

idiomas cerilianos

As diversas culturas de Cerília falam dezenas de línguas diferentes. As línguas mais antigas do continente são o élfico, o anão, o gigante, o goblin e o halfling — as línguas das culturas que viveram em Cerília antes da colonização humana. Dentre elas, o élfico foi particularmente influente na evolução das línguas humanas: de fato, os Andu tomaram emprestado livremente o alfabeto élfico ao elaborar seu sistema de escrita.

anuireano

O anuireano moderno descende do andu, a língua falada pelo povo andu — a primeira tribo humana a se estabelecer em Cerília. O andu não possuía um sistema de escrita antes da migração para Cerília. Pouco tempo depois, o andu passou a ser escrito em uma variação da escrita élfica, que os andus aprenderam em seus primeiros contatos pacíficos com os elfos. O anuireano moderno ainda usa muitas das mesmas letras.

Letra Padrão	Pronúncia em português	Letra Anuireana
a	e curto, como em ele	Ƶ
e	é, como em mel	Ω
i	í, como vil	ƶ
o	o curto, como corvo	Ƨ
y	i curto, como boi	Ʒ
ae	eí, como lei	Ƨ
ie	í tônico, como em víscera	ƶ
oe	o, como em voo	Ƨ
ui	uí, como em ruína	Ƨ
uo	o-o, como em coordenada	∞
b	b, como em barco	Ƨ
c	k, como em kilo	Ƨ
d	d, como em dado	h
dh	dã, como em mirmidão	h
f	f, como em faca	ƶ
g (gh)	g, como em gota	h
h	r, como em rato	h
j	j, como em jarro	Ƨ
l	l, com em lado	Ƨ
m	m, como em mapa	Ƨ
n	n, como em navio	Ƨ
p	p, como em pato	Ƨ
r	r, como em rato	h
s	s, como em sapo	h
sh	x, como em xisto	h
t	t, como em tio	Ƨ
th	tã, como em ermitão	h
v	v, como em vaca	h
w	u, como uma	ƶ

O alfabeto anuireano possui, portanto, 10 vogais e 19 consoantes, totalizando 29 letras. Existem alguns outros

sons vocálicos que não são letras verdadeiras, mas são representados por símbolos que refletem seus sons únicos.

Letras Silenciosas: Em uma palavra terminada em e após uma única consoante, o e não é pronunciado como uma sílaba separada, e as vogais anteriores são tratadas como um ditongo.

No entanto, um encontro de duas ou mais consoantes força o e a ser pronunciado como uma sílaba separada. Por exemplo:

e silencioso

Ghoere é pronunciado GOR. *hēmō*

Boeruiene é pronunciado boh-RŪIn.

e silábico

Osoerde é pronunciado oh-SO-E-de. *ōbēmō*

Um ie no final de uma palavra é sempre pronunciado como duas vogais, produzindo uma terminação i-e, como demonstrado abaixo:

Alamie é pronunciado ah-LAH-mi-e.

Elinie é pronunciado eh-LIH-ni-e.

Acentos: Em alguns casos, um acento é usado para indicar vogais compostas que são pronunciadas separadamente.

Eloéle é pronunciado eh-LOH-eh-le. *ēlēpō*

Cuiraeécen é pronunciado ku-ih-RA-eh-ken. *ōrōdō*

rjuven

Os povos Rjurik adotaram o alfabeto Anuireano, embora o tenham modificado para seu próprio uso. Uma pessoa alfabetizada em Anuireano pode pronunciar palavras escritas em Rjuven, embora não consiga compreender seu significado ou sintaxe.

brecht

A língua dos Brechts tem um forte sotaque germânico e segue muitas regras tipicamente germânicas. Os Brechts tomaram emprestadas as runas anãs como modelo para sua língua escrita, mas o Brecht evoluiu a tal ponto que um leitor de Brecht não consegue mais ler as letras rúnicas anãs.

basarji

Os Basarji trouxeram sua própria língua para Cerília e desenvolveram seu alfabeto independente de influências externas. A língua é árabe na aparência e no som, com um forte toque mediterrâneo. Há pouca diferença entre a língua falada pelos Khinasi hoje e a falada por seus ancestrais.

VOS

O povo de Vosgaard não possui uma língua escrita. No entanto, um conjunto de símbolos rúnicos é amplamente utilizado para marcar posses e fazer contagens.

nomes cerilianos

A seguir, listas de nomes próprios típicos das principais línguas de Cerflia. Não é necessário escolher todos os nomes de personagens dessas listas; eles são fornecidos apenas como exemplos de nomes típicos de cada região.

anuireano

Masculino: Adaere, Ansen, Aeríc, Agelmore, Anuvier, Arién, Bannier, Blaede, Boeric, Brosen, Caelan, Caern, Colier, Carel, Daene, Dietric, Droene, Duraend, Elamien, Ekiried, Foerde, Friemen, Gaelin, Halmied, Landen, Gavin, Hadrien, Liémen, Moergan, Mourde, Moerel, Noclón, Norvien, Oeren, Oervel, Onwen, Parniel, Piérden, Rac-senc, Raenwe, Ruormad, Riegon, Ruinil, Shaemes. Shaene, Stiele, Tannen, Torele, Trevan, Vaesil, Vordhuine.

Feminino: Adrien, Arwen, Aubrac, Bacle, Blaese, Briénde, Caliendre, Cariene, Cristier, Damae, Dierdren, Doncle, Erin, Etiene, Faelan, Fhiele, Friéde, Gael, Chesele, Gwenevier, Halie, Idele, Ivinie, Jadrien, Lacra, Laile, Lauriél, Loeren, Macsene, Mar-lac, Micve, Morwe, Niela, Noeva, Oerwinde, Paeghen, Ranele, Raesa, Renae, Rieva, Ruimicle, Saebra, Savane, Seriena, Shannen, Tieghan.

basarji (khinasi)

Masculino: Adan, Ahmed, Albin, Alejan, Alvaro, Aram, Arlando, Arturo, Boran, Cidro, Donato, Duarte, Farid, Faran, Gerad, Hakim, Hari, Hassan, Hussein, Ibrahim, Jahan, Jairo, Jakim, Jamal, Khalil, Karim, Kassim, Malik, Namir, Nuri, Omar, Rami, Rashad, Rigel, Salim, Tuarim.

Feminino: Abriana, Adara, Adaliz, Adira, Aisha, Akilah, Alima, Almira, Amara, Azusena, Bahira, Briscida, Carina, Chalina, Corazon, Corina, Drina, Fatima, Jamilah, Jasmína, Kalilab, Kamilah, Karida, Karima, Ketifa, Laila, Medina, Rashida, Sadira, Sami.

brecht

Masculino: Adler, Alaric, Albrecht, Alden, Alford, Ansell, Bertram, Bram, Brand, Britter, Calder, Darold, Dekker, Dirk, Edsel, Eldred, Everard, Frederick, Garth, Gunther, Harold, Helmut, Hugo, Hubert, Karl, Kiel, Konrad, Kort, Kurt, Luther, Martel, Otto, Pieter, Richard, Siegfried, Tanbert, Victor, Wilhem.

Feminino: Adele, Alberta, Alfreda, Alisse, Aloise, Averil, Arden, Arlinda, Belinda, Brenda, Dcima, Edlin, Elma, Elsa, Emma, Frederica, Gretchen, Griselda, Hcidi, Helga, Hilda, Ilse, Irma, Katherine, Matilda, Melisande, Selma, Sirena, Thelma, Wilma.

rjuven

Masculino: Alvin, Anders, Aric, Audric, Axel, Bard, Bjorn, Boden, Borg, Gcomar, Brodríc, Dane, Gunnar, Holt, Ingram, Edric, Bern, Lars, Einar, Leif, Eric, Olaf, Osmund, Poul, Rainer, Sigmund, Storm, Sven, Thor.

Feminino: Anneke, Astrid, Birgitta, Brandi, Dagmar, Dana, Edda, Elke, Etta, Freya, Greta, Hedda, Helga, Inga, Ingrid, Jannika, Kallan, Kara, Karena, Kay, Kolina, Linna, Malena, Olga, Rana, Rowena, Sigrid.



VOS

Masculino: Anatoli, Barak, Baran, Basil, vBoris, Dimas, Dmitri, Drago, Fyodr, Garan, Ilya, Gregor, Karel, Kasimir, Igor, Ivan, Josef, Leonid, Markov, Mikhail, Mischa, Nikoli, Orel, Pavel, Pavlov, Pyotr, Rodel, Sergei, Stefan, Victor, Vladimir, Yuri.

Feminino: Chessa, Danica, Fiala, Galina, Jana, Kalina, Kara, Kira, Krista, Lena, Lenora, Lida, Mara, Marya, Marisha, Nadi a, Natasha, Neva, Olga, Pavla, Petra, Pola, Raisa, Sonya, Tamara, Tanya.

élfico

Masculino: Allanlaigh (al-LAN-lay), Barreight, Bruibevann, Bracdonnal, Byrnwbhie (BUR-noo-vee), Connal, Conannelaght (koh-NAN-ne-lach), Caelcormac, Ceincorinn, Corwyn, Dacgandal, Darochinn, Delwyandwn (del-WIN-doon), Derwyndal, Devlyn, Eagandigh, Eamonnal, Finn, Gannelganwn (gan-nel-gah-NOON), Garradh, Glyngrean, Lachlan, Lynn, Merwyndin, Níall, Rhannoch, Rhys, Riordan, Seabharinn (she-VAR-in), Siele, Sliebheinn (slay-VEEN), Talerdigh, Tuall.

Feminino: Ailein, Alleina, Ardena, Ashleight, Audrecana, Brecana, Brigyte, Briona, Bronwyn, Caitlannagh (kate-LAN-nay), Camrynyd, Caileight, Dannagh, Deirdre, Duana, Erinn, Fiona, Finnegwyn, Glynná, Gwenyth, Gwenneigr (gwen-NE-ER), Lecana, Llewellyn, Mawrmaival (MOOR-ma-val), Meaghan, Meabhe, Niobhe, Nysneirdre (nis-NEER. drey), Rhianon, Rhondal, Sincad (she-NAYD), Siobhan (sheh-VAWN), Tuanala.

resumo dos turnos de domínio

Este cartão serve como uma referência útil à sequência de jogo e às possíveis ações no turno do domínio. No verso, há uma Lista Mestre de Ações que descreve resumidamente cada ação possível que um regente PJ pode realizar em um turno do domínio.

sequência de eventos

1. Jogue Eventos Aleatórios

O Mestre rola um evento aleatório para cada domínio ativo, usando a tabela de eventos aleatórios (Tabela 20) no Livro de Regras. (A tabela também está impressa no Escudo do Mestre.)

2. Determinar a Iniciativa de Domínio

Cada regente ativo rola 1d10 e adiciona o nível do seu personagem. O maior resultado ganha a iniciativa de domínio e tem a opção de agir primeiro.

3. Coletar Pontos de Regência

Cada regente recebe Pontos de Regência iguais à soma do seu Poder de Domínio ou da sua linhagem, o que for menor.

Construção	Classes que Coletam Regência
Guilda	Ladino, Patrulheiro, Bardo*
Foro	Guerreiro, Clérigo*, Ladrão*
Fonte	Mago
Templo	Clérigo, Paladino
Província	Todas
Rota de Comércio	Ladrão (1 PR por BO ganha)

*: Personagens dessas classes ganham metade da regência dada pela construção, arredondada para cima.

4. Tributação, Coleta e Comércio

Cada regente ativo coleta Barras de Ouro de seu domínio realizando Tributação, Coleta e Comércio. As rotas comerciais geram Barras de Ouro iguais à média das duas províncias conectadas.

Nível da Província	Taxa Leve	Taxa Médiana	Taxa Severa
0	-	-	1d3-2*
1	1d3-2*	1d3-1*	1d3
2	1d3-1*	1d3	1d4
3	1d3	1d4	1d4+1
4	1d4	1d4+1	1d6+1
5	1d4+1	1d6+1	1d8+1
6	1d6+1	1d8+1	1d10+1
7	1d8+1	1d10+1	1d12+1
8	1d10+1	1d12+1	2d8
9	1d12+1	2d8	2d8+2
10	2d8	2d8+2	2d10+2

*Trate um resultado negativo como 0: nada de ouro coletado.

Nível da Província	Nível da Construção				
	1	2	3	4-5	6

0	-	-	-	-	-
1	1d3-2*	-	-	-	-
2	1d2-1*	1d2	-	-	-
3	1d2-1*	1d3	1d4	-	-
4	1d2	1d3	1d4	1d6	-
5	1d2	1d3	1d4	1d6	-
6	1d2	1d3	2d2	2d3	2d4+1
7+	1d3	1d2+1	1d4+1	1d6+1	2d4+2

*Trate um resultado negativo como 0: nada de ouro coletado.

5. Pagar Custos de Manutenção

Cada regente ativo paga Barras de Ouro para manter sua corte, castelos, exércitos e domínio. O custo da corte varia de 1 a 10 BO (à escolha do regente); os castelos custam 1 BO cada; o custo dos exércitos varia (consulte a Parte II do Livro de Regras); e o custo do domínio varia com o número total de construções e províncias.

Número de Províncias e Construções Controladas	Custo de Manutenção
1-2	0 Barras de Ouro
3-6	1 Barra de Ouro
7-12	2 Barras de Ouro
13-18	3 Barras de Ouro
19-24	4 Barras de Ouro
25-30	5 Barras de Ouro
31-40	7 Barras de Ouro
41-50	10 Barras de Ouro
51-75	20 Barras de Ouro
76-100	30 Barras de Ouro
101+*	1 BO a cada 3 províncias/construções

*: Não cumulativa com a linha anterior; 102 províncias/construções custam 34 BOs

6. Declarar Ações Livres

Regentes ativos podem declarar ações livres em ordem de iniciativa. Um regente pode realizar uma ação livre por nível de personagem nesta fase.

7, 8, 9. Primeira, Segunda e Terceira Rodadas de Ações

Começando com o personagem com a maior iniciativa, regentes ativos declaram ações de domínio, livres ou de personagem para a primeira rodada de ações do turno de domínio. Se uma guerra for declarada, as regras para Movimentos de Guerra são seguidas.

- A. Ações de Domínio
- B. Movimentos de Guerra
- C. Lutar em Batalhas
- D. Ocupação ou Retirada

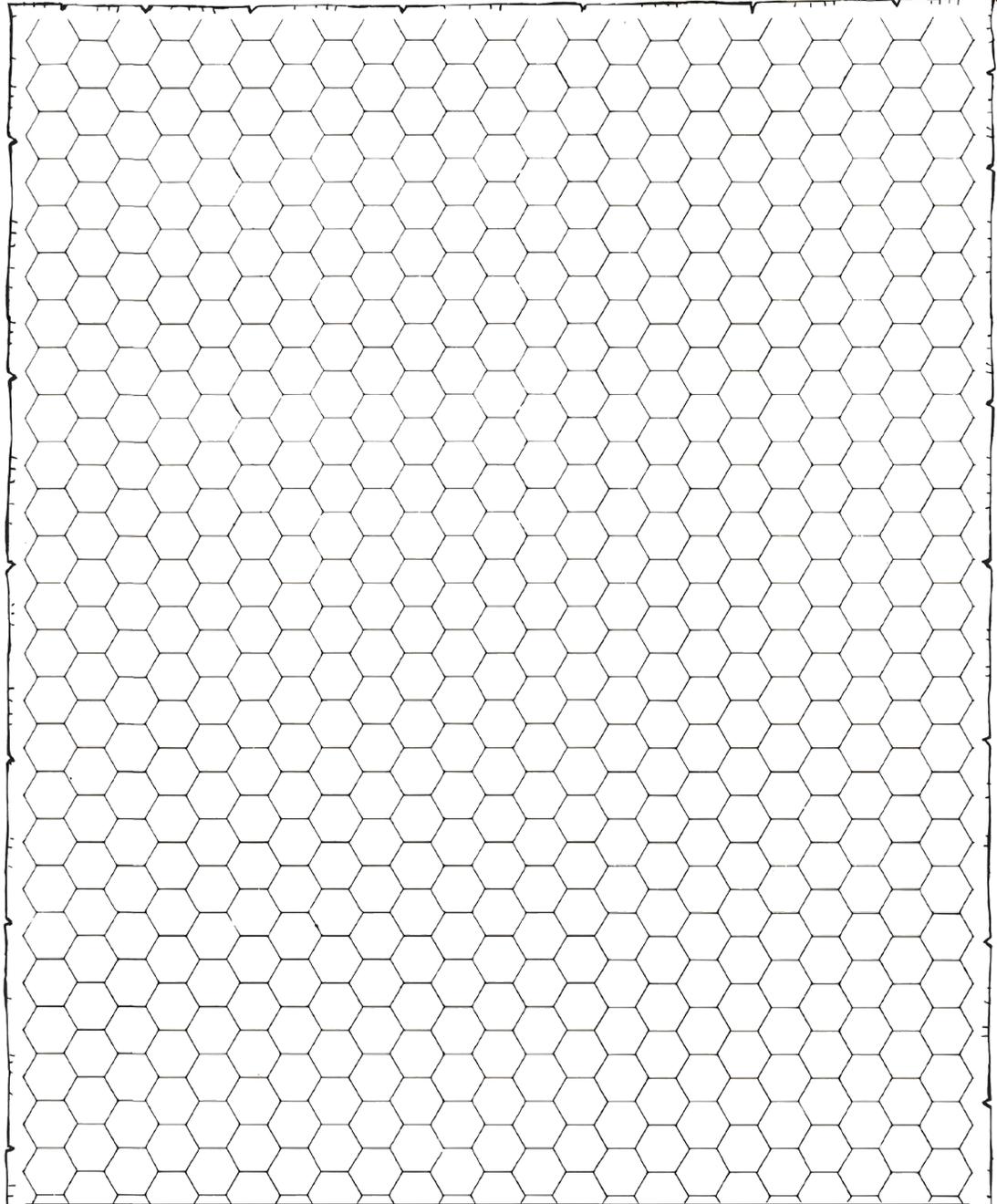
10. Ajustar Lealdade, Tesouro e Regência.

Ao final do turno de domínio, as perdas de Barras de Ouro, regência ou lealdade causadas por eventos ou ações são registradas.

tabela 20: lista mestre de ações

Ação	Tipo	Custo	Sucesso	Efeito
Aventura	Pers	Nenhum	Varia	O personagem participa de uma aventura.
Agitar	Dom	1 BO, PR	10+	Aumenta ou diminui a lealdade da província alvo em um grau.
	Livre	1 BO, PR	10+	Regentes sacerdotes podem agitar uma vez por turno como uma ação livre.
Construir	Reino	Varia		
	Livre	Varia	5+	Constrói estradas, pontes, etc.
Contestar	Dom	1 PR	10+	Contesta uma propriedade ou província; o alvo não fornece ouro ou regência até ser governado.
	Reino	Varia		
Criar Construção	Dom	1 BO	10+	Cria uma propriedade (0) em uma província elegível.
Declarar Guerra	Dom	Nenhum	Varia	Permite que o regente mova exércitos para domínios estrangeiros.
Decreto	Livre	1 BO	Varia	Emite um decreto com vários resultados possíveis.
Diplomacia	Dom	1 BO,PR	10+	Cria ou rompe alianças, abre acordos comerciais, força concessões, etc.
Debandar	Livre	Nenhum	Auto	O personagem dissolve unidades ou propriedades do exército.
Espionagem	Dom	1 BO	Especial	Revela movimentos/posições de tropas, investiga tramas ou intrigas, inicia assassinatos, etc.
	Livre	1 BO	Especial	Regentes ladrões ganham uma ação de Espionagem gratuita por turno.
Finanças	Reino	Varia		
	Livre	Nenhum	Auto	O personagem converte GB para/de riqueza pessoal, faz empréstimos ou vende ativos.
Forjar Linhas Ley	Dom	1 BO, PR	5+	O regente mago forja uma linha ley entre duas províncias.
Fortificação	Dom	1 PR	2+	Cria ou melhora o castelo (custa 10 BO/nível) ou fortifica uma propriedade (5 BO/nível).
	Reino	Varia		
Conceder	Livre	Varia	Varia	O personagem distribui generosidade, títulos ou patrocínio. Efeitos e custos variáveis.
Segurar Ação	Livre	Nenhum	Auto	Atrasa a ação até mais tarde na rodada de ação.
Investidura	Dom	Varia	Auto/10+	Organiza a transferência de domínio, regência ou linhagem. Requer uma magia de reino de sacerdote.
	Livre	Varia	Varia	Um sacerdote que realiza investidura o faz como uma ação livre.
Tenente	Reino	Varia		
Mover Tropas	Pers	Nenhum	Varia	Cria um tenente para o domínio do regente.
Convocar Exércitos	Livre	Varia	Auto	Cria novas unidades de exército. O custo varia com o tipo de unidade.
	Exercer Ofício	Pers	Nenhum	Especial
Magia de Reino	Dom	Varia	Especial	O sacerdote ou regente mago conjura magia de reino.
Pesquisa	Pers	1 BO+	Especial	O sacerdote ou mago realiza pesquisa de magia ou cria item mágico.
Governar	Dom	Varia	10+	O regente aumenta o nível da província ou propriedade.
	Reino	Varia		
Rota de Comércio	Dom	1 BO, 1 PR	10+	O regente cria uma rota comercial.
Treinar	Reino	Varia		
	Pers	Varia	Especial	O personagem treina para avançar de nível, melhora os níveis de proficiência ou ganha 1 hp.

mapa do domínio



	Montanhas Altas		Sopé		Floresta		Fronteira do Dom.
	Montanhas Médias		Colinas		Floresta Densa		Estrada
	Montanhas Baixas		Pântano		Rio		Cidade
	Geleira		Tundra		Fronteira da Província		Castelo

escala: 1 hex = 1 km

Roesone

A Ruína da Aranha



Legenda

- Rio
- Fazenda
- Planície
- Floresta
- Sopés
- Colinas
- Pântano
- Rio Maior
- Rio Menor
- Lago
- Mata da Colina
- Vila
- Cidade Murada
- Castelo
- Monastério
- Porto
- Campo de Batalha
- Capital
- Ruínas
- Travessia
- Ponte
- Estrada
- Trilha
- 16 km

LAZI
95

Legenda

- Planícies
- Montanhas
- Colinas
- Floresta
- Taiga
- Tundra
- Pântano
- Estepe
- Deserto
- Campo Nevado
- Selva
- Geleira
- Rio
- Terras Áridas
- Gelo Compactado

500 km



Thaele
Passagem Thaelasiana
Tael Firth
Mar do Gelo Brilhante
(Mar Thaelasiano)

Torova Temylatin

Braco de Leviatã

O Krakenaucht

Mar das
Tempestades

Cerilia

Adria

Grande Mar do Sul

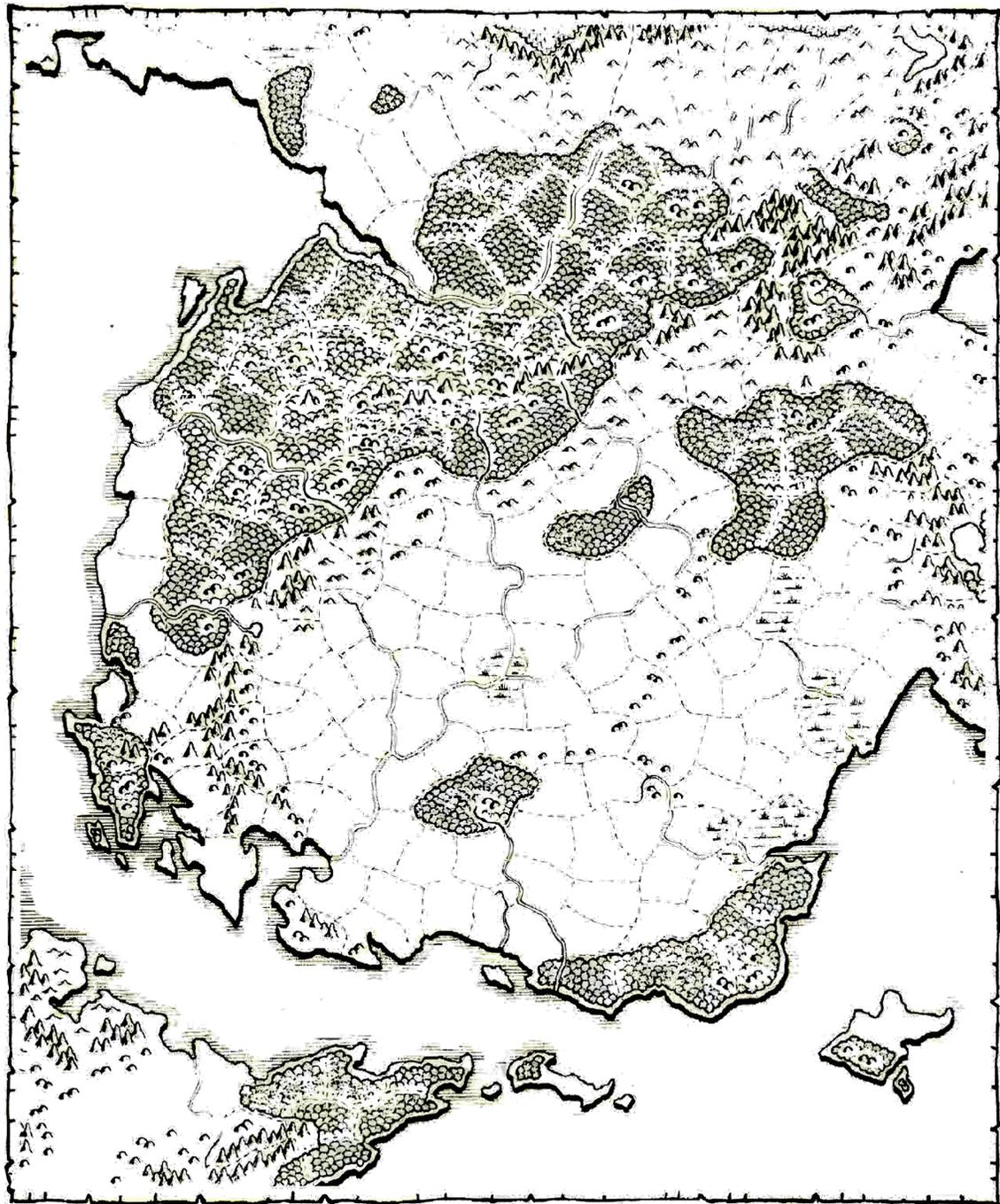
Sahrde el-Mehare

Ilhas do Dragão
(Arquipélago Ocidental)

Mar dos Dragões

O continente de cerilia

mapa de controle do domínio do jogador



armas e armaduras das raças cerilianas

Guarda de Infantaria de Elite Avaniana (Anuire)



Este guarda é de uma Casa Avaniana menor. Ele usa uma armadura de placas de campanha (a), que permite maior agilidade do que uma armadura completa para lutar a pé. Seu senhor juramentado é identificado por seu tabardo (b); neste caso, um dos

vassallos do Príncipe Avan. Ele não usa elmo, mas sua coifa de malha (c) protege sua cabeça até que ele coloque o capacete. Uma vez que o capacete é colocado, a coifa não só fornece proteção extra, como também garante que o capacete se ajuste perfeitamente à sua cabeça.

A partisansa (d) do guarda permite que ele derrube oponentes montados, bem como inflija dano grave a inimigos a pé, mantendo-os a uma distância segura. Ele também carrega uma espada longa e pesada (e) para combate corpo a corpo. Observe que este guarda é canhoto, pois sua espada é usada no lado direito.

Guardas desse tipo são os favoritos dos regentes Anuireanos. Eles são excelentes soldados de infantaria, e a simples visão deles às vezes intimida os inimigos e os impede de entrar em campo.



Mercador de Berhagen (Brecht)



Os Brecht são marinheiros habilidosos e refinaram suas armas e armaduras para que possam usá-las bem enquanto estão longe de terra.

A rapieira (a) e a adaga (b) são armas leves, preferidas por sua capacidade

de manter os inimigos afastados, capturar as armas inimigas e perfurar a armadura de couro preferida pelos viajantes oceânicos.

Sua armadura de couro (c) é vincada e articulada para permitir o máximo de movimento. É relativamente fácil de remover caso o guerreiro se encontre inesperadamente na água. Ela é usada sobre um gibão e uma túnica (d) na última moda Brecht. Seu manto de pele de foca oleada (e) o protege dos ventos e invernos cortantes de Krakennaauricht.

O cinto (f) pendurado em seu ombro esquerdo esconde a bainha de sua rapieira. Ambas as armas estão penduradas no mesmo lado do corpo para um saque rápido; como ele é canhoto, as armas são usadas no lado direito.

Oficial da Cavalaria Mesirana (Khinasi)

Este oficial da cavalaria usa uma capa de algodão (a) para proteger sua armadura da poeira e do sol e conservar o calor do corpo nas noites frias de Khinasi. Sua cimitarra (b) é um exemplo de aço Mesirano; as decorações na lâmina marcam sua posição na cavalaria (capitão).

Ele usa uma cota de malha aprimorada (c), especialmente adequada para cavalgadas. Ela combina as melhores características da cota de banda e da cota de malha, sem as desvantagens de ambas. O elmo com narigueira (d) e a coifa de malha (e) protegem sua cabeça dos golpes dos inimigos, bem como das intempéries. O elmo está fora de moda em Anuire, mas ainda é popular em Khinasi.

A cicatriz ritual (f) nas bochechas deste homem o identifica como um servo da família de el-Mesire, embora ele não seja um membro real da família.

armas e armaduras das raças cerilianas

Guarda de Elite Halskapano
(Rjurik)



Este invasor Rjurik é claramente um homem importante, como indicado por sua cota de malha (a). A cota de malha é geralmente reservada para guerreiros da patente de guarda de elite e acima (uma patente geralmente equivalente ao cavaleiro Anuireano). Embora os Rjurik não concedam honras semelhantes à cavalaria, os guardas de elite são guerreiros treinados a serviço de um lorde e servem praticamente ao mesmo propósito.

O elmo com narigueira (b) está fora de moda em Anuire, mas permite boa visão periférica e fornece proteção adequada. A pesada capa de lã (c) protege Rjurik do frio causado pela cota de malha, e a camisa de couro acolchoada (d) isola o usuário de qualquer clima que penetre na capa.

O guarda de elite está armado para a batalha com outro clã Rjurik, como indicado por sua espada longa (e). É um belo exemplo da estrutura de aço Rjurik projetada para perfurar cota de malha. Se o invasor estivesse se preparando para a batalha contra um cavaleiro Anuireano, ele portaria uma espada larga (uma arma mais eficaz contra armaduras de placas). O seax (f), a versão Rjurik da espada curta, é projetado para combate corpo a corpo, enquanto o arco longo Halskapano (g) ataca inimigos à distância.

Boyar de Rovninodensk (Barão Ladrão)
Vosgaard



O boyar é um homem de grande importância em sua província natal.

Sua lança de guerra (a) é feita de aço fino, em comparação com as armas de ferro dos plebeus de Vos. Suas farpas são especialmente curvadas para rasgar a carne do inimigo, causando dor o tempo todo.

Os espinhos (b) servem a dois propósitos: perfurar o inimigo e criar uma imagem assustadora. A corrente (c) na cintura do boyar sustenta sua arma reserva: um mangual brilhante e pontiagudo. Ele usa braçadeiras (d) nos antebraços para desviar golpes e, no caso do braço esquerdo, para desferir outro ataque brutal ao inimigo.

O manto de pele (e) fornece calor nos invernos frios de Vosgaard e também serve como saco de dormir. O capacete (f) é pontudo, peludo e semi-nasal, dando a aparência de ódio ameaçador. O cachecol de couro (g) protege contra o vento Vosgaard e oferece alguma proteção contra golpes de raspão. Sua armadura (h) é feita de correntes e placas sobrepostas, proporcionando excelente proteção e mobilidade. Mangas de couro macio permitem que seus braços tenham ampla amplitude de movimento.

gigante, ceriliano

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	9000 XP
TESOURO	Nenhum	MOVIMENTO	9

DV [PV]	CA	JP	MO
16+6 [86]	18	9	9

1 x CONSTRUÇÃO +13 (2d8+8)

1 x ARMA +13 (arma)

Diversas variedades de gigantes vivem nas áreas mais selvagens de Cerília. Em geral, eles preferem deixar seus vizinhos menores em paz, cuidando da própria vida e esperando que os outros façam o mesmo. Gigantes das colinas são comuns nos contrafortes e colinas do norte; eles são mais solitários do que o descrito no Manual dos Monstros e tendem a um alinhamento neutro. Gigantes da montanha são maiores que os gigantes das colinas e mais poderosos. Gigantes de pedra são criaturas raras intimamente ligadas à rocha elemental; são criaturas reclusas que habitam os picos mais inacessíveis. Alguns gigantes da tempestade habitam as costas rochosas de Cerília. Consulte o Livro de Monstros para obter informações sobre essas criaturas.

Os fomorianos são conhecidos como fhoimorien em Cerília e habitam pântanos e florestas desolados. Ao contrário das outras raças de gigantes, eles tendem a saquear e saquear seus vizinhos. Finalmente, Cerília abriga duas espécies únicas de gigantes: os gigantes da floresta e os gigantes do gelo.

Gigantes da Floresta

Gigantes da floresta são encontrados nas regiões mais profundas das florestas de Cerília, longe de assentamentos humanos. São criaturas pacíficas que protegem a floresta contra incursões malignas e extração de madeira ou desmatamento destrutivos. Um gigante da floresta é um humanoide enorme e nodoso com pele áspera semelhante à madeira, uma grande massa de pelos escuros e folhosos, uma longa barba e dedos longos, semelhantes a raízes, nas mãos e nos pés. Eles costumam criar raízes e dormir por anos a fio.

Em combate, os gigantes da floresta atacam com um único golpe de punho poderoso. Eles podem se comunicar com plantas e animais à vontade. Uma vez por dia, eles podem invocar seres da floresta e também conjurar *imobilizar planta*, *imobilizar monstro* e *muralha de espinhos*. Uma vez por turno, eles podem conjurar *construção*. Gigantes da floresta são vulneráveis ao fogo e sofrem 1 ponto extra de dano por dado rolando. Gigantes da floresta frequentemente auxiliam aventureiros que servem à causa da natureza. Eles demoram a se enfurecer, mas não têm piedade daqueles que profanam as florestas.

Gigantes de Gelo

Os desertos frios das montanhas e geleiras do norte são o lar dos gigantes de gelo de Cerília, uma raça de criaturas cruéis e rancorosas.

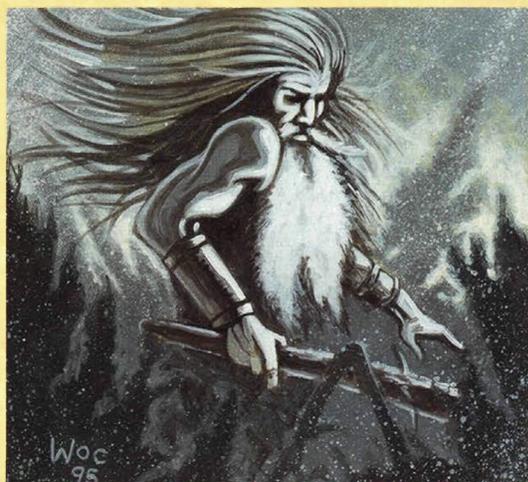
Gigantes de gelo não podem existir fora de áreas cobertas de neve e gelo; durante o verão, eles são forçados a se retirar para a segurança do gelo compactado e permanecer lá. No entanto, isso não os impede de sonhar em expandir seus domínios congelados.

Gigantes de gelo se assemelham a gigantes da neve em muitos aspectos, mas estão envoltos em geada e fragmentos de gelo irregulares. O mero contato com o corpo congelado de um gigante de gelo equivale a uma magia de *toque congelante*. Gigantes de gelo arremessam bolas de gelo gigantes que causam 2d10 pontos de dano e se estilhaçam, causando 1d10 pontos de dano de frio em um raio de 1,5 metro.

Vítimas de um ataque de bola de gelo devem realizar uma jogada de proteção contra magia; uma falha indica o equivalente a uma magia de *toque congelante*.

Gigantes de gelo podem conjurar *nuvem de neblina* uma vez por turno. Uma vez por dia, eles podem conjurar *muralha de gelo*, *tempestade de gelo* ou *cone de frio*. Além disso, um gigante de gelo pode conjurar elemental uma vez por dia; o elemental é sempre um elemental da água (em forma de gelo), obedece ao gigante e nunca se volta contra ele.

Gigantes de gelo aguardam o início do inverno para deixar suas fortalezas congeladas e saquear as terras de Vos, Rjurik e Brechtür, no norte de Cerília. Em invernos especialmente frios, eles são conhecidos por atacar as terras ao sul das Coroas de Pedra e da Vigília Silenciosa.



dragão, ceriliano

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 22000 XP(+2000/idade+)
TESOURO H, S, T MOVIMENTO 9, 24V

DV [PV]	CA	JP	MO
15 [75]	20+	9	11

2 x GARRA +14 (1d10)
1 x MORDIDA +14 (2d12)
1 x SOPRO +14 (ESPECIAL)

Os dragões de Cerília são uma raça ancestral, anterior até mesmo aos elfos e anões. Eles já existiram em grande número, mas agora apenas alguns vivem nas Montanhas Drachenaur e em terras distantes além-mar.

Os dragões são extremamente inteligentes e preservam conhecimentos e tradições mais antigos que a humanidade. No entanto, os dragões detestam ser incomodados por intrusos e veem qualquer ser que não seja um dragão como uma praga perigosa a ser exterminada ao se aventurar muito perto do covil de um dragão.

Os dragões de Cerília são todos membros de uma única espécie, ao contrário dos dragões da maioria dos outros mundos. São criaturas longas e serpentinadas, com pernas curtas e um par de grandes asas coriáceas. Suas barrigas são protegidas por grossas dobras de pele coriácea; escamas duras como ferro protegem as superfícies superiores do corpo e dos membros do dragão. Sua cor varia de um marrom-ferrugem avermelhado a um cinza-ferrugem. Suas barrigas são geralmente mais claras que suas escamas.

Os dragões falam sua própria língua, e cerca de 50% também falam anão ou élfico. Eles não se deram ao trabalho de aprender a língua de nenhuma raça mais jovem.

Não se conhece a existência de dragões jovens em Cerília; todos os dragões cerilianos se enquadram nas categorias de idade: velho, muito velho, venerável, ancião e grande ancião. A tabela abaixo lista os modificadores (com base na idade) para a base dos Dados de Vida do dragão, Classe de Armadura, sopro, resistência mágica e habilidades de combate. O modificador de combate é um bônus para todos os ataques e danos dos ataques físicos do dragão.

Combate: A maioria dos dragões não se importa com encontros físicos e prefere usar intimidação, magias, sopro e outras habilidades antes de se envolver em combate corpo a corpo. Todos os dragões Cerilianos irradiam medo em um raio de 45 metros. Além disso, qualquer criatura que encontre o olhar de um dragão deve fazer uma Jogada de Proteção

contra Magia com penalidade de -4 ou ficará paralisada de terror por 2d4 turnos. Se o dragão desejar passar uma rodada inteira concentrando-se em uma vítima que encontrou seu olhar, ele pode usar os poderes de Debilidade Mental, Geas ou Sugestão na vítima sem precisar de jogada de proteção.

O sopro de um dragão Ceriliano é um jato de veneno ardente, combinando as piores propriedades do ácido e do fogo. Ele afeta uma área de 18 metros de comprimento e 1,5 metro de largura. O dragão pode soprar uma vez a cada seis rodadas de combate corpo a corpo.

Categoria de Idade	Modif. de DV	Modif. de Combate	Classe de Armadura	Ataque de Sopro	Resist. Mágica
Antigo	+4 DV	+8	0	12d6+12	35%
Muito Antigo	+5 DV	+9	-1	14d6+14	40%
Venerável	+6 DV	+10	-2	16d6+16	45%
Wyrn	+7 DV	+11	-3	18d6+18	50%
Grande Wyrn	+8 DV	+12	-4	20d6+20	60%

Magia de Dragão: Todos os dragões Cerilianos são poderosos magos, equivalentes a magos do 9º ao 16º nível (1d8+8).

No entanto, dragões são capazes de usar magias apenas das escolas de abjuração, alteração, conjuração/invocação e adivinhação. Vítimas de magia de dragão sofrem uma penalidade em jogadas de proteção igual ao modificador de Classe de Armadura do dragão devido à sua idade; portanto, uma vítima das magias de um dragão wyrn sofre uma penalidade de -3 em testes de resistência.

Habitat/Ecologia: Os dragões são uma raça em extinção. Antigamente, guerreavam incessantemente entre si, mas, nos últimos milênios, evitaram lutar entre si. À medida que envelhecem, passam mais tempo dormindo; os dragões costumam dormir de vinte a trinta anos seguidos.

Quando um dragão desperta, seu primeiro pensamento é comida. Dragões malignos não hesitarão em atacar assentamentos humanos e semi-humanos próximos, mas dragões bons geralmente se limitam à caça selvagem.

Os dragões têm memórias de muitas coisas esquecidas por outras raças. Cada dragão é o equivalente a um sábio em diversas áreas da magia, da natureza ou do conhecimento extraplanar. Sabe-se que alguns dragões compartilham seu conhecimento com suplicantes mortais, mas, como regra, o conhecimento sobre dragões é cercado de enigmas e mistérios.

ENCONTRO 4-16 EXPERIÊNCIA 120 XP

TESOURO C. O, Qx10, S (L) MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
3[15]	17	7	8

1 x ARMA +2 (arma)

Orogs são uma raça subterrânea de mineradores e guerreiros que habitam as cadeias montanhosas de Cerília. Suas fortalezas e fortes sombrios podem ser encontradas escondidas em desfiladeiros remotos ou em grandes cavernas subterrâneas. Os orogs consideram todas as outras raças inimigas e vivem em um estado de guerra perpétua; nos últimos anos, eles estabeleceram vários pontos de apoio fortes na superfície.

Os orogs são mais altos que os humanos, mas têm pernas curtas e robustas. Um orog tem um torso grosso e largo, braços longos e poderosos e um rosto um tanto simiesco, com focinho curto e arrebicado, e narinas achatadas. A pele das criaturas não tem pelos e varia do cinza-couro ao preto.

Os orogs são excelentes metalúrgicos e comumente usam cotas de malha pesadas. As cores tribais são exibidas com orgulho em mantos, sobrecasacas ou estandartes. Apesar de sua aparência bruta, os orogs são muito inteligentes e têm um sólido domínio de táticas e estratégias.

Combate: Orogs são muito fortes e ganham +2 de bônus em jogadas de dano com qualquer arma de mão ou de arremesso. Eles preferem machados, maças, armas de haste e espadas longas e pesadas. Bestas também são populares.

Orogs sentem náuseas e ficam cegos pela luz solar intensa, sofrendo uma penalidade de -2 em ataques e jogadas de proteção nessas condições; mesmo dias nublados lhes concedem penalidades de -1. Essa aversão à luz do dia dificulta as viagens diurnas, então redes de túneis são frequentemente escavadas para permitir a movimentação nas proximidades de uma fortaleza orog sem emergir na luz do dia.

Um bando de orogs é liderado por um chefe de 6 DV com THACO 15 e um bônus de +4 em jogadas de dano. O chefe é aconselhado por um sacerdote de batalha de 5 DV que possui os poderes mágicos de um clérigo de 5º nível. O chefe é protegido por 2 a 12 orogs de pelo menos 16 PV cada, usando armadura de placas (CA 2), com um bônus de +3 em jogadas de dano. Para cada 20 orogs, um sublíder equivalente a um guarda estará presente, bem como um sacerdote de batalha com 3 DV e os poderes de um clérigo de 3º nível.



Os orogs domesticam uma variedade feroz de lagartos gigantes, equivalentes em todos os aspectos aos lagartos subterrâneos. Grupos de ataque que precisam se mover rapidamente costumam ser montados em lagartos, assim como líderes entre bandos de guerra maiores. Essas criaturas são descritas no LB3; estatísticas básicas a seguir.

Lagarto Subterrâneo

ENCONTRO 1-8 EXPERIÊNCIA 650 XP

TESOURO Nenhum MOVIMENTO 12

DV [PV]	CA	JP	MO
6[30]	15	6	7

1 x CAUDA +5 (2d6)

Habitat/Sociedade: No passado distante, os orogs eram habitantes da superfície que foram forçados a viver no subsolo durante uma série de guerras genocidas contra os anões. Eles conseguiram sobreviver adaptando-se ao novo ambiente. As fortalezas orog, lar de 4d6x10 indivíduos, são sustentadas pela coleta de fungos subterrâneos e pela criação de gado, além da caça e dos ataques extensivos na superfície.

Os orogs veem cada membro de sua sociedade como guerreiros. As virtudes militares são acolhidas por sua sociedade, e a força bruta também é respeitada. Os sacerdotes do poder patronal sem nome dos orogs são extremamente poderosos e influentes, e tribos inteiras marcham sob as ordens dos altos sacerdotes de batalha.

goblin, ceriliano

ENCONTRO 4-24 EXPERIÊNCIA 35/60/120 XP
TESOURO C (K) MOVIMENTO 6

DV [PV]	CA	JP	MO
[5], 1+1[6], 3[15]	13, 15, 17	5/6/7	8

1 x ARMA +1 (arma)

Goblins são comuns em Cerília e controlam numerosos reinos nas partes mais desoladas e perigosas da terra.

As Tribos dos Cinco Picos, Thurazor, Markazor, Uрга-Zai e Kal Kalathor, são todas controladas por goblins. Alguns desses estados são reconhecidos por seus vizinhos humanos ou semi-humanos como verdadeiros reinos. Ninguém gosta de ter goblins como vizinhos, mas, em alguns casos, há goblins demais para que os humanos considerem seriamente exterminá-los.

Em Cerília, todas as raças de goblins são consideradas uma única espécie, apesar das grandes variações em tamanho, força e aparência.

Goblins comuns são geralmente iguais aos goblins descritos no Livro dos Monstros; eles constituem cerca de 50% das tribos de goblins. Goblins de elite são aproximadamente iguais aos goblins hobgoblins e representam cerca de 30% da população. Goblins enormes são equivalentes aos bugbears e constituem cerca de 20% das tribos.

Independentemente do tamanho, todos os goblins são identificados por sua constituição atarracada e pernas arqueadas, rostos achatados, orelhas pontudas e bocas largas repletas de dentes afiados. A cor de sua pele varia do verde-acinzentado ao marrom opaco, e seus olhos tendem a brilhar com uma luz avermelhada e maligna quando estão agitados. Todos os goblins falam uma língua, embora existam variações significativas no dialeto de clã para clã.

Combate: Os goblins cerilianos não são prejudicados pela luz solar, embora prefiram dias nublados. Possuem infravisão a um alcance de 18 metros. Goblins comuns geralmente usam armaduras de couro e escudos, mas usam escamas mais pesadas ou cota de malha quando podem obtê-las. Goblins de elite e cavaleiros de lobo usam cota de malha, e goblins enormes costumam usar cota de malha com faixas ou talas. Todos os goblins preferem lanças, armas de haste, estrelas-da-manhã, machados, maças e espadas curtas. A maioria dos goblins comuns prefere lutar como escaramuçadores, fundeiros ou arqueiros.

Os líderes goblins representam cerca de 5% da população e podem ser classificados como PNJs, como mostrado.

	Guerreiro	Sacerdote	Mágico	Ladino
Comum	1° ao 4°	1° ao 6°	1° ao 6°	1° ao 10°
Elite	1° ao 8°	1° ao 8°	1° ao 8°	1° ao 8°
Enorme	3° ao 10°	1° ao 4°	1° ao 3°	-

Esses líderes terão habilidades e itens mágicos apropriados para sua classe e nível. Noventa por cento dos goblins conhecidos são guerreiros, sacerdotes e ladinos; magos são extremamente raros.

Os goblins domesticam lobos, e a maioria das propriedades goblins é guardada por 2d4 lobos para cada 50 goblins. Cerca de 25% desses lobos são lobos gigantes; goblins comuns podem montar nessas criaturas.

Habitat/Sociedade: Os goblins vivem em propriedades de clãs com uma dúzia ou mais famílias extensas (6d6x10 indivíduos) compartilhando um pequeno forte na colina. A sociedade goblin reprime as mulheres, que devem cuidar da maioria das tarefas domésticas. Isso inclui supervisionar escravos e cativos. Os goblins negociam escravos entre clãs com frequência e frequentemente organizam incursões em busca de mais cativos.

Os goblins raramente se dedicam à agricultura, mas geralmente cuidam do gado; couro, carne seca e produtos de mineração são suas principais exportações. Os estados goblins tendem a ser belicosos e agressivos, saqueando terras próximas, contratando mercenários ou cobrando altas taxas dos mercadores que passam.

o górgona

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 32000 XP
TESOURO domínio(+100 BO) MOVIMENTO 9

DV [PV]	CA	JP	MO
15 [75]	20/30	14	12

1 x PUNHO +24 (1d8+8)
1 x ARMA +28 (ARMA+8)

O Górgona começou a vida como Raesene, o filho mais velho de seu pai, o Senhor da Primeira Casa dos Andu. Desde cedo, parecia claro que ele ajudaria a moldar o futuro de Cerília. No entanto, como filho bastardo, a glória e a atenção foram para seus dois meio-irmãos legítimos, Haelyn e Roele. Embora sua aparência nunca o traísse, Resene invejava essa atenção e a cobiçava.

Apesar disso, ele lhes ensinou o que sabia sobre esgrima e equitação, e sua tutoria lhes proporcionou uma excelente compreensão dos fundamentos da guerra — fundamentos que os preparariam bem e lhes renderiam elogios. Raesene não permaneceu como professor por muito tempo; sete anos mais velho que Roele, ele ansiava por ver o mundo. Em seu décimo sexto aniversário, ele saiu de casa para explorar Cerília.

Quando retornou, endurecido pela batalha e marcado pela cicatriz, seu pai lhe deu o título de "Príncipe Negro" para refletir a desolação interior de Raesene. Mesmo assim, Raesene serviu nobremente ao pai, assim como ao irmão Roele, quando o Lorde Andu faleceu. Mas ninguém conseguia adivinhar o que se passava em seu coração.

Então Azrai chegou a Cerília. Ele estudou Raesene e viu o tipo de coração que seu tenente precisaria, então os dois fizeram um pacto. Enquanto Haelyn e Roele reuniam os exércitos dos Andu, Raesene começou sua traição, atraindo conspiradores para ajudá-lo em seu plano. Enquanto os Andu recuavam para Deismaar, Raesene desencadeou sua traição. Seus seguidores leais massacraram milhares de Andu e seus aliados, juntando-se aos exércitos de Azrai. O resto, como dizem, é história.

Raesene estava no auge da batalha com Roele quando os deuses se destruíram no topo de Deismaar. Raesene absorveu grande parte da essência de Azrai — quase tanto quanto Vos Kriesha e Belinik. Raesene foi o primeiro a descobrir o roubo de sangue e, mais tarde, o primeiro dos awnshegh a descobrir que as abominações podiam se tornar mais poderosas por meio do domínio da terra. Não muito tempo depois de Deismaar, ele estabeleceu seu reino ao norte de Anuire e iniciou sua colheita



geracional das novas linhagens. Ele passou muitos anos desde Deismaar cultivando e destruindo linhagens, além de reunir exército após exército para varrer Anuire. Ninguém podia conhecer a mente de Raesene, e aqueles que tentaram entender foram destruídos, assim como aqueles que tentaram desafiá-lo.

o górgona

Embora se diga que o Górgona (como passou a ser chamado) roubou a linhagem de Roele quando matou Michael Roele, não se sabe se isso é verdade. Alguns regentes de Anuire sussurraram que Michael, de alguma forma, conseguiu frustrar o Górgona, minando sua força, impedindo-o de dominar Anuire.

O Górgona aparece mais recentemente como um humanoide de pele pétrea com chifres no topo de sua enorme cabeça. Cascos e pernas semelhantes às de um bode adornam sua parte inferior, e sua força gigantesca lhe permite carregar seu corpo pesado. Poucos traços de humanidade são revelados em suas feições; ele se tornou quase inteiramente uma criatura do mal.

Alguns dizem que Daen Roesone, o fundador da Roesone moderna, é descendente distante deste awnsheghlein mais temível.

Linhagem/Habilidades de Linhagem: Grandiosa (Azrai): 100+. Sentido Aguçado (menor), Forma da Sangue (maior), Aura Divina (maior), Sentido Aguçado (maior), Vida Longa (maior), Sentir Veneno (menor), Regeneração (maior) e Cura (maior)

Combate: O Górgona era um excelente guerreiro como humano, habilidoso com a maioria das armas e especializado em algumas. Agora, com mais de mil anos de prática, ele se especializou em quase todas as armas encontradas em Cerilia. O Mestre deve decidir em quais armas o Górgona não se especializou.

Como se sua destreza física não bastasse, o Górgona também possui um potente ataque de olhar, efetivo a um alcance de 18 metros, que pode ser ativado à vontade. Ao se concentrar em um oponente por uma rodada, ele pode transformá-lo em pedra ou fazê-lo cair morto. A primeira aplicação permite uma jogada de proteção contra petrificação com penalidade de -2, enquanto a segunda requer uma jogada de proteção contra magia da morte. Se uma vítima cruzar o olhar com o Górgona, ela sofre uma penalidade adicional de -2.

Se a vítima estiver a até 3 metros do Górgona, a jogada de proteção sofre outra penalidade de -2.

As pernas do Górgona podem desferir um chute poderoso naqueles tolos o suficiente para ficarem atrás dela. Ele pode desferir esse ataque enquanto realiza um ataque comum com uma arma, embora sua CA diminua em 2 pontos naquela rodada. O chute causa 2d6 de dano.

Suas defesas são tão formidáveis quanto seu ataque. Sua pele pétrea lhe confere uma CA base de 0. Sua gigantesca armadura de placas +5 (chamada de Detentor de Rei), seu escudo +5 (chamado Palavra Gentil) e sua resistência mágica o tornam quase invulnerável. Além disso, ele só pode ser atingido por armas com encantamento +2 ou superior.

Habitat/Sociedade: O Górgona governa uma vasta extensão de terra a nordeste de Anuire chamada Coroa do Górgona. Ele também controla um reino goblin e os anos vizinhos. Algumas décadas atrás, suas hordas invadiram o reino Brecht de Kiergard, devastando-o e deixando-o desolado.

A Coroa do Górgona é um deserto de montanhas, vales e penhascos íngremes que fazem chover pedras sobre as cabeças de viajantes incautos. No centro desta terra está uma floresta de pinheiros que permanece verde, não importa quão fétidas sejam as fumaças dos vulcões próximos, e que permanece firmemente plantada apesar dos terremotos leves que ocasionalmente abalam a região.

No centro desta floresta de pinheiros fica Kal-Saitharak, o castelo do Górgona. De lá, ele comanda suas hordas; daqui, a morte voa para varrer as terras de Anuire.

O castelo, feito de obsidiana negra, é um edifício gigantesco, com torres que se erguem até as nuvens e masmorras que se estendem até o coração da terra. A sala do trono do Górgona é bem equipada, com várias armas tighmaevril penduradas ao alcance do trono. Rumores dizem (embora seja impossível verificar) que a Espada do Império Anuireano está pendurada entre elas.

O Górgona ordenou que alguns dos mercenários que o servem sequestrem mineiros e fundidores, para que o ferro extraído da Coroa possa ser fundido em armas. O brilho lúgubre dessas fundições se mistura ao ar nebuloso que paira constantemente sobre a Coroa do Górgona.

Ecologia: Como uma criatura singular, o Górgona não tem um nicho na ecologia, e ninguém sabe que tipo de usos podem ser derivados de sua pele. Sabe-se que a criatura está se tornando cada vez mais pétrea com o passar dos anos, refletindo a dureza granítica de seu coração. Talvez um dia ele se torne uma estátua por completo, e assim remova essa potente ameaça de Anuire.

Rhuobhe matador de homens

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 21000 XP

TESOURO domínio MOVIMENTO 15

DV [PV]	CA	JP	MO
17+3 [88]	14/28	12	12

1 x ESPADA +22 (2d4+4)

1 x ARCO +22 (1d8+3)

Quando Rhuobhe Matador de Homens (pronuncia-se Rove) era um jovem elfo, passando seu tempo no sul de Aelvinnwode, às margens do Rio Maesil (na terra agora conhecida como Ghoere), as tribos humanas começaram a migrar para Cerília. Embora nem sempre fossem pacíficos com os elfos (e vice-versa), nenhuma animosidade particular surgiu entre as duas espécies. Assim, os elfos buscaram ajuda humana para neutralizar a crescente onda de goblins.

Humanos e elfos trabalhavam juntos, embora nem sempre lado a lado, e aprendiam muito uns sobre os outros. À medida que os humanos repeliam os goblins, Rhuobhe se sentia fascinado pelos recém-chegados.

Finalmente, quando os goblins foram derrotados, os humanos começaram a colonizar as costas de Cerília. Rhuobhe não se importou com isso e até fez amizade com alguns recém-chegados, mostrando-lhes os segredos e maravilhas de Cerília.

Quando os humanos começaram a abusar das florestas, no entanto, traindo a confiança que neles depositara, ele mudou de ideia. Conversou com seus amigos e pediu que cessassem seus atos destrutivos. No entanto, eles zombaram dele e o mandaram embora. Amargurado e furioso, ele se juntou aos *gheallie Sidhe*, a Caçada dos Elfos, e caçou humanos com um fervor até então desconhecido para os elfos. Mesmo assim, os caçadores ficaram felizes em tê-lo, pois Rhuobhe era um excelente matador, e o apelidaram de Matador de Homens por seus esforços.

Quando Azrai abordou os elfos com seu plano de destruir os humanos, Rhuobhe aderiu avidamente. Mais tarde, quando os exércitos élficos desertaram Azrai ao perceberem o que ele representava, Rhuobhe permaneceu com o deus do mal. De fato, ele ficou surpreso ao ver que seus companheiros abandonaram o ódio pelos humanos tão rapidamente. Como resultado de sua lealdade e ódio, ele foi banhado pela essência de Azrai e transformado em uma abominação.

Desde então, Rhuobhe Matador de Homens tem usado seus poderes para promover sua agenda de destruição humana. Estabelecendo-se em uma passagem estrategicamente importante entre as Brumas Marítimas e as cadeias de montanhas da Coroa de Pedra,



ele tem atacado e atormentado os humanos por quase 1.500 anos.

Com o passar dos anos, a pele do Matador de Homens começou a acinzentar, como cinzas claras ou mármore frio. As pupilas e íris de seus olhos desapareceram, deixando orbes brancas e frias. Quando irritado, seus novos olhos brilham com luz e fúria. Rhuobhe é um dos mais poderosos awnsheghlien Anuireanos, perdendo apenas para o Górgona.

Rhuobhe matador de homens

Linhagem/Habilidades de Linhagem: Grandiosa (Azrai): 95. Forma da Sangue (maior), Antecedentes (maior), Sentido Aguçado (maior), Medo (maior), Regeneração (menor)

Magias Memorizadas: 1º: *Encantar pessoa, toque congelante, pular, dardos místicos (x2)*; 2º: *Cegueira, névoa, levitar, nuvem fedorenta, teia*; 3º: *Teletransportar, dissipar magia, voar, ímpeto, raio*; 4º: *Escudo de fogo, tempestade de gelo, globo menor de invulnerabilidade, crescimento de planta, metamorfosear-se*; 5º: *Animar mortos, conjurar elementais, contatar outro plano, desfazer, telecinese*; 6º: *Desintegrar, esfera congelante de Otiluke*; 7º: *Jato prismático*

Magias de Reino: *Arraso, Demagogo, Destruição em Massa, Dissipar magia de reino, Proteção, Subversão, Vidência.*

Combate: Quando Rhuobhe se prepara para o combate, todo o seu reino sabe. Talvez haja tensão no ar, ou talvez um leve estrondo na terra sinalize sua intenção. Quando ele veste Quebralaças (sua armadura de placas élficas +4) e Virada da Ira (seu escudo +3), e ergue Rasga-Corações (sua espada bastarda +4, roubo de vida) ou Morte Alada (um arco longo +3), seu domínio aguarda com a respiração suspensa, antecipando ansiosamente a destruição dos inimigos de Rhuobhe.

Rhuobhe não precisa carregar uma aljava de flechas consigo, pois pode invocar raios de energia do ar. Os raios azuis incandescentes não têm bônus de ataque, embora sejam tratados como armas encantadas +5 para atingir criaturas com imunidade a armas normais. Quando essas flechas acertam, o alvo deve fazer uma jogada de proteção contra magia ou sofrer 1d6 pontos de dano adicionais.

O sangue de Azrai alterou Rhuobhe de alguma forma, impedindo-o de ser ferido por flechas, punhais ou outros projéteis. Embora catapultas, adagas e machados possam feri-lo, flechas ricocheteiam em sua pele sem efeito.

Nada invisível escapa de seus olhos leitosos. Eles removem subterfúgios e ilusões para revelar o cerne da questão, forçando os inimigos de Rhuobhe a combatê-lo abertamente.

No entanto, seus olhos sensíveis não toleram luz forte; em áreas muito iluminadas, ele ataca com uma penalidade de -4. Ele não pode mais andar no mundo diurno como costumava fazer antes de sua transformação. Ele é uma criatura do crepúsculo agora e amaldiçoa aqueles que têm a capacidade de aproveitar o dia.

Rhuobhe também é um mago poderoso. Ele pode conjurar magias em combate enquanto veste sua

armadura de placas, embora suas mãos devam estar livres para isso. Dizem que ele se associa regularmente com criaturas dos planos inferiores, subjugando-as aos seus comandos e aprendendo segredos arcanos com elas. Embora isso provavelmente seja mera superstição — uma história para assustar crianças pequenas —, isso contribui de forma tangível para a aura de ameaça que paira sobre o elfo.

Habitat/Sociedade: Rhuobhe agora passa seu tempo tramando a ruína da humanidade em sua fortaleza, Ruannoch, às margens de um lago nevado na base da cordilheira das Brumas Marítimas. Ele reuniu um exército de centenas de elfos e os está treinando para destruir reinos vizinhos.

Sua torre é uma torre enegrecida, cuja base é um enorme toco de árvore. A parte inferior é cercada por um muro de espinhos, com apenas um pequeno e bem guardado caminho até a ponte levadiça. Gaiolas pendem de afloramentos na torre, repletas de esqueletos de elfos traiçoeiros à sua causa e de humanos que tolamente tentaram destruir o Matador de Homens.

Ecologia: Rhuobhe passou por uma metamorfose notável. Ao longo de seus longos anos de vida, tornou-se cada vez mais leal, dedicando sua vida mais à preservação e expansão do modo de vida élfico em detrimento do desfrute do seu próprio. Embora os elfos de Cerília sejam tradicionalmente caóticos, ele se deslocou para o reino da neutralidade. Assim, alguns diriam que ele não representa mais o caminho élfico e, portanto, não é apto a expulsar os humanos de Cerília.

o dragão marinho

ENCONTRO	1	EXPERIÊNCIA	14000 XP
TESOURO	domínio +50 BO	MOVIMENTO	6,24N

DV [PV]	CA	JP	MO
20 [100]	20	10	11

1 x MORDIDA +15 (3d10)
2 x CAUDA +15 (2d8)

Cerca de 600 anos atrás, quando os Roeles ainda viam para governar Anuire, um mercador anuiriano chamado Garrilein Suliere navegou pelo Estreito de Aerele, vendendo grãos, aço e tecidos de Anuire em Mieres, e retornando com um porão de carga cheio de ouro e especiarias. Era uma vida boa; ele lucrava com o comércio e também ajudava a enriquecer outros.

Ocasionalmente, ele complementava sua carga com passageiros. Um passageiro misterioso, que pagou seu peso em ouro, provou ser a ruína de Garrilein. Embora a travessia do Estreito dure apenas um dia, este dia mudaria irrevogavelmente a vida de Garrilein.

Uma tempestade se formou, e o manto do passageiro foi arrancado de seu rosto. Ele era escamoso e chifrado, uma criatura horrível parecida com um lagarto, e começou a massacrar a tripulação onde quer que estivessem. Embora Garrilein fosse apenas um guerreiro mediano, ele não conseguia ficar parado enquanto sua tripulação era massacrada.

Reunindo toda a sua escassa coragem, ele se esgueirou por trás da fera e cravou um arpão em suas costas. Ela expirou no arpão, amaldiçoando-o o tempo todo.

Seja pela maldição, seja pelo assassinato ter despertado o sangue latente de Garrilein, ele gradualmente assumiu as escamas da fera ao longo dos anos seguintes. Logo, ele não pôde mais aparecer em público e foi forçado a negociar com intermediários e mensageiros. Sua aparência continuou a piorar, até que finalmente ele se jogou no mar na tentativa de se matar.

Ele descobriu que a imersão na água não o mataria; em vez disso, a água salgada do Estreito acelerou sua transformação e ele eventualmente se tornou uma pequena serpente marinha. Os anos o tornaram maior e mais poderoso; e embora ele não seja ativamente maligno, sua transformação continua incessantemente.

Embora agora tenha pouca utilidade para ele, o Dragão do Mar ainda coleciona tesouros. Embora não possa mais aumentar sua fortuna com trabalho honesto, agora pode tomá-la dos capitães das embarcações que navegam pelo Estreito de Aerele. Ele aterroriza navios há 500 anos e, após as primeiras décadas, poucos ousam negar-lhe o tesouro que busca.

No entanto, o Dragão do Mar não tira vidas, a menos que seja forçado a fazê-lo em legítima defesa. Ele abre uma exceção para os navios piratas que tentam roubar o que seria seu. Aparentemente, ele sente alguma obrigação de ganhar o dinheiro que tira dos mercadores; matar os piratas é sua troca.



o dragão marinho

O Dragão do Mar aparece como uma serpente de 15 metros de comprimento com uma grande crista em forma de leque adornando suas costas. Ele é manchado de verde e azul e se mistura facilmente às águas, às vezes turbulentas, do Estreito. Presas preenchem sua boca e as nadadeiras em seus membros dianteiros o impulsionam poderosamente pela água. Ele não guarda nenhum traço de sua antiga humanidade, exceto por sua moral e sua capacidade de compreender toda a fala humana.

O dragão do mar consegue respirar tanto na água quanto no ar sem dificuldade, mas tem dificuldade para se mover em terra. Embora seja conhecido por perseguir inimigos em terra firme, ele prefere a água, onde é mais manobrável e perigoso.

Linhagem/Habilidades de Linhagem: Maior (Azrai): 70. Forma da Sangue (maior), Regeneração (maior), Regeneração (maior)

Combate: Capitães de navios prestam homenagem ao Dragão do Mar sem alarde, e por um bom motivo. Sua mordida causa 3d10 de dano, o suficiente para dilacerar um homem normal com um único golpe de dentes afiados. Alternativamente, ele pode desferir um ataque esmagador com suas duas nadadeiras tremendas, cada uma causando 2d8 de dano. Qualquer objeto quebrável deve fazer uma jogada de proteção contra golpe esmagador ao ser atingido por suas nadadeiras ou será estilhaçado.

O Dragão do Mar descobriu recentemente que seu grande tamanho confere duas formas adicionais de ataque. Ele agora é de um tamanho tal que pode engolir inimigos do tamanho de um homem; quando ataca com sua mordida, um resultado natural de 19 ou 20 significa que sua vítima foi engolida inteira. A vítima sofre 1d20 de dano ao passar por fileiras de dentes e entrar na garganta do Dragão do Mar, então tem 1d6 rodadas para se libertar (causando 20 pontos de dano à CA 5) antes de se afogar e morrer queimado na poderosa bile estomacal. Apenas armas de tamanho P podem ser usadas para cortá-lo; não há espaço para empunhar armas maiores.

O outro ataque recém-descoberto da criatura é sua espiral esmagadora. Ele pode envolver qualquer navio com convés de 6 metros de largura ou menos e esmagá-lo. Se a madeira do navio falhar em um teste de proteção contra golpe esmagador, o casco se estilhaça e o navio afunda lentamente.

O Dragão do Mar pode cuspir uma nuvem de tinta sob suas nadadeiras para ajudá-lo a escapar. A tinta atua como uma magia de escuridão com um raio de 15 metros debaixo d'água; é ineficaz acima d'água.

O Dragão do Mar regenera 2 PV por rodada enquanto seus ferimentos estão debaixo d'água. Se um ferimento for exposto ao ar por mais de 3 rodadas, ele deve se curar normalmente. Se reduzido a -10 pontos de vida, o Dragão do Mar morre.

Habitat/Sociedade: O Dragão do Mar não tem sociedade. Ele vive sozinho em uma gruta sob a Ilha Baerghos, contemplando seu tesouro. Diz-se que uma tribo primitiva vive na ilha e venera o Dragão do Mar como um deus, mas ninguém pôs os pés na ilha em mais de dois séculos para comprovar isso.

Ecologia: O Dragão do Mar patrulha o Estreito de Ae-rele, alimentando-se de tubarões e baleias. Se estes não estiverem disponíveis, ele pode sobreviver com plâncton ou algas marinhas. Ele arrasta o tributo doado a ele por marinheiros ávidos por escapar de sua ira para sua gruta subaquática. Alguns aventureiros imprudentes já saquearam esta gruta ao longo dos anos, e muitos outros planejam cuidadosamente entrar quando o Dragão do Mar está ausente, mas esta é uma aventura tola, pois o Dragão do Mar não segue horários e pode retornar a qualquer momento. Apesar de sua natureza geralmente passiva, ele matará qualquer um que mexa com seu tesouro. Embora não tenha utilidade para o tesouro, ele aprecia sua companhia e o guarda zelosamente.

Há uma teoria de que o Dragão do Mar coleciona tesouros para lembrá-lo de sua humanidade perdida. Alguns dizem que ele faria qualquer coisa para recuperar aquela vida, ou para acabar com esta. Eles estão errados em um aspecto: ele luta ferozmente quando atacado, como se tivesse medo da morte.

Viajantes no Estreito devem ser avisados: embora seja possível negociar com o Dragão do Mar, ele exige tributo. Ele é nada menos que irracional se negado. Ninguém sobreviveu para contar uma história sobre escapar do Dragão do Mar prometendo retornar com mais ouro. Embora seja ganancioso, ele não é estúpido. Ninguém escapa de um encontro com o Dragão do Mar com a bolsa cheia.

a aranha

ENCONTRO 1 EXPERIÊNCIA 14000 XP

TESOURO domínio 20-30 BO MOVIMENTO 15

DV [PV]	CA	JP	MO
16+1 [81]	22/16	10	12

2 x GARRA +13 (1d10)

1 x PICADA +13 (1d6)

Na época em que os humanos chegaram a Cerília, as florestas próximas às terras modernas de Roesone eram controladas por uma tribo de goblins. Os goblins, que dominavam a magia e se envolviam em poderes além do alcance humano, eram uma força a ser reconhecida. De todos eles, Tal-Qazar era o mais poderoso.

Ele era chamado de Senhor das Aranhas, pois uma vez que seus inimigos fossem apanhados em suas armadilhas, estariam condenados. Ele liderou exércitos de milhares de goblins e gnolls contra os odiados elfos; muitas foram as torres élficas que ruíram sob as botas dos humanoides do Senhor das Aranhas, e muitos foram os elfos que tombaram com flechas envenenadas em seus flancos.

Por fim, Tal-Qazar reivindicou uma grande parte da floresta escura e a chamou de Ruína da Aranha. Ao mesmo tempo, os colonos Andu, que se autodenominavam Deretha, expulsaram os elfos de Erebanien. O Senhor das Aranhas esmagou os elfos enquanto fugiam, e apenas alguns sobreviveram para alcançar a segurança nas terras natais dos elfos.

Os goblins de Tal-Qazar entraram em confronto frequente com os Deretha, até o dia de Deismaar. O Senhor das Aranhas liderou uma poderosa tropa de goblins, e grande foi a destruição que causaram ao longo do caminho. No entanto, a tropa foi praticamente obliterada pela explosão da destruição dos deuses, e Tal-Qazar e alguns poucos sobreviventes lamentáveis voltaram para casa.

O Senhor das Aranhas havia absorvido um pouco da essência de Azrai e percebeu o poder à sua disposição. Ele usou esse poder para se restabelecer na Ruína da Aranha, e jovens goblins se uniram à sua bandeira. À medida que Tal-Qazar usava seu poder para ganhar mais dinheiro e mais infâmia para si, o sangue de Azrai o distorceu, trazendo à tona sua natureza aracnídea.

Tal-Qazar, sem surpresa, logo se viu sofrendo uma mutação na monstruosidade inchada que é hoje. Ele tentou tudo ao seu alcance para permanecer um goblin normal. No entanto, nenhuma cirurgia conseguiu remover permanentemente as pernas extras que continuavam crescendo em seus quadris. Nenhum corte conseguiu reduzir o abdômen aracnídeo que substituiu a parte inferior de seu torso. A única maneira segura de interromper a transformação era parar de usar suas habilidades de sangue; se tentasse isso, os jovens goblins tentariam tomar o poder. E assim a transformação continuou em ritmo acelerado, até que o Senhor Aranha se tornou verdadeiramente a Aranha.



a aranha

Enquanto isso, os Anuireanos estavam levando os goblins de volta à selvageria. Grande parte da civilização goblin foi perdida quando os Anuireanos desmataram vastas extensões de terra e, embora os imperadores Roele não pudessem destruir a Aranha, conseguiram contê-la e suas hordas. O poder goblin quase desapareceu de Anuire por um tempo.

A Aranha se abrigava em sua floresta, enviando hordas de humanoides às terras humanas apenas para vê-los morrer. Sua sanidade se desgastava a cada ano que passava, desaparecendo com sua essência goblinóide.

A Aranha agora se apresenta como uma aranha gigantesca, malhada e peluda, com a parte superior do corpo musculosa e goblinóide sobre ela. Sua boca é cheia de presas, suas orelhas são pontudas e seus olhos são desprovidos de sanidade. Ela pode conversar e negociar, mas seu temperamento oscila descontroladamente e pode matar um visitante sem pensar duas vezes. No entanto, ela tem um senso de honra distorcido e manterá sua palavra — talvez o último resquício de um outrora nobre lorde goblin.

Linhagem/Habilidades de Linhagem: Afinidade Animal (aranhas-maior). Forma da Sangue (maior), Invulnerabilidade (maior), Vida Longa (maior), Regeneração (maior)

Combate: Embora seja menos poderosa que o Górgona e Rhuobhe Matador de Homens, a Aranha ainda é uma inimiga a ser temida. Ela pode se mover rapidamente de um lado para o outro, esquivando-se de golpes o tempo todo. Ao atacar, usa suas duas poderosas mãos com garras para golpear o oponente e, em seguida, desfere uma mordida horrenda com dentes afiados. Se a Aranha morder um inimigo com sucesso, o oponente deve realizar uma jogada de proteção contra veneno com penalidade de -2 ou cair morto no local. Mesmo um teste bem-sucedido causa 20 pontos de dano.

A Aranha pode saltar até 9 metros no ar e pousar em um alvo a 15 metros de distância com uma jogada de ataque bem-sucedida. Esta não é uma tática que ela usa com muita frequência em combate, mas é valiosa para emboscadas ou fugas. Ainda assim, há momentos em que um bom salto parece perfeito...

O awnshegh pode deixar um rastro de teia atrás de si ou tecer uma teia intrincada. A teia pode cobrir uma área de 12x12x12 metros e retém criaturas como a magia da teia. No entanto, esta teia não pode ser queimada. Essas teias se dissolvem após um ou dois dias.

Se a Aranha estiver em uma situação difícil, ela usa sua saliva ofuscante para escapar. Este jato de saliva pode atingir três pessoas em um raio de 3 metros com um ataque bem-sucedido em cada uma delas, e cega as

vítimas por 1d6 turnos. A menos que uma jogada de proteção contra veneno seja bem-sucedido, esta saliva também causa 1d6 de dano após 1 rodada.

Ela pode ser lavada com água, mas isso alivia apenas o dano, não a cegueira.

A Aranha se regenera a uma taxa de 1 PV por rodada. Ela pode até mesmo se regenerar de danos que a deixem abaixo de -10 pontos de vida. A única maneira de matar a criatura de fato é cortar os restos, incendiá-los e espalhar sal sobre a terra onde as cinzas jazem.

Habitat/Sociedade: A Aranha controla a floresta úmida conhecida como Ruína da Aranha, em meio aos poderes Anuireanos. É uma prova da astúcia e sutileza da Aranha ter sobrevivido tanto tempo presa entre tantos reinos hostis.

A Ruína da Aranha é uma das florestas mais perigosas de Anuire e está repleta de armadilhas naturais e brechas. O que parecem ser trilhas de caça levam a pântanos e túmulos de goblins mortos.

A terra também está repleta de goblins e gnolls vivos, todos correndo para cumprir as ordens da Aranha. Séculos se passaram desde que algum deles tentou usurpar a posição da Aranha; histórias sobre aquele último tolo ainda são contadas ao redor das fogueiras à noite.

As aranhas que povoam o Penhasco das Aranhas são inúmeras. Seu tamanho varia de uma pequena unha até aquelas que podem derrubar um veado. A maioria é altamente venenosa. Nenhum deles ataca os capangas da Aranha.

Ecologia: Os exércitos da Aranha são temidos por reinos distantes, pois atacam sem provocação e sem aviso. Regentes que buscaram domar o Vale das Aranhas com exércitos enormes sempre emergiram da floresta com menos da metade de seus homens e a promessa de nunca mais entrar naquela mata.

A Aranha comanda não apenas exércitos de goblins e gnolls, mas também desenvolveu um estranho controle sobre aranhas naturais. Ninguém sabe a extensão desse poder, mas uma alma infeliz afirmou ter visto as aranhas inferiores injetando seu veneno em sua líder. Outros afirmam que a Aranha desfruta de uma ligação telepática com cada um de seus lacaios aracnídeos.