

XV**APÊNDICE**

JOGANDO LEGIÃO COM OLD DRAGON 2

Neste derradeiro apêndice estão as orientações de como utilizar o **Legião** com o conjunto de regras do Old Dragon 2. Alguns futuros suplementos irão expandir essa seção, com mais monstros, raças, itens e vilões para suas aventuras.

Raças & Especializações

Este material foi concebido para tornar **LEGIÃO** totalmente compatível com as regras descritas no OD2. As raças e especializações seguem os modelos publicados nos livros básicos com as mesmas estruturas, cuidando sempre para não criar material novo e tentando aproveitar ao máximo o material publicado para a primeira edição do Old Dragon.

MAGOS: os magos de Kadur possuem particularidades em relação ao Mago publicado nos livros básicos de OD2. Com isso ele não é uma classe básica disponível para personagens jogadores. Desta forma, para jogar com um conjurador arcano em Kadur, o personagem deve, obrigatoriamente, ter a especialização **Feiticeiro**, publicada neste guia.

GRIZZI

Os aventureiros mais irritantemente criativos de Kadur

Grizzis são pequenos humanoides de Ryanon, de grande inteligência e criatividade. A maioria dessa raça é composta de indivíduos de natureza pacata, rural e pouco dados a assuntos bélicos.

São colecionadores compulsivos de qualquer coisa que lhes suscite a obsessão, e possuem uma cultura rica e costumes exóticos.

Seu físico é sua principal característica.

Possuem a pele clara, em tons que podem ir do branco ao mostarda e repleta de rugas e verrugas, grandes olhos expressivos e esbugalhados e orelhas pontudas voltadas para trás. Suas mãos possuem 3 dedos (um polegar e dois “indicadores”) e seus pés, também com três dedos articulados, se assemelham muito mais a uma mão que um pé humano.

Costumam viver e se desenvolver exatamente como os humanos. Por volta dos 15 anos, porém, adquirem a

aparência de jovens “idosos” com cabelos ralos, brancos e pele enrugada. Aparência que se manterá pelos próximos 50 a 60 anos, quando sua figura começará a envelhecer ainda mais.

Gostam de habitar comunidades tranquilas, longe do tumulto das grandes e ruidosas cidades humanas. Estão quase sempre próximas de pequenas florestas ou bosques, onde costumam coletar frutas e produzir os famigerados repolhos pretos para o gulash.

Todo Grizzi recebe dos pais, logo ao nascer, uma árvore plantada em algum bosque próximo. A esta árvore é dado o nome de “zerele”. Cada zerele pertence ao indivíduo em específico e adquire *status* de símbolo sagrado para a comunidade.

Personalidade

Apesar de serem pouco amigáveis à princípio, não compactuam com a falta de cordialidade e violência gratuita. Você jamais verá um Grizzi chamando alguém para briga gratuitamente.

Grizzis podem ser considerados os seres mais mal-humorados de toda Ryanon, especialmente depois de acordar. Grizzis são pessimistas; para eles, tudo sempre dará errado da pior forma possível, e todo dia é o pior das suas vidas.

São tão pessimistas que o famoso matemático grizzi de nome Märphy Galanos estabeleceu que “se algo possui uma



mínima chance de dar errado, certamente dará errado, e dará errado de novo se você for um Grizzi”.

Outra marca registrada dos grizzi é a habilidade de xingar. Usando adjetivos pouco comuns e até estranhos, aliados a palavras de baixo calão, os Grizzis conseguem ofender uns aos outros com grande intensidade.

Colecionar é a razão principal de viver de todo Grizzi. Eles acreditam piamente que quando morrem vão para uma terra vazia sem cor onde as únicas coisas que poderão carregar são suas coleções, que chamam de “menish”.

Assim, colecionar não é apenas religião, é o meio de garantir uma eternidade menos tediosa. E eles escolhem coisas inabituais para colecionar, mesmo dentes incisivos de orcs ou lascas de unhas de dedão de monstros encontrados pelo caminho.

O amor pelas coleções é tamanho, que um Grizzi e todas as suas coleções serão enterrados aos pés da sua *zerele* a sua árvore pessoal, para passarem juntos e segundo suas crenças, continuarem colecionando por toda a eternidade.

O Grizzi nas Aventuras

Grizzis não são à primeira vista, aventureiros natos. Sua vida pacata, seus gostos pouco ortodoxos e sua imensa vontade de permanecer quieto, colecionando e reclamando da vida, fazem das aventuras algo pouco atrativo para um Grizzi padrão.

No entanto, quando o chamado da aventura surge para um Grizzi, ele não pensa duas vezes. Afinal, esta é a oportunidade perfeita de colecionar coisas diferentes, de lugares inimagináveis.

Perguntas para se responder ao criar um Grizzi:

- ◆ **Pergunta 1:** *O que seu grizzi coleciona?*
- ◆ **Pergunta 2:** *O que seu grizzi não encontrou na sua vida e que o levou a se aventurar?*
- ◆ **Pergunta 3:** *O que seu grizzi mais despreza nas pessoas a ponto de ser algo impossível de tolerar sem uma boa dose de rabugice?*

Habilidades de Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

1 ESCALADORES: o formato de seus pés os tornam perfeitos escaladores, conseguindo escalar com uma chance de 1-2 em 1d6. Se o Grizzi adotar a classe Ladrão, ele acrescenta ainda um bônus de 1 no seu talento Escalar.

1 EXASPERAR: um grizzi que conseguir passar uma rodada completa xingando um alvo, faz com que na rodada seguinte este alvo realize todos os testes como se fossem testes difíceis.

1 PEQUENOS: devido à baixa estatura e agilidade, todos os ataques provenientes de criaturas grandes ou maiores são considerados ataques difíceis para acertar um Grizzi.

1 RESTRIÇÕES: por não terem tradição na forja de armaduras, os Grizzis usam apenas armaduras de couro, a não ser que a armadura seja confeccionada especialmente para ele.

Um grizzi não pode usar armas grandes, sendo restrito apenas a armas pequenas ou médias. Um Grizzi só consegue usar uma arma média como se fosse uma arma de duas mãos.

-
- ◆ **MOVIMENTO** base dos Grizzis é 6 metros.
 - ◆ **INFRAVISÃO** não possui.
 - ◆ **ALINHAMENTO** tendem ao caos.

MEIO-ELFO KADURIANO

Os aventureiros desprezados por sua origem e perseguidos pelo que são.

Inicialmente oriundos de relacionamentos entre humanos e povos elfos, os Meio-Elfos se desenvolveram em uma cultura própria, com todas as suas peculiaridades.

A variedade de características físicas dos Meio-Elfos de Kadur é impressionante, devido a mistura de suas linhagens de origem.

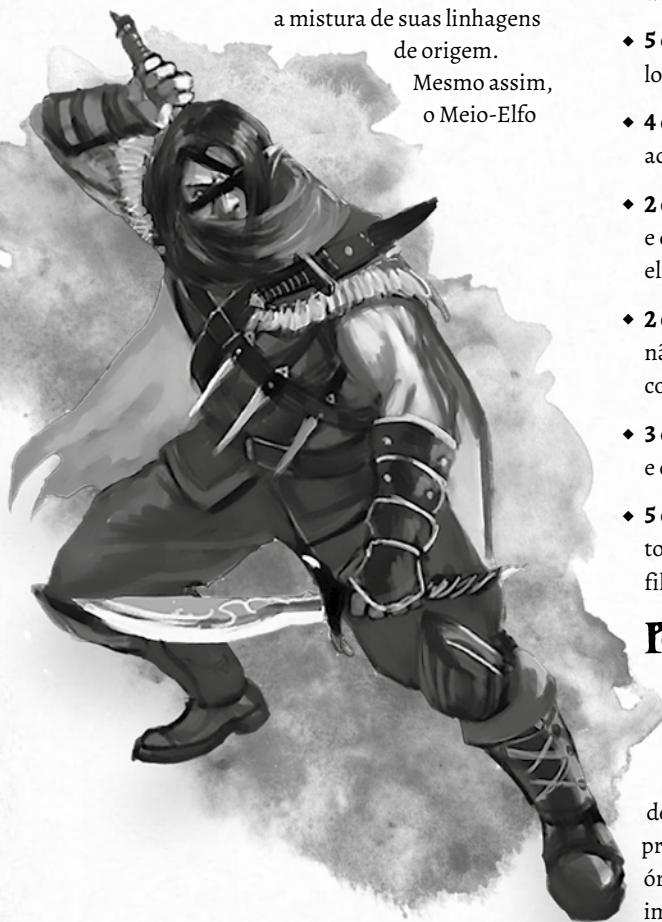
Mesmo assim, o Meio-Elfo

pode ser melhor descrito como um humano, com algumas características físicas élficas. Jogue na lista abaixo e determine as características do seu Meio-Elfo:

- ◆ **1 chance em 1d6** de possuir os traços faciais delicados, finos e graciosos como um elfo;
- ◆ **5 chances em 1d6** de possuir as orelhas longas e pontiagudas como um elfo;
- ◆ **4 chances em 1d6** de possuir olhos amendoados e apenas levemente alongados;
- ◆ **2 chances em 1d6** de possuir cabelos, barbas e demais pelos corporais nas cores típicas dos elfos;
- ◆ **2 chances em 1d6** de possuir cabelos, mas não possuir nenhum outro tipo de pelo corporal como os elfos;
- ◆ **3 chances em 1d6** de possuir tamanho, peso e estrutura corporal de um elfo;
- ◆ **5 chances em 1d6** de possuir infertilidade total, sendo absolutamente incapaz de gerar filhos e descendentes de sangue.

Personalidade

Meio-Elfos costumam se tornar adultos próximo aos 30 anos, idade esta em que a imensa maioria dos pais humanos já não estarão mais vivos, o que acarreta um desenvolvimento afetivo precário e mais problemas sociais e psicológicos, os tornando órfãos envelhecidos porém ainda totalmente imaturos mentalmente.



Associa-se a isso o fato do Meio-Elfo se considerar um estrangeiro em qualquer lugar que esteja, jamais conseguindo se inserir por inteiro em qualquer sociedade humana e por se achar, dentre outras coisas, incapaz (fruto dos traumas devido ao lento desenvolvimento), um pária (Meio-Elfos são aberrações aos olhos das culturas humanas), um fugitivo (já que a qualquer momento pode ser capturado e vendido aos elfos para ser escravizado).

Essas características reunidas somadas a má formação psicológica faz com que os Meio-Elfos desenvolvam durante a vida adulta algumas doenças mentais que, se não são incapacitantes, os tornarão sofrendores por toda a vida.

O Meio-Elfo nas Aventuras

Os Meio-Elfos sofrem de muito preconceito na Era da Desolação. Eles sofrem com a desconfiança de todas as demais raças de Ryanon, fazendo com que eles sempre se considerem estrangeiros em qualquer lugar que estejam.

Sofrem perseguições diárias e constantemente são traídos. Mais do que ninguém precisam escolher a dedo em quem confiar, já que sua mania de perseguição não é fruto da sua mente, mas infelizmente bem real.

Assim, a carreira mais atraente para um Meio-Elfo é a de Caçador de Recompensas, pois a Licença de Caçador permite, na maioria das vezes, que ele possa caminhar livremente em regiões dominadas pelas Inquisições das Três Igrejas, sempre dispostas a perseguí-los.

Perguntas para se responder ao criar um Meio-Elfo:

- ◆ **Pergunta 1:** *Como foi a infância de seu Meio-Elfo? E sua relação com os pais?*
- ◆ **Pergunta 2:** *Qual o efeito na sua formação de ter sido criado com proximidade apenas com uma das raças da sua origem?*

- ◆ **Pergunta 3:** *O que seu Meio-Elfo pensa do futuro? O que ele vislumbra como objetivo?*

Habilidades de Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

1 APRENDIZADO: os Meio-Elfos compartilham, parcialmente, o aprendizado acelerado dos humanos. Com isso, um Meio-Elfo recebe um bônus de 5% sobre toda a experiência (XP) recebida em aventuras.

Exemplo: cada personagem recebe 230 XP. Os Meio-Elfos anotam em sua ficha 241 XP. Ou seja, 11 XP a mais do que outras raças pelo seu bônus de aprendizado de 5%.

1 GRACIOSOS E VIGOROSOS: os Meio-Elfos misturam a graciosidade do movimento dos elfos com a resistência de um corpo mestiço e de origem plural, assim, podem escolher entre receber um bônus de +1 em uma das duas jogadas de proteção, JPC ou JPD.

1 IDIOMA EXTRA: os Meio-Elfos recebem um idioma extra (escolhido entre o élfico e o idioma falado pela sua contraparte humana).

1 IMUNIDADES: os Meio-Elfos são imunes a magias ou efeitos que envolvam sono e a paralisção causada por um Ghoul.

1 SONO ATRIBULADO: seu sono é agitado e pouco saudável. Recuperam apenas metade dos pontos de vida devido o descanso, ou levam o dobro de tempo para recuperarem pontos de vida perdidos.

-
- ◆ **MOVIMENTO** base dos Meio-Elfos é 9 metros.
 - ◆ **INFRAVISÃO** de 9 metros.
 - ◆ **ALINHAMENTO** tendem ao caos.

TENEBRUM

Os marginalizados aventureiros frutos de experimentos arcanos horrendos.

Criados como uma tentativa de combater o Deus Louco, os Tenebruns são fruto de uma experiência macabra que visava criar uma espécie de super

soldado, usando o sangue de marcados, durante as Guerras do Êxodo.

Depois de várias tentativas e erros, de muitas mortes e transformações horrendas, os guerreiros e guerreiras selecionados se transformaram nos Tenebruns, super-soldados incansáveis, incapazes de sentir dor, e totalmente imunes a feitos mágicos.

Entretanto, o verdadeiro preço por esses poderes foi revelado nas primeiras batalhas contra as forças de Nastur, durante as Guerras do Êxodo. Os Tenebruns eram, na realidade, uma nova raça de criaturas com almas porém com corpos mortos-vivos. Mas apesar dessa natureza sombria, de alguma forma a humanidade dos tenebruns foi preservada.

Fisicamente possuem o mesmo porte físico dos humanos, muito embora possuam a pele branca e pálida com cicatrizes aparentes e veias escuras e saltadas. Ao redor dos olhos sua pele é negra com aspecto esfumado, e os cabelos são negros, brilhosos e extremamente lisos.

Personalidade

Psicologicamente os Tenebruns são arredios, desconfiados e se sentem pouco a vontade perto de estranhos e dificilmente fazem amizades, a não ser com outros tenebruns. Preferem residir nas grandes cidades humanas onde vivem como cidadãos de segunda categoria em guetos próprios ao invés de pequenas cidades onde a intolerância frequentemente os coloca em situações delicadas.



O fato de terem de manter seus corpos com a compra de cadáveres e partes de corpos, faz com que sejam ainda mais marginalizados. Como as compras precisam ser realizadas com traficantes de corpos ou lojas do Mercado Negro, isso os deixa ainda mais expostos aos rigores da lei e toda a sorte de perseguições, assim como a necessidade de beber sangue de seres vivos para manterem seus corpos mortos-vivos em funcionamento, os tornam sempre suspeitos de serem autores de assassinatos misteriosos.

O Tenebrum nas Aventuras

Um Tenebrum é sinal de mau agouro, e constantemente são impedidos de entrar em residências, de frequentar tavernas ou mesmo caminhar ao lado de um humano.

A presença de um tenebrum é tão indesejada que eles nem sequer são escravizados. Não há mercado para eles.

Essa condição faz com que a maioria dos tenebruns vivam à margem da sociedade, mantendo verdadeiros mercados de órgãos e membros humanos clandestinos, profanando sepulturas frescas ou mesmo assassinando portadores de corpos frescos para se manterem vivos.

Isso por si só já os coloca em uma posição de desvantagem ao se aventurarem. Entretanto, quando conseguem espaço em um círculo de aventuras, sua habilidade com facas os tornam combatentes perfeitos ou ladrões e assassinos competentes, sendo de extrema valia para grupos de aventureiros.

Perguntas para se responder ao criar um Tenebrum:

- ◆ **Pergunta 1:** *Como você lida com sua condição bizarra de vida?*
- ◆ **Pergunta 2:** *Quais as principais sequelas e marcas que sua condição de Tenebrum deixou?*

- ◆ **Pergunta 3:** *Como que a impossibilidade de ser morto se traduz no seu dia a dia?*

Habilidades de Raça

Todas as habilidades de raça são adquiridas no 1º nível durante a criação do personagem.

1 PÁRIA: Tenebruns possuem uma penalidade de 4 em qualquer teste de reação que realizem, e por serem malquistos e ignorados possuem sempre uma chance de 1 em 1d6 de não serem percebidos, notados e totalmente ignorados.

1 PERITO EM FACAS: um Tenebrum realiza qualquer ataque com adagas ou facas como um ataque fácil, e se portarem uma segunda faca ou adaga, recebem um bônus de 1 na sua CA exatamente como um escudo o faria.

1 CURA IMPOSSÍVEL: Tenebruns não se curam naturalmente, nem magicamente. No entanto, beber 500ml de sangue humano fresco funciona para curar 1d4 pontos de vida. Além disso podem repor membros perdidos com membros de cadáveres ou transferir seus cérebros imortais de corpo caso necessário.

1 RESTRIÇÕES: devida a sua natureza totalmente específica, Tenebruns não conseguem conjurar, nem serem alvos diretos de magias, sejam estas arcanas ou divinas. A explosão de uma bola de fogo ainda os afetará, mas uma magia de cura jamais fará efeito.



- ◆ **MOVIMENTO** base dos tenebruns é 9 metros.
- ◆ **INFRAVISÃO** não possui.
- ◆ **ALINHAMENTO** tendem à neutralidade.

Feiticeiro

Não se conhece a origem dos Feiticeiros nem a causa da sua existência. A natureza do seu poder mágico é totalmente misterioso.



Os sábios costumam relacionar o acúmulo de poder a gestação de uma criança por um pai ou mãe sob os efeitos das Seivas dos Dragões Protetores.

Feiticeiros precisam ainda conter o ódio que a magia carrega em Kadur. Constantemente são perseguidos, caçados e mortos simplesmente por terem conjurado uma magia qualquer.

Restrições

Feiticeiros estão disponíveis para qualquer classe. No entanto a evolução de experiência deve seguir a tabela de um Mago especialista. Um feiticeiro não perde nenhum poder de sua classe básica original e continua evoluindo-os normalmente, enquanto adquire as habilidades de Feiticeiro.

1 **SANGUE MÍSTICO:** o sangue místico do Feiticeiro desperta e concede aleatoriamente a ele uma magia arcana de 1º círculo. O Feiticeiro é capaz de lançar uma única magia ao dia (sem qualquer tipo de memorização) e deve seguir normalmente todas as regras de conjuração de magias arcanas.

3 recebe uma magia extra de 2º círculo escolhida aleatoriamente, passando a conjurar duas magias por dia. Além disso, pode trocar à sua escolha qualquer uma magia por uma magia de 2º círculo.

6 recebe uma magia extra de 3º círculo escolhida aleatoriamente, passando a conjurar três magias por dia. Além disso, pode trocar à sua escolha, qualquer uma magia de 2º círculo por uma magia de 3º círculo, ou duas magias de 1º círculo por uma de 2º círculo.

10 recebe uma magia extra de 4º círculo escolhida aleatoriamente, passando a conjurar quatro magias por dia. Além disso, pode trocar à sua escolha, qualquer uma magia de 1º ou 2º círculos por uma magia de 3º ou 4º círculos, na proporção de 1 para 1, ou seja, uma magia de 2º círculo equivale a duas de 1º círculo, três de 1º círculo a uma de 3º e assim sucessivamente.

Legionário

Legionários são conhecidos por serem soldados bem treinados e organizados. Porém, sempre devem estar disponíveis para servir a sua legião 1d4 meses por ano. Dependendo de onde se encontrem, Legionários são respeitados, temidos ou ainda odiados.

Restrições

Além de seguir a evolução de experiência de um Guerreiro especialista, o Legionário deve ter alinhamento equivalente ao do governo, ou entidade que controla a legião.

Além disso, deve ser capaz de usar a arma padrão da Legião, que fará parte do equipamento e é usada por todos os homens durante sua carreira.

O Legionário mantém suas habilidades de Guerreiro *Aparar* e *Maestria em Arma*, mas deixa de receber qualquer evolução ao se tornar um especialista.

1 SOLDADO: o Legionário recebe um equipamento e soldo de acordo com a hierarquia que ocupa na legião. Inicialmente ele recebe um soldo de 10 PP por semana e um conjunto de equipamento composto pela arma padrão da legião, escudo e armadura de couro. Enquanto estiver usando este equipamento, o Legionário recebe um bônus de +1 nos danos causados pela arma padrão e outro bônus de +1 no seu CA.

3 SARGENTO: o Legionário passa a receber um soldo de 30 PP por semana e seu equipamento evolui para arma da legião, escudo e cota de malhas. Enquanto estiver usando este equipamento, o Legionário recebe um bônus de +2 nos danos causados pela arma padrão e outro bônus de +1 no seu CA.

6 CAPITÃO: o Legionário passa a receber um soldo de 60 PP por semana e seu equipamento evolui para arma da legião, escudo e armadura de placas. Enquanto estiver usando este equipamento, o Legionário recebe um bônus de +3 nos danos causados pela arma padrão e outro bônus de +1 no seu CA.

10 COMANDANTE: o Legionário passa a receber um soldo de 100 PP por semana e seu equipamento evolui para arma padrão, escudo e armadura completa. Enquanto estiver usando este equipamento, o Legionário recebe um bônus de +4 nos danos causados pela espada curta e outro bônus de +1 no seu CA.



Equipamentos

Todos os equipamentos de Old Dragon estão presentes em Kadur, apenas ajustando os preços de acordo com a tabela abaixo. Peças de Platina e de Eléctrum são raras em Ryanon, mas Barras de Platina são usadas pelos mercadores para transações comerciais de valores muito altos.

Alguns itens, produtos e serviços são típicos de Ryanon e não são encontrados em outros mundos de fantasia, tornando-os itens essenciais para serem descritos aqui.

Gibão Iboniano

O gibão iboniano é uma armadura de couro fervido, extremamente dura e rígida feita a partir do couro de grandes lagartos das Selvas da região oeste do Império Iboniano.

Ela é constituída por duas camadas de couro com o recheio de uma malha metálica fina e acolchoada com fibras vegetais o que a torna relativamente leve e especialmente eficiente para proteção contra armas perfurantes como lanças, adagas e principalmente flechas.

- ♦ **ANTIFURO:** esta armadura possui proteção adicional de 1 contra ataques realizados com o uso de armas perfurantes.

Espada Kundur

A espada Kundur é a arma racial dos temíveis anões das sombras e se assemelha a uma espada curta com lâmina quádrupla em forma de cruz totalmente serrilhada.

- ♦ **SANGRENTO:** um resultado 19 no ataque com esta arma também é considerado como um acerto crítico para todos os efeitos.

Esta espada só pode ser adquirida ilegalmente no Mercado Negro Ryanoniano, e os anões das sombras encaram seu uso como uma ofensa.

Machado Ulbariano

Este Machado de Lâmina tripla é usado por executores na Ulbária.

Usado inicialmente como arma cerimonial, passou a ser encarado como arma nacional dos ulbarianos, sendo inclusive uma preferência nacional entre os aventureiros locais.

Este machado é uma arma de haste com quase 3 metros de comprimento com três lâminas pequenas de machado nas extremidades.

Isso faz com que ela seja leve e ideal para execuções já que a área de contato com o pescoço do degolado condenado é muito mais ampla que o de um machado comum.

Equipamento Ryanoniano

TABELA AXVI.1

EQUIPAMENTO	DANO	CA	CARGA	DESCRIÇÃO	CUSTO
Gibão Iboniano	-	2 ou 3	1	Leve, Couro, Antifuro	400 PP
Espada Kundur	2d4	-	1	Média, Sanguinária, Cortante	300 PP
Machado Ulbariano	2d6	-	3	Grande, Cortante, Duas Mãos, Haste	200 PP



Drogas

Muitos guerreiros de Ryanon usam Drogas de Combate que lhes dão várias vantagens marciais.

Aqueles que se especializam no uso dessas armas, e conhecem receitas específicas de coquetéis de Drogas de Combate, são chamados de Narcoguerreiros.

Usando Drogas

Para usar as drogas em sua campanha você deve atentar para alguns elementos dispostos em suas descrições.

Uso Seguro: as formas de uso da substância de forma segura sem que vicie o usuário.

Efeito: a explicação visual e em termos de regras dos efeitos da droga.

Vício: a cada uso da droga o Mestre deve jogar em segredo 1d6 para determinar se o personagem adquirirá o vício pela droga em questão. Cada droga possui uma chance personalizada de viciar o usuário que passa a sofrer os sintomas de uma abstinência naquela substância.

Abstinência: os efeitos que o personagem viciado passará a sofrer sempre que não consumir a droga na periodicidade indicada.

Livrando-se do Vício

Para manter o tom de desesperança e devastação, não recomendamos deixar que um personagem se recupere de um vício. Mas, se você for um tipo de Mestre mais compreensivo, sugerimos a mecânica adiante.

Para se recuperar de um vício, o personagem deve ficar afastado da substância que o viciou, sofrendo normalmente os efeitos da abstinência, além de ser bem-sucedido em 1d3+1 testes de JPC muito difícil, realizando um único teste a cada semana.

Durante o tratamento, o viciado deve ter acesso a uma dose diária de 500ml de Mandra para conseguir realizar o teste semanal.

Interrompendo o Tratamento: a falta das doses diárias de Mandra, interrompe o caminho para a cura reiniciando todo o processo.

Falha no teste: cada falha no teste faz com que a semana não resulte numa progressão na cura do vício, mas também não faz com que o tratamento regrida ou tenha de ser reiniciado.

Recaída: caso um personagem que já tenha se recuperado de uma droga volte a ter contato com ela, não poderá tentar se recuperar daquele vício novamente.

A seguir temos uma lista das Drogas de Combate, Venenos de Combate e dos Sacos de Esporos mais usados por aventureiros, caçadores de recompensas, legionários e narcoguerreiros de **LEGIÃO**.

Extrato de Mandra

Mandra é uma raiz semelhante a uma batata, endêmica dos pântanos próximos a Mata da Mandra, na região de Muiderme, em Andrulier.

Depois de colhida, a raiz é ralada e prensada por alguns dias e deste processo extrai-se uma espécie de leite azedo e ralo que possui propriedades curativas únicas, podendo ser consumida diluída ou concentrada em forma de pílulas.

Experiências de adaptar a planta para outros locais de plantio se mostraram infrutíferas, o que torna o comércio da mandra um monopólio de Andrulier explorado com exclusividade pela Igreja Patriarca, que também detém o segredo da criação das Pílulas de Extrato de Mandra, uma das Drogas de Combate mais usadas.

Uso Seguro: diluída em água e em frascos com 500 ml a raiz de mandra cura 1d6 pontos de vida sem causar vício no usuário. Esses frascos de Raiz de Mandra são encontrados por 50 a 100 Damaris, no Mercado Negro Ryanoniano.

EFEITO: 1 Bolinha ou Pílula de Extrato Concentrado de Mandra cura 4d6+3 PVs instantaneamente além de servir como Antídoto Universal para qualquer tipo de veneno.

A Pílula também remenda ossos quebrados, regenera órgãos cortados, cura a maioria das doenças, entre outros milagres curativos.

VÍCIO: 1-2 chances em 1d6.

ABSTINÊNCIA: após uma semana sem o uso do extrato de mandra, o vício causa insônia e agitação. Neste período o viciado sofre os efeitos de uma exaustão que, mesmo após um descanso, não poderá ser revertido.

PREÇO: no mercado negro são encontrados por:

1 *Frasco Diluído*: 1d4+5 x 10 Damaris

6 *Pílulas Concentradas*: 1d3 x 1.000 Damaris.

Albinus

O albinus possui este nome porque é extraído do sangue de Trolls das Profundezas, uma espécie albina e mais fraca que os trolls da superfície.

É a resposta dos Barões das Drogas da Hecatombe ao Extrato de Mandra dos Padres Patriarcas de Andrulier.

Sangue do Trolls das Profundezas é purificado e trabalhado alquimicamente até formar pequenas esferas com textura de borracha que devem ser dissolvidas em água e despejadas em ferimentos abertos.

USO SEGURO: não há

EFEITO: cura todos os ferimentos do alvo que não sejam causados por fogo ou ácido.

VÍCIO: 1 chance em 1d6.

ABSTINÊNCIA: após uma semana sem o uso do albinus, o viciado causa 1d4 de dano permanente nos pontos de vida totais. Estes pontos de vida não podem ser recuperados de nenhuma forma.

PREÇO: No mercado negro fora do Império Hecatiano, são encontrados por:

1 *Esfera*: 1d4+1 x 100 Damaris

No Império Hecatiano:

1 *Esfera*: 200 Damaris

Cogumelos de Combate

Cogumelos de Combate são cogumelos mágicos especialmente criados pelos Feiticeiros Narcomantes Hecatianos para gerar um aumento temporário em alguma habilidade dos seus usuários.

Causam grave dependência e horríveis efeitos colaterais, mas fazem a diferença entre a vitória e a derrota, pois transformam seus usuários em máquinas de matar.

USO SEGURO: não há.

EFEITO: os efeitos dos cogumelos de combate dependem do seu tipo e cor:

♦ **Cogumelo da Destreza (vermelho)**

Ao serem ingeridos, elevam para 18 a destreza do usuário por 1d4+1 rodadas.

Efeito Colateral: após o uso, até descansar por 1 turno, o usuário sofre os efeitos de uma exaustão.

♦ **Cogumelo da Força (marrom)**

Ao serem ingeridos, elevam para 18 a força do usuário por 1d4+1 rodadas.

Efeito Colateral: após o uso, até descansar por 1 turno, o usuário sofre os efeitos de uma exaustão e perde 1d4 pontos de vida.

♦ **Cogumelo da Percepção (azuis)**

Ao serem ingeridos, elevam para 18 a percepção do usuário por 1d4+1 rodadas. Além disso, o usuário consegue enxergar como se estivesse próximo, qualquer local a até 100 metros e não pode ser surpreendido.

Efeito Colateral: após o uso, até que descanse por 1 turno, o usuário sofre os efeitos de uma exaustão e fica temporariamente cego.

◆ **Cogumelo da Proteção (preto)**

Ao serem ingeridos, transformam por 1d4+1 horas a pele do usuário numa pele pedregosa e negra, que faz com que todo ataque contra o usuário seja um ataque difícil.

Efeito Colateral: após o uso, e por 1d4+1 dias, o personagem sofre de terríveis dores nas juntas fazendo com que todos seus testes sejam realizados como difíceis.

◆ **Cogumelo dos Venenos (verde)**

Ao serem ingeridos, concedem ao usuário, uma baforada venenosa capaz de paralisar um alvo por 1d4+1 rodadas que não passar numa JPC. O alvo recebe 1d4+2 pontos de dano para cada rodada que ficar paralisado.

Efeito Colateral: após o uso, até descansar por 1 turno, o usuário sofre os efeitos de uma exaustão.

VÍCIO: 1 chance em 1d6.

ABSTINÊNCIA: após uma semana sem o uso de um cogumelo de combate, o usuário sofre os efeitos de uma exaustão que mesmo após um descanso, não poderá ser revertido.

Após um mês em abstinência, o alvo passa a sofrer efeitos ainda mais severos como se estivesse extenuado.

PREÇO: No mercado negro são encontrados por:

1 *Cogumelo*: 1d3 x 100 Damaris

Esporos de Combate

Esporos de combate são drogas mágicas em formas de pequenos esporos leves que são acondicionados em sacos de pano para que estourem quando arremessados, causando efeitos diversos nos alvos que os inalem.

Narcoguerreiros usam máscaras de couro com filtros de nurillion para evitar sobre si os efeitos dos próprios sacos de esporos.

USO SEGURO: nsacos de esporos não causam vício ou abstinência.

EFEITO: os efeitos dos sacos de esporos dependem do tipo de esporo usado, mas atingem a todos os alvos sem uma máscara de proteção numa área de 9 metros de raio por 1d4 rodadas.

◆ **Esporos Paralisantes**

Ao estourar, o saco cria uma densa nuvem azulada de esporos fétidos e todos os alvos dentro da área de efeito devem realizar uma JPC ou ficarão paralisados por 1d4 rodadas.

◆ **Esporos Cegantes**

Ao estourar, o saco cria uma densa nuvem prateada de esporos fétidos e todos os alvos dentro da área de efeito devem realizar uma JPC ou ficarão cegos por 1d4 rodadas.

◆ **Esporos Soníferos**

Ao estourar, o saco cria uma densa nuvem púrpura de esporos fétidos e todos os alvos dentro da área de efeito devem realizar uma JPC ou ficarão adormecidos por 1d4 rodadas.

PREÇO: Não são encontrados para venda no mercado negro

Nargula

A nargula é uma raiz vermelha e seca, proveniente de uma planta que nasce entre rochas do subterrâneo e que deve ser mascada para que seu efeito seja obtido. É uma droga acessível e de longe a mais consumida em toda a Ryanon.

Depois de tratada, é amassada e transformada em bastões vermelhos de propriedade estimulantes. É muito usada nos distritos favelas dos grandes centros de Ryanon. Seus usuários são chamados de “Bocas Sangrentas” por causa das manchas cor sangue que se espalham ao redor dos lábios dos viciados em nargula.

Uso SEGURO: não há

EFEITO: a nargula cancela quaisquer efeitos oriundos de uma exaustão, bem como da fome, sede, frio, calor ou dor por 2d6+6 horas.

VÍCIO: 1 chance em 1d6.

ABSTINÊNCIA: após um dia sem o uso da nargula, o usuário sofre os efeitos de uma exaustão que, mesmo após um descanso, não poderá ser revertido.

Após uma semana em abstinência, o alvo deve passar em um teste de JPS ao dia, ou cairá num estado paranoico acreditando que está prestes a ser assassinado. Esse quadro faz com que ele, ao menor sinal de ameaça, ataque ferozmente qualquer um, lutando até a morte.

PREÇO: no mercado negro fora do Império Hecatiano, são encontrados por:

1 Bastão: 1d6+4 Stulas

No Império Hecatiano:

1 Bastão: 3 Stulas

Cristais dos Sonhos

Os Cristais de Cogumelo dos Sonhos são, depois do Cogumelo do Fumo, a droga mais vendida pelo Império Hecatiano e pelo Mercado Negro

É uma versão concentrada dos Cogumelos dos Sonhos, usado como um poderosíssimo anestésico pelos curandeiros de toda Kadur.

Uso SEGURO: não há.

EFEITO: assim que é fumado ou ingerido, o usuário é tomado por um prazer intenso, tendo visões e alucinações lisérgicas.

VÍCIO: 1-5 chances em 1d6.

ABSTINÊNCIA: após uma semana sem o uso de um cogumelo dos sonhos, o usuário entra em um quadro depressivo. Neste estágio ele possui 1-3 chances de se matar.

A cada semana de abstinência, o usuário passa também por um quadro de alucinações terríveis que podem levá-lo a morte com uma chance de 1 em 1d6.

PREÇO: no mercado negro fora do Império Hecatiano, são encontrados por:

1 Cristal: 1d2 x 10 Damaris

No Império Hecatiano:

1 Cristal: 1d6+4 Damaris

Cogumelo do Fumo

Uma das drogas mais consumidas em toda Kadur, o Cogumelo do Fumo é uma espécie de fungo verde e seco, fumado na forma de cigarros, charutos ou cachimbos e encontrado nas partes mais expostas à superfície das Infinitas Cavernas de Ryanon. A fumaça de Cogumelo do Fumo tem um cheiro adocicado e pungente.

Uso SEGURO: não há.

EFEITO: assim que é fumado o cogumelo entorpece o usuário que deixa de sentir os efeitos da fome, sono, frio ou calor, além de entrar em um estado mental irreal, como se estivesse sonhando acordado por até 1d4 horas.

Além disso, o uso excessivo deixa os dentes esverdeados. Seus usuários são chamados de "sorrisos verdes" por conta dessa coloração.

VÍCIO: 1-2 chances em 1d6.

ABSTINÊNCIA: após uma semana sem o uso de um cogumelo do fumo, o usuário entra em um quadro de irritabilidade e dores de cabeça. Além disso, há 1 chance em 1d6 por semana dele entrar em um quadro de depressão suicida e 1-2 chances em 1d6 dele perder a memória recente de até 1d4 dias.

PREÇO: em qualquer rua de Ryanon:

1 Cigarro/dose: 1d3 Stulas

Doenças

Kadur é um mundo constantemente afetado por pestes e esta infelizmente é uma de suas características mais comuns.

Entendendo Doenças

CONTAMINAÇÃO: assim que uma pessoa saudável é exposta à doença, o Mestre deve pedir uma JPC. Caso este falhe passará ao estágio inicial dos **Sintomas Leves** da doença.

TEMPO ENTRE OS ESTÁGIOS: após ser transcorrido, um novo teste deve ser realizado para saber se o alvo retorna para o estágio saudável (**curado**) ou se avança para a **Forma Grave**.

Novamente após transcorrido o tempo entre os estágios, um novo teste é realizado. Em caso de sucesso, o doente retorna aos **Sintomas Leves**, mas uma falha o levará à **morte**.

CURA NATURAL: um doente com sintomas leves que passe em um teste, estará curado.

TRATAMENTO: se houver algum tratamento conhecido, ele estará descrita aqui.

Febre da Chaga

A doença mais temida de Ryanon, o terror dos homens e o castigo da Deusa; estas são formas comuns de se falar da Febre da Chaga. Irrompe em pequenas regiões de tempos em tempos, matando metade da população infectada e desaparecendo em poucos meses, deixando um rastro de morte e pessoas marcadas para toda a vida, com profundas cicatrizes.

CONTAMINAÇÃO: 1 chance em 1d6 por dia de exposição à uma chaga negra.

TEMPO ENTRE ESTÁGIOS: 2 dias

♦ Sintomas Leves

Personagem **Exausto** e além disso, sofre com febre e dores de cabeça.

♦ Forma Grave

Personagem **Extenuado** e além disso, pequenas bolhas vermelhas, repletas de sangue, se espalham pelo corpo. Um doente neste estágio ficará permanentemente com as marcas da Febre da Chaga pelo corpo.

TRATAMENTO: o povo diz que esterco fresco de Urso-Coruja ou de Menárgar sobre as feridas pode reduzir a febre e levar à cura de metade dos contaminados pela Febre da Chaga. Este tratamento permite ao doente realizar os testes de JPC como testes fáceis.

Volutabro

Também conhecida como doença dos viajantes, o Volutabro acomete principalmente pessoas que passam um longo período longe da civilização ou de locais habitados.

Possui pouca chance de propagar-se em uma peste, mas quando o faz, costuma matar boa parte dos infectados.

CONTAMINAÇÃO: 1 chance em 1d6 por dia de exposição à um local contaminado. Normalmente a contaminação se dá em masmorras há muito lacradas.

TEMPO ENTRE ESTÁGIOS: 4 dias

♦ Sintomas Leves

Personagem **Exausto** e além disso, pequenas hemorragias na gengiva, olhos e narinas. Coceira generalizada e perda de cabelos.

♦ Forma Grave

Personagem **Extenuado** e além disso, dentes soltam-se das gengivas, dores nas juntas e hemorragias intermitentes em todos os orifícios do corpo. Febre alta e instâncias de fúria assassina incontrolável.

TRATAMENTO: o povo diz que o melhor tratamento para o Volutabro é dar banhos com ervas aromáticas. Este tratamento permite ao doente realizar os testes de JPC como testes fáceis.

Pubo Negro

Acomete pobres e ricos e apesar de quase nunca explodir em pestilência, pode ser encontrada em praticamente todas as cidades de Ryanon. Pessoas acometidas pela doença são isoladas em regiões inóspitas ou obrigadas a andar com sinetas no pescoço para avisar de sua aproximação.

CONTAMINAÇÃO: 1-2 chances em 1d6 por dia de exposição à uma pessoa infectada.

TEMPO ENTRE ESTÁGIOS: 1d4+1 meses

◆ Sintomas Leves

Personagem **Exausto** e além disso, pequenas manchas e perda de sensibilidade nas mãos e dedos além da queda de cabelo.

◆ Forma Grave

Personagem **Extenuado** e além disso, tumores em todo o corpo deformam e necrosam, fazendo o doente perder partes do corpo. Orelhas, nariz, dedos, mãos e braços se desprendem e caem do corpo.

TRATAMENTO: nenhum conhecido.

Pústulas

Possui alta taxa de mortalidade desde as Guerras das Raças. É uma doença urbana que sempre surge em cidades médias e grandes.

CONTAMINAÇÃO: 1-2 chances em 1d6 por cada contato físico com uma pessoa ou objeto contaminado por uma pessoa infectada.

TEMPO ENTRE ESTÁGIOS: 2d6 horas

◆ Sintomas Leves

Personagem **Exausto** e além disso, surgem bolhas vermelhas nas articulações do tamanho de moedas de prata, que depois aparecem no pescoço e nas axilas. Olhos muito vermelhos e dores de cabeça.

◆ Forma Grave

Personagem **Extenuado** e além disso, bolhas cobrem praticamente todo o corpo do doente. Algumas irrompem em sangue e outras em pus branco e malcheiroso. As pústulas explosivas passam a se desenvolver nas vísceras do doente.

TRATAMENTO: nenhum conhecido.



Febre da Chaga



Volutabro



Pubo Negro



Pústulas

◆ FERA DO PÂNTANO ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E
CAÓTICO ◆ PÂNTANOS E SELVAS

*Sapos antropomórficos cruéis.
Costumam caçar suas vítimas em bandos.*

ENCONTRO 2D4 (4D6) EXPERIÊNCIA 25XP
TESOURO Q(B) MOVIMENTO 9, 12N

DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	13/15	5	8

1 × TRIDENTE + 2 (1D6+2)

1 × CHICOTE + 3 (1D4+2)

De pele esverdeada, as Feras do Pântano se parecem com sapos humanoídes, com longos e finos dedos e uma papada que incha quando emitem alguns sinais. Vestem armaduras de couro ou trapos feitos de peles de animais pantanosos.

Combate

Preferem emboscar as vítimas, aguardando escondidos para fazer um ataque surpresa.

- ◆ **CLASSE DE ARMADURA:** Feras do Pântano possuem CA 13 ou 15 quando usam armadura de couro.
- ◆ **EMBOSCAR:** podem prender a respiração por até 10 minutos embaixo da água, atacando de surpresa e ganhando a iniciativa.
- ◆ **SALIVA PARALISANTE:** 1 vez por combate podem lançar um cuspe à 5 metros de distância capaz de paralisar a vítima por 1d4-2 rodadas, a menos que esta passe em uma JPD.



Ecologia

Vivem em tribos primitivas, onde a violência é uma forma comum de resolver as coisas. São temerosos à magia, com sentimentos mistos entre admiração e ódio. Seus filhotes são criados em grandes lagos, vigiados por fêmeas guerreiras.

Utilidades

Sábios costumam comprar as bolsas excretoras de saliva de uma Fera do Pântano com o objetivo de estudar seu veneno paralisante.

◆ MORLOK ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E
CAÓTICO ◆ SUBTERRÂNEOS

Comedores de carne élfica dos subterrâneos. Usam seus sentidos aguçados para surpreender suas vítimas.

ENCONTRO	1D8 (4D6)	EXPERIÊNCIA	95XP
TESOURO	Q (B)	MOVIMENTO	9, 6E

DV [PV]	CA	JP	MO
3 [15]	14	5	9

2 × GARRAS + 2 (1D4+1)

1 × MACHADO + 1 (1D6+2)

Morloks são humanoides antropófagos com pele cinza e úmida ao toque. Possuem cabelos ensebados e escorridos pela cabeça, sempre na cor branca. Contam com grandes garras nos pés, que se dobram como se fossem mãos, conferindo-lhes extrema facilidade em escalar superfícies e escavar.

SOM: som surdo de passos ritmados.

ODOR: terra molhada recém revirada.

Combate

Totalmente cegos, usam seu olfato aguçado e sua camuflagem natural para surpreender e atacar seus inimigos nos subterrâneos e nas florestas que habitam.

- ◆ **INIMIGO NATURAL:** Morloks odeiam a civilização élfica e farão de tudo para destruí-los. Contra estas criaturas, todo ataque do Morlock é considerado um ataque fácil.
- ◆ **SENTIDOS AGUÇADOS:** seu olfato e sentido sísmico o permite sentir odores e vibrações no solo a até 30 metros de onde estiver. Ele consegue identificar movimento, perceber a exata localização de uma presa e identificar o tamanho e a quantidade de inimigos na área.



- ◆ **CAMUFLAGEM:** quando imóvel, surpreende seus inimigos com uma chance de 1-4 em 1d6.
- ◆ **IMUNIDADES:** são imunes a ataques visuais, efeitos visuais, ilusões, e outras formas de ataque que dependam da visão.

Ecologia

Os Morloks vivem dentro da terra fofa das florestas de Kadur, onde criam túneis e câmaras complexas. Possuem sociedade matriarcal, em queas fêmeas morbidamente obesas ficam protegidas enquanto possuem diversos machos de quem exigem que tragam suas capturas.

Utilidades

Tanto os altos elfos tarkarianos como os Elfos Cinzentos Elmarianos costumam pagar bem por cabeças de Morloks abatidas. Isso movimenta um grande contingente de Caçadores de Recompensas em busca de dinheiro aparentemente fácil e da oportunidade de aproveitar a situação e comercializar alguns bens de luxo com as comunidades élficas.

◆ ORC BRANCO ◆

HUMANOIDE, MÉDIO E CAÓTICO ◆ GELEIRAS

Ainda mais selvagens e bélicos que seus parentes, estes orcs aterrorizam as planícies geladas onde vivem

ENCONTRO 2D4 (1D6x10) EXPERIÊNCIA 35XP
TESOURO S (B+C) MOVIMENTO 9, 12N

DV [PV]	CA	JP	MO
2 [10]	13/15	6	9

1 × SOCO + 3 (1D4+2)

1 × MACHADO + 3 (1D8+3)

Vindos do norte gelado e entre os mais selvagens guerreiros, Orcs Brancos traçam suas origens desde os grandes caçadores de dragões brancos. São especialistas em viver em clima ártico, em montanhas geladas e geleiras no norte.

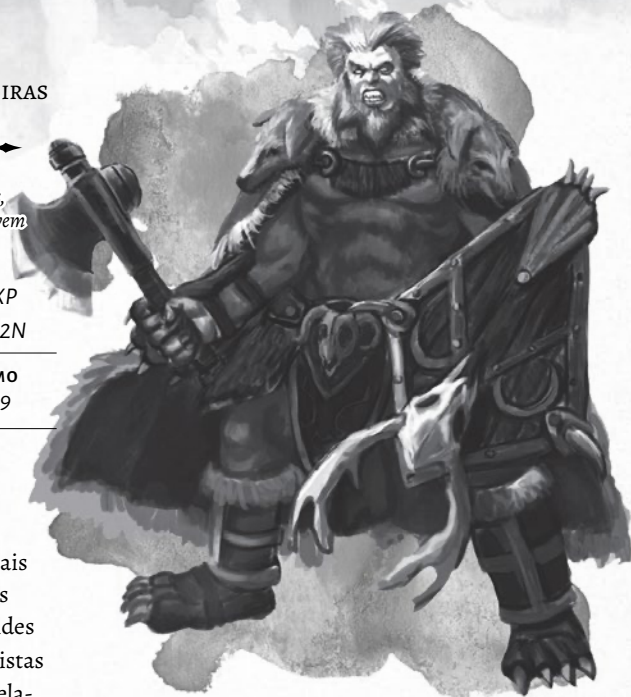
Possuem a pele em tons que vão do branco ao cinza pálido. Seus pelos são grossos, densos e claros, levemente amarelados.

Seus olhos possuem uma terceira pálpebra que filtra os raios solares nos dias claros o que erroneamente faz com que sejam descritos como orcs com olhos brancos.

Combate

Atacam com fúria e selvageria, muitas vezes sem se preocuparem sequer com fuga ou rendição.

- ◆ **CLASSE DE ARMADURA:** possuem CA 13 ou 15 quando usam armadura de couro.
- ◆ **RESISTÊNCIA AO FRIO:** orcs brancos recebem metade do dano proveniente de uma fonte ligada ao frio ou gelo e fazem seus testes de resistência contra estes elementos como um teste muito fácil.



- ◆ **INFRAVISÃO:** 18 metros.

Ecologia

Orcs Brancos são extremamente bélicos, selvagens e se reproduzem rapidamente.

Antes dos invernos costumam migrar para terras mais ao sul para se protegerem do frio intenso e esse movimento migratório costuma causar constantes conflitos. Com os homens buscando proteger suas terras destas invasões.

Essa dinâmica anual é fonte de conflitos sem fim na região norte.

Utilidades

Norklunds costumam pagar bem por filhotes de Orcs Brancos para serem exibidos como animais em feiras e mercados pelo Reino.

◆ ZUMBI CANIBAL ◆

MORTO-VIVO, MÉDIO E CAÓTICO ◆ QUALQUER

Versão ainda mais perigosa dos zumbis, que atacam suas vítimas atrás de cérebros espalhando medo e horror.

ENCONTRO 2D6+4 EXPERIÊNCIA 35XP
TESOURO - MOVIMENTO 6 ou 12

DV [PV]	CA	JP	MO
1/2 [2]	13	4	8

1 × GARRAS + 2 (ESPECIAL)

1 × MORDIDA + 3 (1D4 + INFEÇÃO)

Estes Zumbis Canibais são mortos-vivos famintos por cérebros. Possuem corpos apodrecidos, aparentemente em avançado estágio de decomposição, com larvas e fluidos esquisitos que pendem de feridas abertas repletas de purulência.

Combate

Nunca planejam nem possuem táticas. Se valem de bandos numerosos que atacam em ondas constantes e avassaladoras.

- ◆ **MORTO-VIVO:** imune a magias mentais de manipulação, controle ou ilusão, ou formas mágicas de interferir na mente. Sofre 1d6 de dano ácido por frasco de água benta.
- ◆ **LENTO:** sempre perde a Iniciativa num combate e sempre ataca por último.
- ◆ **AGARRAR:** o Zumbi Canibal agarrará seu alvo se acertar seu ataque com as garras. Um alvo agarrado realiza seus testes como difícil.
- ◆ **INFEÇÃO:** personagens mordidos se tornarão Zumbis Canibais em 1d4 dias ou assim que morrerem, a não ser que uma magia de Curar Doenças seja usada no infectado.



- ◆ **PERSISTENTE:** ao serem mortos, existe uma chance de 1-2 em 1d6 de retornarem e continuarem lutando. Apenas destruindo sua cabeça ou os queimando isso pode ser evitado.
- ◆ **ATAQUE EM ONDAS:** a cada nova rodada, existe uma chance de 1-3 em 1d6 de uma nova onda de 2d6+4 aparecerem.
- ◆ **CORREDOR:** a cada nova onda, existe uma chance de 1-3 em 1d6 de metade dos zumbis serem do tipo corredor como movimento 12.
- ◆ **INABALÁVEL:** mortos-vivos não fazem testes de moral a não ser quando sofrem o efeito de um Afastar Mortos-Vivos.

Ecologia

Dotados de uma inteligência predadora, que anima seus corpos pútridos e os fazem vagar em bandos atrás da única coisa que os motiva, atacar tudo aquilo que é vivo para alimentar sua incessante fome de cérebros.