que são caçados para fazer os caçadores cruéis se perderem nas florestas.
- ◆ **Sons Protetores:** batem o calcanhar nas árvores e isso as deixa mais resistente e avisa aos demais seres que existe um potencial perigo nas redondezas.
- ◆ **Fogo Purificador:** o fogo de seus cabelos queima quem ele quiser, mas não queima a floresta.

Ecologia

O curupira vive do que a floresta fornece, principalmente de frutas, folhas e fungos. Eles não têm gênero.

Um curupira surge em determinadas florestas grandes quando surge uma necessidade, a partir de uma flor nativa, grande e especial. Ele já sai do tamanho definitivo e começa a defender desde o nascimento.

Utilidade

Cabelo de curupira é ingrediente de artefatos associados a fogo.

Seu tacape é uma arma própria. Um tacape feito de madeira especial que cresce em qualquer local da floresta à sua vontade. Ele pode dar o tacape a alguém que julgue justo. Funciona como uma arma +1, +3 contra profanadores da floresta. Quem porta esse tacape tem uma aura de aceitação dos seres da floresta, vendo-o como aliado.



ET de Varginha / Var-Jin



Humanoide Monstruoso, Médio / Pequeno,
Neutro ou Ordeiro, Qualquer

Pequena criatura de pele amarronzada e acinzentada e grandes olhos vermelhos, negros ou amarelos denunciam sua origem desconhecida.

Encontro	1d6 [4d6]	XP		
Tesouro	A/V	Movimento	9	
DV [pv]	CA	JP	MO	
2+5 [15]	13	16	8	

2x besta de mão +8 (1d10+10)

Vindo de locais desconhecidos, os ET, ou Var-Jin, chegaram ao mundo em estruturas esféricas achatadas de metal, mas raramente são vistos.

No local onde pousam enviam grupos de batedores que podem ser de 1 a 6 indivíduos e geralmente estudam a região. Podem coletar exemplares para estudarem em suas cápsulas metálicas.

Alguns possuem infravisão e algum poder psíquico.

Combate

A grande maioria não carrega nenhuma roupa, mas podem carregar uma pequena besta de mão que emite um raio energético poderoso.

Alguns possuem capacidade psíquica de ataque e defesa.

- ◆ **Rajada Mental:** raio mental que causa 2d4 de dano no alvo. Uma JPS deve ser feito para metade do dano.
- ◆ **Miragem Mental:** Causa a magia *Miragem* a vontade quando em mais de 3 indivíduos, mascarando o ambiente à sua vontade.
- ◆ **Atordoamento Mental:** onda mental que afeta todos em uma distância próxima (até 10m). Os alvos devem realizar uma JPS e caso falhem ficam indefesos por até 1h. Necessitam de mais de 3 indivíduos para executar essa habilidade.

Ecologia

Vindos de um local que aparentemente foi destruído, procuram por um novo espaço para trazerem sua sociedade.

Se alimentam de matéria orgânica, como os demais seres mas a luz do sol também faz esse papel.

Sua reprodução ainda é um mistério e machos e fêmeas não são distinguíveis.

Utilidade

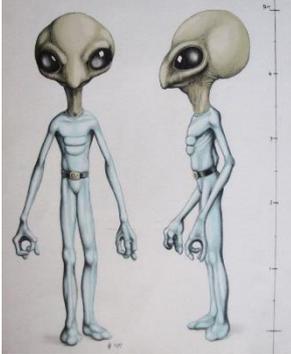
Seus olhos são estruturas que servem de matéria prima para objetos psíquicos.

Seus utensílios como a besta de mão, transportes metálicos esféricos e outros existentes em seu covil, são mágicos e muito poderosos.

Variedades

Foi identificado até agora algumas variedades:

Cinzentos



São pequenos e mais numerosos. Algumas hipóteses afirmam que algumas tecnologias, como uso de magias arcanas, teriam sido ensinadas por eles. Os Var-Jins são deste tipo.



Reptilianos



Os mais violentos e destruidores. Não tem poderes mentais e são mais raros, mas são mais fortes. Alguns dizem que podem mudar de forma e com isso buscam dominar cidades inteiras.

DV [pv]	CA	JP	MO
4+10 [30]	15	16	9

2x besta de mão +8 (1d10+10)

2x garras +5 (1d6+2)



Fantasmas Especiais

Aqui será apresentado algumas particularidades de assombrações e fantasmas específicos que assombram determinados locais e suas motivações e origens.

Todos tem as mesmas características de Fantasmas e qualquer alteração será especificado em sua descrição.

- ◆ Silencioso: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.
- ◆ Morto-vivo: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.
- ◆ Imunidades: além das imunidades comuns aos mortos-vivos, Fantasmas são feridos apenas por magia e armas mágicas.
- ◆ Dreno: o toque de um Fantasma drena 1 ponto de CON do personagem sem direito a jogada de proteção. Um alvo que tenha todos os seus pontos de CON drenados, ficará permanentemente morto.
- ◆ Aura Aterrorizante: qualquer criatura a até 20 metros do Fantasma, capaz de ver ou percebê-lo, é afetada pela aura de medo do Fantasma que afugenta todos por 1d4 turnos. Uma JPS nega o efeito da Aura Aterrorizante do Fantasma. Há 1-3 chances em 1d6 de uma pessoa em fuga deixar cair o que estiver carregando. Clérigos com 6 níveis ou mais são imunes a Aura Aterrorizante do Fantasma.
- ◆ Regeneração: ao causar dano pelo toque, o Fantasma regenera a mesma quantidade de dano causado em pontos de vida.
- ◆ Inabalável: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

Todo os fantasmas tem uma forma de serem liberados de seu tormento eterno e quando isso acontece se desvanece no ar.

A purificação de algo, benzer um objeto, destruir um item, enterrar um corpo em local sagrado, queimar uma peça de roupa. São gatilhos que quando resolvidos faz o fantasma descansar em paz.

Loira do Banheiro



Morto Vivo, Médio, Caótico, Onde as Joias estiverem

Mulher assassinada em busca de vingança.

Encontro	1	XP	
Tesouro	S (E)	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
8+8 [48]	19	12	10

1x toque +8 (1d6) + dreno de [SAB]

Fantasma de uma loira que fora assassinada sem nenhum motivo aparente, seu corpo físico escondido ou enterrado próximo e seu espírito ficou preso no local de morte.

Combate

Quando ataca drena 1 de [SAB] e caso chegue a zero, morre com aparência de terrivelmente assustada, desfigurada e cheia de cortes e o cabelo fica loiro.

Não tem Aura Aterrorizante, Dreno de CON, Possessão, nem Regeneração, comum aos fantasmas.

História

Uma menina de 14 anos havia sido prometida em casamento à um senhor de família rica. Ela se casou e fugiu com parte da riqueza do homem em joias e objetos. Isso a bancou durante muito tempo. O homem enviou capangas para procura-la e quando achou ela foi presa em um banheiro até que o tal senhor viesse ter com ela. Ele a violentou e estrangulou, retornando para sua casa com as joias.

No caminho foi atacado e morto e suas joias se perderam.

Dizem que os locais onde as joias estão fica amaldiçoado com a Loira do Banheiro.

Mulher de Branco



Morto Vivo, Médio, Caótico, Caminhos e Estradas

No dia do seu casamento mulher morre e assombra local matando um alvo com sua tristeza.

Encontro	1	XP	
Tesouro	S (E)	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
6+6 [36]	16	14	9

1x toque +7 (1d6) + dreno de [CAR]

Noiva se prepara para casar e em direção à cerimônia de seu casamento é morta. Algumas versões e tipos diferentes existem, mas todas com essa premissa. A angústia de uma mulher

em seu dia de grande felicidade e uma morte trágica acaba com sua felicidade.

Combate

A mulher de branco quer embutir a tristeza que está sofrendo eternamente e com isso ataca e drena o CAR do alvo. Quando chega a zero se torna um *Corpo Seco*, ou um *Bradador* (50% de chance de cada um) e vaga pelo mundo.

Não tem Aura Aterrorizante, Dreno de CON, Possessão, nem Regeneração, comum aos fantasmas.

História

Existem 3 formas de se tornar uma mulher de branco e todas elas passam por morte e um grande sofrimento em um dia de casamento.

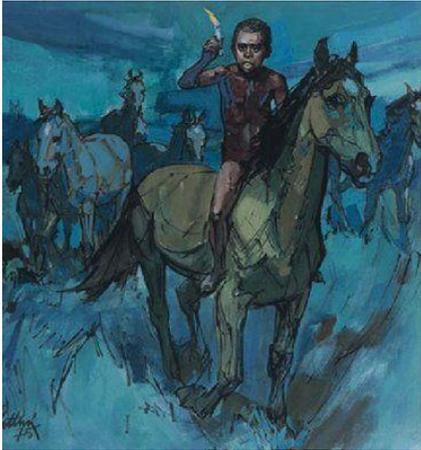
A primeira, a mulher sofre um acidente no dia do casamento e seu fantasma fica a rondar as estradas e caminhos onde o acidente aconteceu, podendo aparecer na frente de quem guia a noite, sumir e depois surgir ao lado do condutor atacando-o.

A segunda é no dia do casamento a noiva vê seu marido a traindo com uma rival e corre e se joga de um local alto, como um penhasco, alto da torre dá um templo, ou similar. O fantasma assombra o local onde o suicídio ocorreu.

A terceira também existe uma traição. O marido acaba o casamento e mata a noiva em um acesso de raiva e seu fantasma ronda o local da morte.



Negrinho do Pastoreio



Morto Vivo, Médio, Ordeiro, Planícies e Colinas

Menino escravo bondoso assassinado pelo senhor que, arrependido, se regenera e fantasma do menino vaga pelos campos.

Encontro	1	XP	
Tesouro	S (E)	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
3 [15]	14	14	11

Menino que realiza várias bondades é assassinado por homem rico e rancoroso que o pune cruelmente.

Combate

Ele não luta. Caso o combate seja iminente, desaparece.

História

A lenda diz que um menino que era escravo de um senhor muito rico e cruel. Este senhor tem um filho ainda mais cruel que persegue o menino.

O menino é bondoso, cuida dos animais perfeitamente e esse o adora, atua na agricultura cultivando plantas grandes e nutritivas. Excelente cavaleiro e devoto à divindade bondosa.

Sempre o filho do senhor rico desafiava em uma corrida e o menino sempre vencia.

Certa vez o filho do senhor criou uma armadilha que fez com que seu cavalo se

machucasse e quebrasse as patas. O filho do senhor culpou o menino o que fez com que o senhor ficasse muito feroz e desse uma surra, quase matando o escravo e condenando-o a ficar um mês ao relento dormindo com os bichos. Os insetos foram inclementes e a recuperação de suas feridas muito mais lenta do que deveria.

No dia seguinte, enquanto pastoreava o gado, o filho do senhor espalhou os animais o que fez seu pai ficar ainda mais bravo e ordenar que só dormiria quando todos os exemplares fossem presos. O menino recolheu todo o gado e quando chegou o filho soltou novamente.

O senhor então mandou que dessem uma surra que matou o menino. Os restos foram jogados ao formigueiro para que não sobrasse nada.

Na semana seguinte, lamentando perder 5 cavalos que fugiram, o senhor tomava um chá-mate quente em uma noite fria em sua varanda, viu uma pequena luz vindo em sua direção. Era o menino montado em um cavalo com os cavalos perdidos sendo recuperados.

O senhor então se ajoelhou e chorou, pedindo desculpas ao menino e à deusa que era devoto. Após o evento o senhor doou suas posses à igreja e se tornou um devoto. Não se sabe o paradeiro de seu filho, que fugira no dia seguinte.

O menino aparece de vez em quando na região para ajudar pessoas que perderam coisas e que são bondosas.



Gorjala



Humanoide Monstruoso, Imenso, Caótico, Planícies, Colina, Floresta e Montanha

Gigante de cor rochosa, horrível, que vive nas fendas e rochas, grotões e penhascos, geralmente de um olho só. Se alimenta de humanoides que come enquanto caminha.

Encontro	1	XP	
Tesouro	U	Movimento	6

DV [pv]	CA	JP	MO
12+25 [85]	17	11	11

2x garras +12 (2d6+5)

Gigante escuro, da cor de granito, ou basalto, ciclópico o não, extremamente territorialista. Quem invade seu espaço é devora. Animais evitam viver na região. Não são muito espertos e essa é talvez a sua maior fraqueza.

Combate

São poderosíssimos em batalha. Quem invade seu espaço descobre da pior maneira quando se eleva de uma fenda na pedra uma enorme cabeça calva e com um olho só e vários dentes da bocarra enorme.

Distribuem pancadas em seus alvos que podem empurrar

- ◆ **Golpe Potente:** se conseguir causar, com uma pancada, uma quantidade de dano maior que a força do alvo, este é arremessado 1d4 metros para trás e fica caído.
- ◆ **Segurar:** quando acertar um ataque pode tentar segurar o alvo de tamanho médio, em sua mão. Deve realizar uma JPD e caso falhe a o gorjala imobiliza e o deixa *indefeso* segurando-o na mão. Na rodada seguinte começará a comer o alvo.

Ecologia

Gorjala é uma criatura vinda dos planos elemental da terra, geralmente atraídos pela sua curiosidade e adota um local pedregoso como base.

Animais evitam chegar a até 1km de raio da toca do Gorjala, pois se ele estiver faminto pode se tornar seu próximo almoço.

Utilidade

Na toca do Gorjala podem existir diversos espólios de suas presas.

Sua pele rochosa pode ser matéria prima para itens e magias ligadas a proteção, terra e afins. Seus olhos, dentes também.



Homem do Saco / Papa-Figo



Humanoide Monstruoso, Grande/Médio,
Caótico, Qualquer

Criatura humanoide que carrega um saco onde coloca suas vítimas raptadas, principalmente crianças e leva para sua toca onde se alimenta de seu fígado.

Encontro	1	XP	
Tesouro	T (Especial)	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
6+8 [38]	15	14	8

2x garras +7 (1d6+1)

Criatura com aspectos humanos, quando visto de longe. Semelhante a uma pessoa alta, por volta dos 2,20m, com longos braços. Apresentam uma necessidade quase patológica em comer fígado fresco, principalmente de crianças (que tem a pureza necessária para seus gostos).

Geralmente usa um manto para esconder sua pele bexiguenta e cheia de furúnculos e pústulas, um saco com vários brinquedos. Tem também um olhar paralisante que usa em suas vítimas.

Combate

Prefere o subterfúgio para conseguir sua comida. Se esconde e quando não tem mais ninguém lança o olhar paralisante e coloca a vítima no saco e volta para sua toca, se não existir mais possibilidade de coletar comida viva.

- ◆ Olhar Paralisante: quem recebe o olhar de um papa-figo precisa fazer uma JPS, ou ficará *indefesa* por 2h.

Ecologia

Dizem que é uma raça de seres que tem uma doença crônica de carência de substâncias presente em fígados humanos ou de outros humanoides e por isso vive no entorno das cidades, geralmente em tocas, cavernas e subterrâneos.

Não se conhece gêneros dessa criatura. Acreditam-se que quando um papa-figo está para morrer ele transmite a sua condição para outro ser e este toma seu lugar.

Utilidade

O saco parece caber 5x mais que seu tamanho sugere, sem parecer estufado, ou mais pesado que uma mochila comum.



Iara / Mãe D'Água



Humano Monstruoso, Grande, Caótico, Rios e Lagos

Metade uma indígena, metade um grande peixe. A Iara é a senhora dos rios e lagos dos lugares onde ela habita.

Encontro	1	XP	
Tesouro	A	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
5+10 [35]	14 (18)	14	9

1x lança +7 (1d8+3)

Sua origem está coberta de mistérios, mas o que se sabe é que quando uma mulher é assassinada, ou morta de forma injusta, e seu corpo jogado em um rio com propriedades mágicas, após 1 ano ele se transforma em uma Iara. Um torso de uma morena lindíssima sem roupas e uma cauda de um grande peixe.

Combate

Sua vida é atrair pessoas que passam pelo entorno para o fundo de suas águas, matando afogado.

Em raras exceções pode ajudar alguma pessoa que consiga resistir seu charme.

- ◆ Encanto Melodioso: usa sua voz para encantar um alvo humanoide como a magia *Enfeitiçar Pessoas*.
- ◆ Afinidade Aquática: dentro d'água seu CA é 18; qualquer dano relacionado com água, frio a Iara é imune. Também não precisa comer nem respirar dentro d'água.

Ecologia

Iaras são seres ressentidos com algo e esse algo é manifestado em matar as pessoas que a mataram. Se sente vingada fazendo isso.

Algumas Iaras conseguem se transformar em humanas e andar em locais próximos, mas perdem suas habilidades.

A água que a Iara vive deve ter alguma propriedade mágica. Pode ser originada dos planos, abençoada, de uma fonte arcana, mas tem que ser fortemente imbuída de energia para poder transformar em Iara.

Utilidade

Dizem que tesouros podem ser encontrados no fundo das suas águas, principalmente um pente dourado e uma lança que dizem, ser usado constantemente por ela.

Pertences esquecidos de suas vítimas também jazem nos leitos.



Ipupiara



Humano Monstruoso, Grande, Caótico, Rios e Lagos

Híbrido de homens e peixes, essas criaturas vivem próximos à margem esperando incautos nadarem para afogarem e depois devorar no leito do rio, ou em sua caverna.

Encontro	1	XP
Tesouro	T	Movimento 9

DV [pv]	CA	JP	MO
3[15]	14	17	8

2x garras +4 (1d6+1)

1x mordida +4 (1d8+1)

Esta criatura é um predador feroz e fica a espreita à margem dos rios e lagos. Quando

suas presas não esperam, agarram e afundam, afogando e levando para o fundo para depois devorar.

Respiram dentro da água e conseguem ficar até 2h fora da água, mas depois disso morrem sem ar.

Combate

Atacam com suas garras e dentes em um bote certo e tentam levar para a água, os que estão na margem.

- ◆ **Abraço Imobilizante:** quando acertar os dois ataques com as garras a vítima deve realizar uma JPD, ou ficará presa. Na rodada seguinte fará outra JPD ou será carregada para a água, onde o ipupiara tentará afoga-lo.

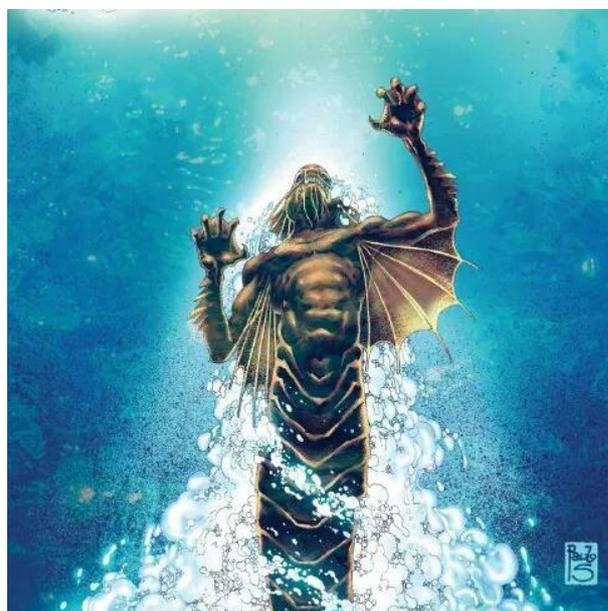
Ecologia

São moradores do fundo dos rios e, segundo as lendas, surgem das nascentes, quando essas estão muito poluídas, corrompidas ou contaminadas.

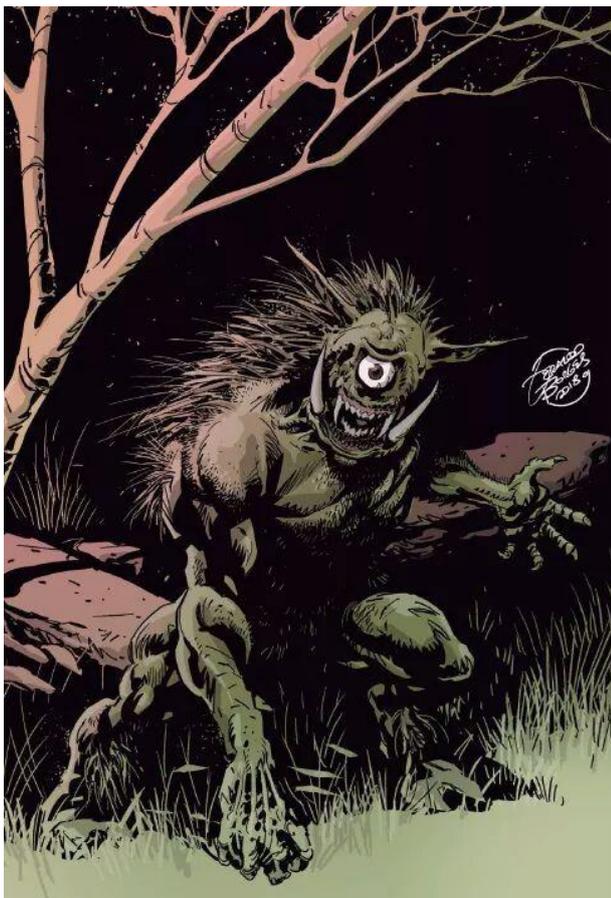
Os demais predadores dos rios como sucuris, jacarés não o perturbam. Ipupiaras respeitam e não vivem próximo a Iaras.

Utilidade

O leito dos rios tem restos das vítimas e seus pertences.



Labatut



Humanoide Monstruoso, Grande, Caótico,
Florestas, Planícies e Colinas

Criatura nascida da crueldade e malevolência de um líder mercenário. A maldição que o criou foi jogada por um pajé antes de ser assassinado e ver toda sua tribo morta.

Encontro	1	XP
Tesouro	-	Movimento 12

DV [pv]	CA	JP	MO
13+10 [75]	18	6	10

2x garras +15 (2d8+8)

1x mordida +10 (3d10+10)

Humanoide de aproximadamente 3m, muito feroz, com garras muito fortes e bocarra poderosíssima, além de pelos como espinhos em suas costas.

Combate

Combatem seus inimigos com extrema ferocidade. Garras e dentes cortam carne e osso.

- ◆ Dilacerar: caso acertem os dois ataques com as garras, fincam e prende o alvo. Este deve realizar uma JPD e em caso de falha, o Labatut dilacera o alvo, causando o dano novamente com as duas garras.
- ◆ Espinhos: caso alguém ataque por trás os espinhos causam 1d10 de dano.

Ecologia

Dorme durante muito tempo (de 2 a 20 anos) e quando acorda fica vagando a espreita de viajantes para caçar e comer. Come muito, de forma exagerada, sempre que pode, para poder se recolher e hibernar novamente. Dizem que um líder militar em uma diligência por um local ermo encontrou nativos e os escravizou, assassinou, torturou e quando foi matar o último indivíduo, o pajé, este o amaldiçoou. No dia seguinte se transformou em Labatut.

Sempre que alguém é cruel demais com determinados grupos algum religioso pode, em seu suspiro final, rogar uma maldição em alguém e este se transforma nesta criatura.

Utilidade

Os espinhos, garras e dentes são muito duros e excelente material para a confecção de armas. Essas armas mesmo não sendo, são tratadas como mágicas e tem o dano superior (se a arma é 1d4, causa 1d6, e assim por diante).



Mãe-do-Ouro



Humanoide Monstruoso, Médio, Neutro,
Qualquer

Criatura que ajuda pessoas de boa índole a encontrar veios de ouro e atrapalha os de coração rochoso.

Encontro	1	XP	
Tesouro	U (G)	Movimento	12
DV [pv]	CA	JP	MO
5+10 [35]	18	14	9

Mulher dourada que auxilia pessoas

bondosas a enriquecerem e atrapalha pessoas malignas fazendo-as se perderem.

Mãe do Ouro também ajuda mulheres que foram maltratadas e quem as auxilia. Da mesma forma vinga quem faz mal a elas.

Combate

É pacífica exceto contra o que a deixa indignada. Quando isso acontece usa de suas

habilidades para buscar vingança, geralmente levando a se afogar.

- ◆ Encantamento: seu brilho faz quem olha realizar uma JPS, ou fica encantado e faz tudo o que ela pedir, além de largar o que tiver carregando.
- ◆ Serpente de Ouro: pode se transformar em uma grande serpente igual a uma sucuri de 15m.

Ecologia

Dizem que é uma entidade que surgiu quando uma mulher, mineradora que achara uma grande pepita, foi violentada e atirada em um lago preso com suas pepitas o que acabou matando-a. Tempos depois surgiu a Mãe do Ouro.

Utilidade

Mãe do Ouro não tem nada de útil de seu corpo mas quando ela morre, dizem que um veio de ouro surge de seu sangue.

Os rastros e restos de quem ela afogou pode ter muitas coisas úteis no leito dos rios.



Mapinguarí



Humanoide Monstruoso, Imenso, Ordeiro,
Floresta, Montanha, Planície e Colinas

Monstro associado com forte moral religiosa, pois quem se transforma no mapinguarí é fiel fervoro que quebra conscientemente seus dogmas.

Encontro	1	XP	
Tesouro	G	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
10+20 [70]	15	13	8

2x garras +8 (1d8+4)

1x mordida +5 (3d8+10)

De uma pessoa que segue uma religião bondosa, caridosa, que presta serviços a auxilia doentes e os necessitados, espera-se uma conduta semelhante. Um sacerdote destas divindades que ferem seus códigos e dogmas, traindo de forma consciente essa estrutura, pode ser

amaldiçoado se transformando em um mapinguarí.

Um gigante de um olho só, grande no que seria sua cabeça e uma bocarra enorme em sua barriga. Olho grande e boca grande significam ganância par a divindade. Não são ágeis e são um pouco desengonçados.

Combate

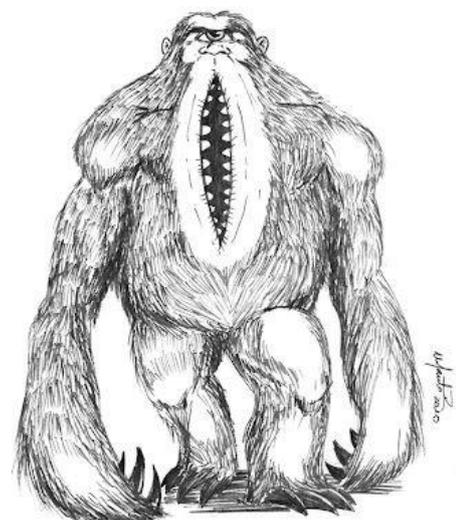
São muito fortes, famintos e pouco inteligentes e esse seria seu ponto fraco.

- ◆ **Segurar:** quando acertar um ataque pode tentar segurar o alvo de tamanho médio ou grande, em sua mão. Este deve realizar uma JPD e caso falhe a o mapinguarí o imobiliza e deixa *indefeso* segurando-o na mão. Na rodada seguinte jogará em sua enorme boca.
- ◆ **Engolir:** se um Mapinguarí obtiver um 20 natural em seu teste de ataque, engolirá seu oponente, ou se conseguir *segurar*. Um oponente engolido sofre 1d8 de dano por rodada até conseguir sair. Atacar dentro do sistema digestivo é possível sendo *muito difícil*.

Ecologia

Tem certa preferência em atacar religiosos primeiro. Fiéis, clérigos e adoradores de alguma divindade atraem o mapinguarí.

Quando derrotado se esvai em uma fumaça verde e malcheirosa que impregna a todos por 10 dias.



Mati Teperê



Humanoide Monstruoso, Médio, Caótico,
Floresta, Pântanos, Colinas e Planícies

Semelhante a uma idosa com penas, garras e asas de coruja. Pedê favores e espera ser atendida, ou cobrará o preço.

Encontro	1 (2d6)	XP	
Tesouro	U (F)	Movimento	6/12
DV [pv]	CA	JP	MO
4+5 [25]	16	13	9

ix garras +3 (1d6)

Parece uma mistura de uma senhora muito idosa com uma grande coruja. Vive perto de comunidades e está associada a má sorte. Orgulhosa e autoritária, quando quer algo, escolhe uma casa e fica ali até serem gentis, perguntarem algo e serem solícitos. Seja na forma de uma idosa, ou na forma de uma

coruja nos muros, ou telhados. Caso enxotem, ignorem ou não atendam por um tempo estipulado por ela (geralmente 6 dias) roga uma maldição escolhida por ela:

- ◆ **Má Sorte:** Todas as jogadas são consideradas difíceis.
- ◆ **Insônia:** o alvo não consegue dormir e se recuperar, ficando sempre fraco.

Combate

Não é uma lutadora, preferindo fugir dos combates na forma de coruja, mas é muito difícil de ser atingida.

- ◆ **Magias:** pode lançar magias como um Mago de 8º nível, preferindo magia de Ilusão.
- ◆ **Transformar:** pode se transformar a vontade em uma coruja gigante.
- ◆ **Resistência à magia:** qualquer magia lançada contra uma Bruxa possui 1-2 chances em 1d6 de ser ignorada.
- ◆ **Imunidade à armas mundanas:** só pode ser ferida por armas mágicas, ou de prata.

Ecologia

Vivem em cabanas na floresta, também chamadas de taperas (daí seu nome) e são semelhantes às bruxas. Se alimentam dos favores pedidos e de cogumelos, que cria em sua tapera.

Utilidade

Muitas coisas podem ser encontradas em sua tapera ou mesmo consigo. Colares, cajados, bengalas, mantos, podem ter alguma magia imbuída, mas nada muito poderoso.



Mula Sem Cabeça



Animal [Maldição], Grande, Caótico, Qualquer

Mula ou égua que no lugar da cabeça há uma grande labareda. Associada a forte moral religiosa.

Encontro	1	XP	
Tesouro	-	Movimento	12
DV [pv]	CA	JP	MO
6+5 [35]	14	15	9

1x coice +6 (1d6+3) + 1d4 ígneo

Maldição de ordem divina que acomete a quem tenta um sacerdote a cometer alguma quebra de dogma de sua crença.

Em determinados dias da semana, ou de lua, a pessoa se transforma em um ser conhecido como Mula-Sem-Cabeça, mesmo não necessariamente sendo uma mula, geralmente um cavalo ou égua de grande porte. Não apresenta cabeça, ou ela é esquelética envolta por chamas.

Quando a criatura é transformada ela vaga por diversos lugares destruindo e incendiando o que encontrar pela frente, assustando criações, atropelando quem fica em sua frente, ou até mesmo matando quem a enfrenta.

Quando o período termina a pessoa acorda nua, sem se lembrar do que aconteceu, próximo de sua casa, porque a mula sempre retorna ao seu lar.

A maldição se quebra com uma junção de magia de remover, com uma série de ações, como determinados ingredientes especiais, solo sagrado, mármore de pia batismal e envolve também o religioso que motivou a maldição.

Combate

Apesar de não querer necessariamente fazer mal a alguém, tem natureza caótica e destruidora. Une-se isso à sua resistência natural, se torna um oponente bastante perigoso.

- ◆ **Labareda:** libera uma vez por rodada um jato de fogo em leque, com alcance de até 5m x 3m, que causa 3d6+6 de dano e incendeia objetos inflamáveis. Uma JPD é necessária para se reduzir o dano a metade.
- ◆ **Imunidade a arma mundana:** armas que não sejam mágicas não causam dano à Mula-Sem-Cabeça.

Ecologia

É muito comum se associar o surgimento da mula-sem-cabeça à uma mulher que seduz um religioso e este quebra seu dogma ao se relacionar com ela, mas não apenas isso pode fazer com que a maldição se manifeste.

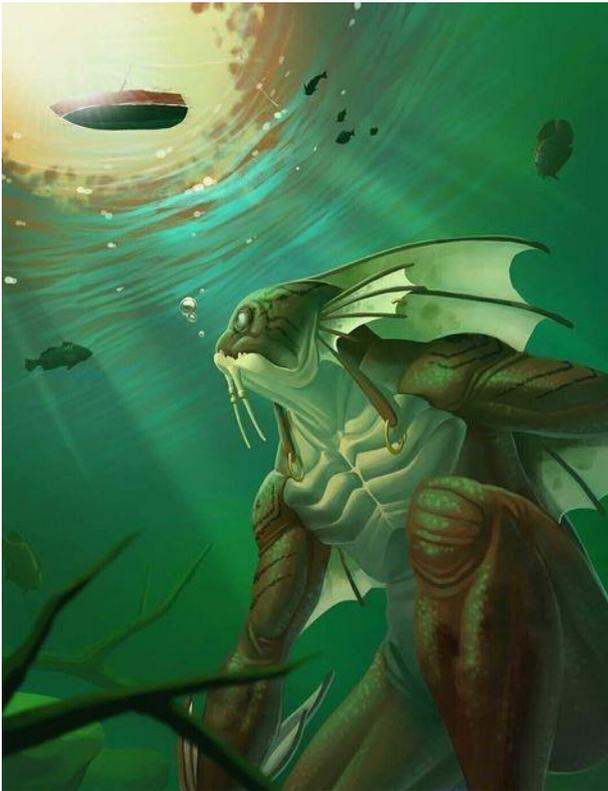
Qualquer dogma de uma religião bondosa pode se associar. Fazer um padre matar alguém, ou um druida incendiar uma área florestal, pode fazer com que a divindade amaldiçoe essa pessoa.

Utilidade

Caso a mula-sem-cabeça morrer ela retorna a forma natural e apenas uma coisa ainda fica. As ferraduras.

- ◆ **Ferraduras Ígneas:** faz com que todo cavalo que a utilize seja mais veloz (3m a mais por rodada) e faiscante, capaz de causar dano ígneo com coices e incendiar materiais inflamáveis se assim desejar.

Negro D'Água



Humanoide Monstruoso, Grande, Neutro,
Rios

Criaturas territorialistas e protetora de rio, ou lago. Permite que usem seu local, desde que sejam feitas oferendas a ele.

Encontro	1 (2d4)	XP	
Tesouro	U (F)	Movimento	9

DV [pv]	CA	JP	MO
4+4 [24]	14	15	9

2x garras +5 (1d6+4)

Seres que vivem em lagos e rios de forma possessiva e territorialista. Se consideram donos dos locais que habitam. São grandes e fortes, respiram sob a água e conseguem ficar fora por algum tempo. Moradores da superfície que utilizam seu território devem ofertar alguma coisa, geralmente utensílios de metal que eles gostam e que não conseguem manufaturar, para poderem usar o rio para pesca ou travessia.

Pescas mais predatórias não serão aceitas. Caso não façam isso o negro d'água irá atrapalhar. Virar barco, cortar redes e linhas de pesca e em casos mais graves e insistentes, podendo até mesmo afogar o invasor. Em raríssimos casos algum deles pode se afeiçoar a seres da superfície e, se ganham a confiança, podem até visitar sua toca. Ali ele guarda seus pertences, sua família e seus bens mais preciosos, como joias e objetos brilhantes.

Combate

São fortes e violentos em luta, preferindo usar do elemento em que levam vantagem para saírem bem sucedidos.

- ◆ Agarrar: quando acertar os dois ataques pode tentar agarrar o alvo de tamanho médio, e levar para o fundo do rio. Este deve realizar uma JPD e caso falhe a o negro d'água o imobiliza e deixa *indefeso* segurando-o na água e podendo afoga-lo.

Ecologia

Cada família tem aproximadamente o tamanho de um elfo, mas um exemplar é o líder e tem mais de 3m e se torna o guardião. Geralmente um da ninhada é escolhido para ser um novo guardião e é alimentado com comidas especiais e passa por rituais específicos que fazem ficar maiores e mais fortes.

Esses não procriam ficando muito maiores que os exemplares do grupo.

Os demais raramente são vistos na superfície ficando muito recluso em suas tocas e leitos dos rios e lagos.

Alguns podem ter a companhia de outros seres dos rios como piranhas, jacarés, sucuris, etc.

Utilidade

Suas escamas e couro servem como ingredientes para itens de respiração subaquática.

Pai do Mato



Humanoide Monstruoso, Imenso, Neutro,
Floresta

Uma entidade da floresta que de tempos em tempos se levanta para acabar com quem a ameaça.

Encontro	1	XP	
Tesouro	M	Movimento	12
DV [pv]	CA	JP	MO
20+20 [120]	22	5	12

2x pancadas +15 (3d6+6)

Criatura imensa, com mais de 9m, que, segundo as lendas, existe em toda floresta ancestral. Quando alguma coisa muito poderosa, ou grave ameaça essa floresta o pai do mato é despertado e busca enfrentar tal adversidade.

É muito forte e pouca coisa pode atingi-lo.

Combate

Ele é obstinado em ir contra quem perturba a natureza e armas, flechas e até magias, pouco o afeta.

Uma região pequena, ao redor do seu umbigo, é a única área em que pode ser atingido normalmente.

- ◆ **Golpe Potente:** se conseguir causar, com uma pancada ou arma, uma quantidade de dano maior que a força do alvo, este é arremessado 1d8 metros para trás na condição de indefeso por uma rodada, caso não tenha sucesso em uma JPC
- ◆ **Imunidade à armas mundanas:** somente é afetado por armas mágicas, exceto na região do umbigo, que é *muito difícil* de acertar.
- ◆ **Resistência à magia:** qualquer magia até o 3º nível, lançada contra o Pai do Mato possui 1 chances em 1d6 de ser ignorada.

Ecologia

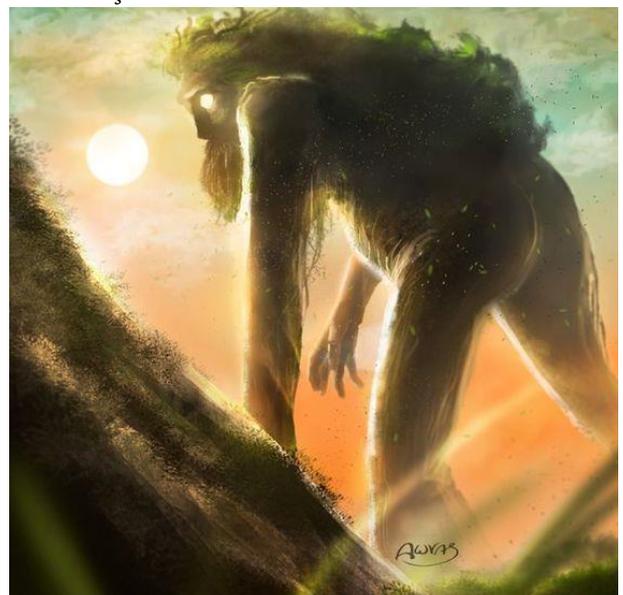
É o defensor máximo da floresta onde vive. Dizem que existe um desses para cada ecossistema, mas o Pai do Mato é o único conhecido.

Pai do Mato fica adormecido tanto tempo que pode muito bem ser confundido com uma colina, ou pequena montanha, já que é feito com substâncias naturais. Quando se levanta um grande buraco se forma.

Utilidade

As substâncias que formam o Pai do Mato são todas imbuídas de magia, como madeira, rochas e até gemas.

Todos são matéria prima fortíssimas para a construção de itens.



Pisadeira



Morto Vivo, Médio, Caótico, Qualquer

Morto vivo que surge de medo e tragédia e que habita o mundo dos pesadelos.

Encontro	1	XP	
Tesouro	-	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
2+8[18]	14	14	9

1x garra +3 (1d4)

1x pisada +6 (1d8+1) + apneia

Pesadelos são coisas comuns de acontecer.

Durante o pesadelo é comum também de se acordar sem ar, não conseguindo respirar. O que muitos não sabem é que isso geralmente acontece por causa da pisadeira. Um morto vivo semelhante a um fantasma, ou poltergeist, que pisa no peito, pesa a respiração do alvo e se nutre dessa aflição e desespero.

Invisível e imperceptível mesmo a quem procura. Só denunciada sua presença pela vítima não conseguir respirar e a marca de pegada no peito da pessoa.

Combate

Quando pisa no ventre da vítima esta não consegue respirar direito. Quando a pisadeira

escolhe o alvo espera dormir e se aloja em seu peito. Essa pessoa passa a não respirar direito

- ◆ **Invisibilidade:** pisadeira fica invisível o tempo que quiser. Caso ataque alguém aparece e na rodada seguinte retorna a invisibilidade. Atacar a pisadeira quando está invisível é uma ação *muito difícil*.
- ◆ **Apneia:** sempre que conseguir acertar um chute, ou ficar em pé no peito de alguém dormindo a vítima precisa realizar um JPC *muito difícil*. Não tendo sucesso, na rodada seguinte faz *difícil*, na seguinte faz normal, na outra *fácil* e na última, *muito fácil*. Após essa rodada a vítima morre sem ar.

Ecologia

Quando uma pessoa morre asfixiada, seu espírito pode se transformar em uma pisadeira.

Quando ela morre desvanece em uma névoa esverdeada.



A Pisadeira
awvas.com.br

awvas

Quibungo



Humanoide Monstruoso, Médio, Caótico,
Floresta

Manifestação de medo infantil que se transformou em ameaça material.

Encontro	1	XP	
Tesouro	-	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO
6+12[42]	15	14	9

- 2x garras +4 (1d4+4)
- 1x mordida +2 (2d6-1)
- 1x bocarra +1 (2d8+4)

Quando uma criança tem um medo absurdo, justificado o não, uma das coisas que pode ocorrer é a invocação de um demônio chamado quibungo. Humanoide com cerca de 2m de altura, braços fortes terminando em garras e um sorriso sádico e maldoso, mas sua principal característica é uma enorme boca com muitas fileiras de dentes e uma língua longa e pegajosa saindo de suas costas. A

posição é propícia para se pegar uma vítima pequena e jogar pra bocarra das costas, se alimentando das crianças medrosas.

Combate

Quibungo são covardes e só atacam quando a vítima é muito indefesa, ou está solitária.

A bocarra está em suas costas então nunca a utiliza em conjunto com as garras.

Pode usar a língua pegajosa para pegar alguém em sua retaguarda e morder com a bocarra, mês sempre alvos pequenos.

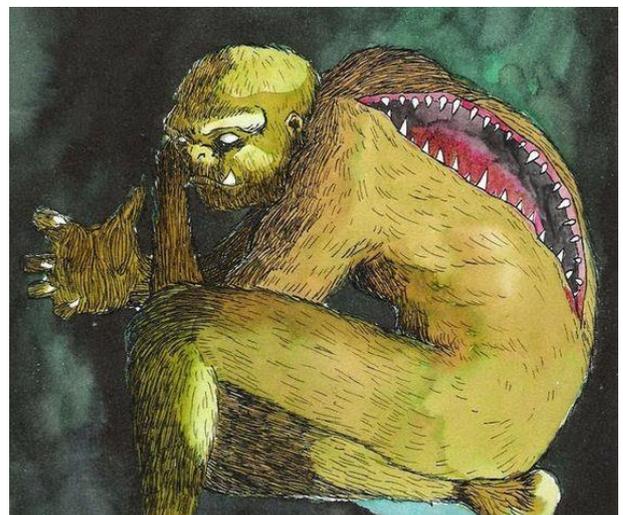
- ♦ Língua Elástica: um quibungo pode agarrar seus imigos com sua língua a até 3 metros de distância, trazendo-os para sua boca para desferir uma mordida.

Ecologia

Ífero de casta baixa que é invocado por forças aleatórias que combinam o medo, com alguma energia mística local.

Quando invocado procura se alimentar das crianças e velhos medrosos principalmente e isso o faz ficar mais no plano material. Se ficar muito fraco tem a tendência de retornar ao seu plano servindo alguém. No plano material ele tem certa independência.

Quando morre se transforma em uma poça de fezes.



Saci



Humanoide Monstruoso, Médio, Neutro,
Floresta

Homem negro sem camisa de uma perna só, que usa um gorro vermelho e um cachimbo com poderes e que protege a floresta.

Encontro	1 (3d6)	XP	
Tesouro	U (F)	Movimento	9/12
DV [pv]	CA	JP	MO
8+16 [56]	17	12	10

1x chute +5 (1d6+1)

Criatura do mundo das fadas, protetor das florestas, bosques, rios, animais e plantas. Para alguns é um ser bondoso, que ajuda os perdidos, cura os animais, dá comida aos famintos e para outros é travesso, maldoso, ladrão, assustando as montarias, apodrecendo comida e atrapalhando a caçada. Saci é uma entidade poderosa. Pode ser visto como uma fada, ou um demônio, dependendo de que lado você está quando se relaciona com a floresta.

Combate

Controlam o vento com seu cachimbo, realizam magias, utilizam sua empatia com animais para atrair seguidores. Seu gorro o faz ficar quase invisível na mata.

- ◆ **Magias:** pode lançar magias como um Druida de 10º nível.
- ◆ **Furtivos:** Sacis são mestres em esconder-se nas florestas com 1-4 chances em 1d6. Esta habilidade está associada ao gorro. Sem ele não consegue realizar.
- ◆ **Imunidades:** imune aos efeitos do frio e da eletricidade.
- ◆ **Redemoinho:** criaturas com 4 DV ou menos precisam passar em uma JPD ou serão arremessadas até 1d4+2m do Saci. Esta habilidade está associada ao cachimbo. Sem ele não consegue realizar. Pode também invocar um Elemental do Ar grande por dia.
- ◆ **Potencializado:** um ataque realizado a um alvo que esteja voando ou levitando causa 1d8 de dano adicional.
- ◆ **Imunidades:** um Saci é imune ao dano de qualquer arma não mágica e a qualquer dano proveniente de um ataque de ar, ainda que mágico.
- ◆ **Companheiro Animal:** sacis podem invocar até 2d4 animais da floresta para ajudar, como onças, sucuris, jacarés, gavião real, coruja gigante, etc.



Ecologia

Surgimentos de novos Sacis são um mistério, podendo estar associados à vontades divinas.

Utilidade

Um Saci quando morre desaparece com um estampido no ar, mas seu gorro e seu cachimbo permanecem.

- ◆ Gorro do Saci: associado à habilidade de se esconder do Saci. Quem utiliza consegue se esconder na mata de forma quase invisível em com 1-4 chances em 1d6 (o Saci é o dobro).
- ◆ Cachimbo do Saci: associado ao controle do ar, este instrumento invoca um redemoinho que pode fazer o usuário voar e causar uma lufada de vento. Consegue também invocar um Elemental do Ar pequeno por semana (o Saci invocava um grande por dia).

Saci-Pererê



Pererê significa pequeno e travesso em linguagem das fadas. Tem características infantis e muito parecido com um Saci pequeno.

Encontro	1 (3d6)	XP	
Tesouro	S (C)	Movimento	9/12
DV [pv]	CA	JP	MO
2 [10]	14	16	8
1x chute +3 (1d4)			

Sacis-pererês são os emissários dos Sacis e muito mais comum que suas contrapartes maiores. São mais traquinas e travessos. Geralmente escondem objetos, dão nós cegos em crinas e rabos de cavalo e cordas, furam cantis e apodrecem comida, descosturam mochilas e sacos de dinheiro de quem perturba a paz da floresta.

Combate

São mais fracos que o Saci, mas ainda assim formidáveis caso tenham que lutar.

- ◆ Furtivos: Sacis-pererês são muito bons em esconder-se nas florestas com 1-3 chances em 1d6. Esta habilidade está associada ao gorro. Sem ele não consegue realizar.
- ◆ Imunidades: imune aos efeitos do frio e da eletricidade.
- ◆ Redemoinho: criaturas com 1 DV ou menos precisam passar em uma JPD ou serão arremessadas até 1d2m do Saci-Pererê. Esta habilidade está associada ao cachimbo. Sem ele não consegue realizar.
- ◆ Imunidades: um Saci é imune ao dano de qualquer arma não mágica e a qualquer dano proveniente de um ataque de ar, ainda que mágico.
- ◆ Companheiro Animal: sacis podem invocar até 1 animal da floresta para ajudar, como onças, sucuris, jacarés, gavião real, coruja gigante, etc.

Ecologia

Similares ao Saci, os Sacis-Pererês são fadas que surgem conforme o tamanho da floresta e poder do Saci que ali está.

Utilidade

Quando morrem também acontece um estampido de ar e ficam os gorros e cachimbos.

- ◆ Gorro do Saci-Pererê: similar ao do Saci, mas consegue se esconder na mata de forma em com 1-2 chance em 1d6.
- ◆ Cachimbo do Saci-Pererê: similar ao do Saci invoca um redemoinho que pode fazer o usuário voar e causar uma lufada de vento.

Teju Jaguá



Besta, Imenso, Neutro, Floresta

Corpo grande e maciço, cauda de um enorme jacaré e 7 cabeças semelhantes às caninas, ou lobos.

Encontro	1	XP	
Tesouro	U (A)	Movimento	6/9
DV [pv]	CA	JP	MO
15+30[105]	15	13	10

7x mordida +11 (1d8+1)

Segundo as lendas é um monstro filho de duas divindades que se esconde em locais sagrados cuidando de suas gemas, ouro frutas e mel. Não é maligno, mas extremamente protetor com seu recanto sagrado.

Combate

Combate com as 7 cabeças atacando em consonância, atrapalhando o uso de escudos por seus alvos.

Seu corpo, apesar de grande, tem uma couraça dura e todo dano recebido é na região do pescoço e cabeça.

- ◆ **Múltiplas Cabeças:** cada cabeça tem 15pv e sempre que essa quantidade for recebida de dano, uma cabeça se inutiliza. Cada cabeça perdida ao longo do tempo cai e outra cresce em seu lugar após 10 dias.
- ◆ **Raio de Fogo:** uma vez por rodada, uma cabeça poderá fazer lançar um raio de fogo saindo de seus olhos. O raio causa 3d6 de dano e o alvo deve realizar uma JPD para reduzir à metade.

Ecologia

Vive recluso e protegendo seu lugar sagrado, geralmente uma caverno com uma praia e cachoeira, com grandes favos de mel, árvores frutíferas e gemas nas rochas.

Só é violento com quem busca violar seus domínios, roubar suas preciosidades. Fora isso pode até mesmo ajudar alguém que achar digno.

Dizem que alguns podem lançar magias de cura, outros dizem que podem lançar desejo, mas nada foi comprovado.

Utilidade

A couraça é ingrediente de para proteção.

Os olhos são ingredientes procurados para itens ligados a fogo.

Muitas joias de diversos valores são encontrados em suas cavernas, como frutas nas árvores.



Tutu Marambá



Morto Vivo, Médio, Caótico, Qualquer

Pessoa muito má, quando morre, pode se tornar uma assombração chamada Tutu Marambá.

Encontro	1	XP	
Tesouro	-	Movimento	9
DV [pv]	CA	JP	MO

“**T**utu Marambá, não venha mais cá, que pai do menino, te manda matá!”

Música cantada pelas crianças para tentar espantar essa criatura.

São semelhantes à espectros com corpo de névoa, sem muita forma definida, o que faz com que cada um “veja” uma coisa diferente. Seus olhos (em diversos tamanhos e números) brilham com ódio e podem ser vistos no escuro. Adoram o medo que os atrai profundamente.

Combate

Não apresenta uma estratégia própria simplesmente indo onde o medo é mais intenso.

- ◆ Silencioso: não produz som algum ao movimentar-se e se mantém silencioso até atacar.
- ◆ Morto-vivo: imune a frio, magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou demais formas mágicas de interferir na mente de seres vivos. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.
- ◆ Imunidades: além das imunidades comuns aos mortos-vivos, Tutus são feridos apenas por magia e armas mágicas. Símbolos sagrados o espantam.
- ◆ Dreno: o ataque de um Tutu Marambá, além do dano normal, drena 1 nível do alvo caso este não passe em uma JPC. Um alvo que tenha todos os seus níveis drenados por um Tutu Marambá retorna como um igual após 7 dias após ser enterrado.
- ◆ Inabalável: mortos-vivos não fazem testes de moral, a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-vivos.

Ecologia

Uma expressão do medo que se materializou na forma de uma criatura.

Se alimenta do medo e de crianças, principalmente as belas. Dizem que contrasta com sua feiura e isso o atrai.



Referências Bibliográficas

- <https://fantasia.fandom.com/pt>
- Lendas – Editora Chiaroscuro – diversos artistas
- TORRES, Rafael, Bestiário Brasileiro – Brasil: Mitos, Lendas e Monstros, suplemento para mestres iniciantes para povoar as aventuras de D&D
- Bestiário do Folclore Brasileiro – Tria Editora