

GURPS 4e

Bestiário 1

Criaturas desafiadoras

4/1/2011

Filhos da Calculadora



GURPS 4e Bestiário 1

Índice

Introdução	3
Animais Atrozes	4
Bulette	5
Girallon	6
Guardião Protetor.....	7
Krenshar.....	7
Dragões Verdadeiros	9
Dragões Cromáticos	11
Dragão Negro.....	11
Dragão Azul.....	13
Dragão Verde.....	15
Dragão Vermelho.....	17
Dragão Branco	19
Dragões Metálicos	21
Dragão de Latão.....	21
Dragão de Bronze	23
Dragão de Cobre.....	25
Dragão de Ouro	27
Dragão de Prata.....	29

Mortos-Vivos.....	31
Modelo de Morto-Vivo.....	31
Bodak.....	32
Carniçal.....	33
Lacedon	34
Lívido	34
Cria Vampirica	35
Devorador	36
Inumano	37
Lich	37
Múmia	38
Vampiro.....	39
Andarilho Noturno	39
Rastejante Noturno.....	40
Vulto Alado.....	41
Esqueleto.....	42
Zumbi	43

Introdução

O bestiário que vocês têm em suas mãos foi feito em trabalho de colaboração de três pessoas que gostam de jogar **GURPS** e que sentiam falta de um bestiário para a quarta edição que até o presente momento ainda não tinha saído. Um bestiário que também fosse desafiador para jogadores de nível de poder mais elevado e com monstros velhos conhecidos de muitas campanhas de fantasia medieval (principalmente do cenário de campanha de *Forgotten Realms – Os Reinos Esquecidos* do sistema **D&D**).

Este PDF tem muitos monstros convertidos do Livro dos Monstros de **D&D** para o sistema **GURPS** Quarta Edição tentando manter eles o mais fiel que pudemos aos do livro, mas também dando a eles um pouco de nossa visão de como deveria ser certas habilidades para funcionar de modo mais lógico no sistema **GURPS** quando transferidas para ele.

As estatísticas abaixo estão usando os nomes em inglês das características do sistema **GURPS**, pois eu estou acostumado com o livro que comprei em inglês importado antes de ter saído a versão traduzida em português da Devir. Eu não sei como a Devir traduziu os nomes no livro brasileiro apesar de uns membros do grupo possuírem o livro em português acabamos usando as estatísticas em inglês mesmo. Eu vou postar em breve um manual com os termos de inglês para português para ajudar jogadores e também para auxiliar a quem achar material em sites da internet que muitas vezes usam os termos em inglês.

Quando os nomes de alguma característica (Vantagem, Desvantagem, Perícia, etc) ainda estiver em inglês é porque preferi assim para não gerar confusão, mas no final do livro tem um pequeno glossário traduzindo algumas palavras.

Criadores:

Allan Alves Franco (Foxlau)
José Tarcísio de Oliveira Filho
Márcio Machado Ribeiro (JamesFoxBR)

Site Oficial de GURPS 4th da Steve Jackson Games.

<http://www.sjgames.com/gurps/>

Site Oficial de GURPS Quarta Edição brasileiro da Devir.

<http://www.devir.com.br/gurps/>

O material aqui apresentado é criação original minha, destinado ao uso com o sistema **GURPS** (<http://www.sjgames.com/gurps>) da Steve Jackson Games (<http://www.sjgames.com>). Este material não é oficial e não é aprovado pela Steve Jackson Games.

GURPS é uma marca registrada da Steve Jackson Games, e sua arte é propriedade da Steve Jackson Games. Todos os direitos reservados a SJ Games. Este material é usado aqui de acordo com a Política Online da Steve Jackson Games (http://www.sjgames.com/general/online_policy.html).

Animais Atrozes

Animal Atroz	ST	DX	IQ	HT	PV	VONT	PER	PF	Vel. Básica	Esquiva	Desl. Básico	MT	RD
Arminho Atroz	14	14	4	10	17	10	12	11	6	10	7	+1	2 (Pele Resistente)
Carcaju Atroz	27	13	4	14	32	11	12	15	6,75	10	5	+2	4 (Pele Resistente)
Gorila Atroz	26	13	5	12	31	10	11	14	6,25	10	6	+1	4 (Pele Resistente)
Javali Atroz	32	10	5	13	40	12	14	15	5,75	9	6	+2	6 (Pele Resistente)
Leão Atroz	30	12	4	13	38	12	13	12	6,25	10	7	+2	4 (Pele Resistente)
Lobo Atroz	29	13	4	13	35	12	15	13	6,5	10	9	+1	3 (Pele Resistente)
Morcego Atroz	25	16	3	13	29	10	14	13	7,25	11	2 / 12 Voo	+2	4 (Pele Resistente)
Rato Atroz	10	14	3	12	10	11	12	12	6,5	10	6	-2	1 (Pele Resistente)
Texugo Atroz	14	13	4	14	17	10	12	14	6,75	10	5 / 2 Cavar	0	3 (Pele Resistente)
Tigre Atroz	36	14	4	13	52	15	15	16	6,75	10	8	+2	6 (Pele Resistente)
Tubarão Atroz	45	13	2	13	54	14	14	15	6,5	10	(6 / 12) Água	+4	7 (Pele Resistente)
Urso Atroz	35	12	3	14	49	12	13	16	6,5	10	6	+2	7 (Pele Resistente)

Animal	(Perícia Briga) Ataque – Dano	Habilidades Especiais
Arminho Atroz	(16) Garras 1d (Corte), Mordida 1d (Corte)	Dentes (Afiados), Garras (Afiadas), Pelagem, Quadrúpede, Tolerância à Temperatura 1
Carcaju Atroz	(16) Garras 3d+1 (Corte), Mordida 3d+1 (Corte)	Dentes (Afiados), Garras (Afiadas), Pelagem, Quadrúpede, Tolerância à Temperatura 1
Gorila Atroz	(15) Pancadas 2d+3 (Contusão), Mordida 2d+3 (Corte)	Dentes (Afiados), Mão Fraca 2, Pelagem, Pendular, ST Braçal 5
Javali Atroz	(15) Mordida 3d+3 (Contusão)	Pelagem, Quadrúpede, Tolerância à Temperatura 1
Leão Atroz	(17) Garras 3d+2 (Corte), Mordida 3d+2 (Corte)	Dentes (Afiados), Garras (Afiadas), Pelagem, Preguiça, Quadrúpede, Tolerância à Temperatura 1
Lobo Atroz	(18) Mordida 3d+2 (Corte)	Dentes (Afiados), Pelagem, Quadrúpede, Tolerância à Temperatura 2
Morcego Atroz	(19) Mordida 2d+3 (Corte)	Dentes (Afiados), Sentido de Vibração, Voo (Alado)
Rato Atroz	(16) Mordida 1d-2 (Corte)	Dentes (Afiados), Pelagem, Quadrúpede, Resistente (Doenças) +3, Tolerância à Temperatura 1
Texugo Atroz	(17) Garras 1d (Corte), Mordida 1d (Corte)	Dentes (Afiados), Escavação 2, Garras (Afiadas), Pelagem, Quadrúpede, Tolerância à Temperatura 1
Tigre Atroz	(20) Garras 4d+2 (Corte), Mordida 4d+2 (Corte)	Ataque Adicional 2, Dentes (Afiados), Garras (Afiadas), Pelagem, Quadrúpede, Tolerância à Temperatura 1
Tubarão Atroz	(18) Mordida 5d+4 (Perf), Focinhada 5d+10 (Contusão)	Audição Subsônica, Dentes (Presas), Deslocamento Básico Ampliado 1 (Desl Básico. Aquático 12), Golpeador (Focinhada; Contusão), Ictioide, Irritabilidade (9), Não Respira (Guelras), Resistência a Pressão 2
Urso Atroz	(16) Garras 4d+8 (Contusão), Mordida 4d+3 (Corte)	Dentes (Afiados), Garras (Cegas), Pelagem, Quadrúpede, Semiereto, Tolerância à Temperatura 2

Metacaracterística: Animal Atroz: Todo animal atroz tem: Hipoalergia [10], Olfato Discriminatório [15], Reflexos em Combate [15], Visão Noturna 5 [5] e a metacaracterística de Animal Selvagem [-30]. Outras vantagens próprias de cada um dos animais atroz podem ser encontradas dentro da área Habilidades Especiais ou nas áreas individuais abaixo.

Arminho Atroz: *Perícias:* Furtividade-16, Observação-14, Rastreamento-14.

Carcaju Atroz: *Perícias:* Escalada-15.

Gorila Atroz: *Perícias:* Escalada-18, Furtividade-14, Sobrevivência (Selvas).

Javali Atroz: *Perícias:* Sobrevivência (Florestas)-14.

Leão Atroz: *Perícias:* Corrida-15.

Lobo Atroz: *Perícias:* Furtividade-15, Observação-16, Rastreamento-20, Sobrevivência (Florestas)-15.

Morcego Atroz: *Perícias:* Furtividade-19, Voo-14

Rato Atroz: *Perícias:* Escalada-15, Furtividade-16, Natação-18.

Texugo Atroz: *Perícias:* Furtividade-14

Tigre Atroz: *Perícias:* Furtividade-15, Natação-14, Rastreamento-16, Salto-14.

Tubarão Atroz: *Perícias:* Natação-17, Rastreamento-19, Sobrevivência (Mar Aberto)-15.

Urso Atroz: *Perícias:* Corrida-14, Natação-15, Pescaria-15, Rastreamento-16, Sobrevivência (Floresta)-15.



Bulette [240]

Também conhecido como tubarão terrestre, o bulette é um predador terrível que vive só para comer. Um bulette ataca qualquer coisa que considera como comestível, escolhendo a presa mais fácil ou mais próxima. As únicas criaturas que se recusa a comer são os elfos (e eles não gostam do sabor dos anões).

Quando está escavando, um bulette confia no seu sentido sísmico para detectar suas presas (qualquer coisa que se mova). Uma vez que detecte algo ele quebra a superfície e começa o ataque.

ST: 38 [84]	HP: 38 [0]	Vel. Básica: 7 [0]
DX: 12 [24]	Vont: 12 [50]	Desl. Básico: 7 [0]
IQ: 2 [-160]	Per: 12 [50]	Desl. Básico (escavando): 4
HT: 16 [60]	PF: 16 [0]	MT: +3
Esquiva: 11	Aparar: n/a	RD: 12

Mordida (16): 4d-1 corte.

Garra (16): 4d+3 contusão.

Metacaracterísticas e Modelo: Animal Selvagem [-30]; Quadrúpede [-35].

Vantagens: Ataque Adicional 1 [25]; Dentes (Afiados) [1]; Digestão Universal (Matter Eater) [15]; Escavação 4 [50]; Garras (Cegas) [3]; Golpeador (Focinho; Contusão) [5]; Olfato Discriminatório [15]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 12 (Sem Armadura) [36]; Sentido de Vibração [10]; Super Salto 1 [10]; Visão no Escuro [25].

Desvantagens: Consumo Ampliado 1 [-10]; Impulsividade (12) [-10]; Irritabilidade (9) [-15]; Não Come Elfos [-1]; Solitário (12) [-5].

Perícias: Briga (DX+4) 16 [12]; Rastreamento (Per+2) 14 [8]; Sobrevivência (Montanhas) (Per+2) 14 [8].

Classe: Besta Mágica.

Girallon [340]

Girallon são primos selvagens e mágicos dos gorilas. Ao deslocar-se no chão, um girallon caminha usando suas pernas e seus braços inferiores. Um girallon adulto possui cerca de 2,4 metros de altura, um peito largo e coberto por uma pelagem branca e espessa. Ele pesa aproximadamente 400 kg.

Um girallon solitário geralmente se esconde nos galhos de uma árvore ou debaixo de uma pilha de folhas, mostrando apenas seu nariz. Quando ele vê ou fareja uma presa ele inicia o ataque. Um girallon geralmente pega uma presa que é pequena o suficiente para carregar e recua, muitas vezes desaparecendo nas árvores antes que os companheiros da vítima possam fazer alguma coisa para revidar. Contra inimigos maiores, um girallon procura dilacerar seu oponente tão rapidamente quanto possível.

ST: 20 [90]	PV: 20 [0]	Vel. Básica: 7 [10]
DX: 14 [80]	Vont: 10 [25]	Desl. Básico: 8 [5]
IQ: 5 [-100]	Per: 14 [45]	
HT: 12 [20]	PF: 12 [0]	MT: +1
Esquiva: 11	Aparar: 12	RD: 4

Mordida (16): 2d-2 corte.

Garra (Braços Superiores) (16): 2d+2 contusão.

Garra (Braços Inferiores) (16): 2d contusão.

Metacaracterísticas e Modelo: Animal Selvagem [-30].

Vantagens: Ataque Adicional 3 [75]; Braços Adicionais 2 [20]; Dentes (Afiados) [1]; Garras (Cegas) [3]; Olfato Discriminatório [15]; Pelagem [1]; Pendular [5]; ST Braçal +4 (Braços Superiores) [18]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 4 (Pele Resistente) [12]; Super Escalada 3 [9]; Tolerância à Temperatura 2 [2]; Visão no Escuro [25].

Desvantagens: Mão Fraca 2 [-10]; Sanguinolência (12) [-10].

Perícias: Briga (DX +2) 16 [4]; Escalada¹ (DX+2) 16 [8]; Furtividade (DX) 14 [2]; Rastreamento² (Per-5) 9 [0].

Classe: Besta Mágica.

¹ Inclui: +2 Pendular; -2 Mão Fraca.

² Condicional: +4 Olfato Discriminatório.



Guardião Protetor [503]

Criados por conjuradores para serem seus guarda-costas, os guardiões protetores são Constructos que protegem seus mestres com magia e sua resistência. Quando é construído, um guardião protetor é ligado a um amuleto mágico em particular. A partir disso, considerará o portador desse amuleto como seu mestre, protegendo e seguindo o indivíduo em todos os lugares (a menos que seja ordenado para não fazê-lo).

Um guardião protetor obedece aos comandos verbais de seu mestre da melhor forma possível, embora não seja bom para nada além de combate e, possivelmente, o trabalho manual simples. Também pode ser usado para executar tarefas específicas em tempos específicos ou quando certas condições sejam cumpridas. O portador do amuleto pode chamar o guardião protetor a qualquer distância, ele virá desde que esteja no mesmo plano.

Um guardião protetor tem cerca de 2,7 metros de altura e pesa mais de 600 kg. Guardiões protetores não podem falar, mas compreendem comandos dados em vários idiomas.

Guardiões protetores atacam com seus pesados punhos de pedra em combate. Eles são feitos para a defesa e não são particularmente impressionantes no ataque.

ST: 23 [117]	PV: 30 [13]	Vel. Básica: 5,75 [0]
DX: 10 [0]	Vont: 12 [30]	Desl. Básico: 5 [0]
IQ: 6 [-80]	Per: 10 [20]	
HT: 13 [30]	PF: 0 [0]	MT: +1
Esquiva: 9	Aparar: 12	RD: 15

Soco (16): 2d+2 contusão.

Chute (14): 2d+3 contusão.

Idiomas: 10 idiomas além do Comum, todos (Nativo/Nenhum) [30].

Metacaracterísticas e Modelo: Autômato [-85].

Vantagens: Detectar (Amuleto; Long-Range (2)) [10]; Detectar Aguçado 6 [12]; Durabilidade Sobrenatural [150]; Fleuma [15]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Controle Mental [15]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Indomável [15]; Não Come nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Não Respira [20]; Reflexos em Combate [15]; Regeneração (Muito Rápida) [100]; Resistência a Dano 15 (Sem Armadura) [45]; Resistência a Pressão 2 [10]; Sacrificial Parry (Briga) [1]; Tolerância a Ferimentos (Homogêneo, Sem Sangue, Sem olhos) [50]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Visão no Escuro [25].

Desvantagens: Disosmia [-5]; Entopercido [-20]; Fragilidade (Não-Natural) [-50]; Incapaz de Aprender [-30]; Incapaz de Falar [-15]; Manuseadores Precários [-30].

Perícias: Briga (DX +6) 16 [20].

Classe: Constructo.



Krenshar [49]

O krenshar é um felino estranho e carnívoro com a pele extremamente flexível em sua cabeça. Um típico krenshar mede de 1,2 a 1,5 de comprimento com uma cabeça longa e estreita. Ele pesa cerca de 90 kg.

Krenshars se utilizam de batedores solitários enquanto que os restantes ficam escondidos para uma emboscada. O batedor aparece repentinamente e assusta a vítima e então a persegue com o objetivo de também se unir ao ataque.

Um krenshar pode puxar a pele da cabeça para trás, revelando a musculatura e estrutura óssea do crânio. Isso já é o suficiente para assustar muitas vítimas. Essa habilidade, combinada com um uivo alto produz um efeito perturbador que causa medo aos oponentes.

ST: 11 [6]	PV: 11 [0]	Vel. Básica: 6 [10]
DX: 12 [24]	Vont: 11 [30]	Desl. Básico: 6 [0]
IQ: 5 [-100]	Per: 12 [35]	
HT: 10 [0]	PF: 10 [0]	MT: +0
Esquiva: 10	Aparar: n/a	RD: 3

Mordida (12): 1d-2 corte.

Garra (12): 1d-1 contusão.

Metacaracterísticas e Modelo: Animal Selvagem [-30]; Quadrúpede [-35].

Vantagens: Dentes (Afiados) [1]; Garras (Cegas) [3]; Olfato Discriminatório [15]; Pelagem [1]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 3 (Pele Resistente) [9]; Terror (Vont-0) [30]; Visão no Escuro [25]; Voz Penetrante [1].

Perícias: Briga (DX+0) 12 [1]; Furtividade (DX+1) 13 [4]; Rastreamento¹ (Per-5) 7 [0]; Salto (DX+2) 14 [4].

Classe: Besta Mágica.

¹ Condicional: +4 Olfato Discriminatório.



Dragões Verdadeiros

As variedades conhecidas dos dragões verdadeiros (ao contrário de outras criaturas que têm a Classe dragão) se dividem em duas grandes categorias: cromáticos e metálicos. Os dragões cromáticos são negro, azul, verde, vermelho e branco, todos eles são malignos e extremamente ferozes. Os dragões metálicos são latão, bronze, cobre, ouro e prata, todos eles são bondosos, geralmente nobres e altamente respeitados pelos sábios.

Todos os dragões verdadeiros ganham mais habilidades e poderes à medida que envelhecem, ao contrário de outros dragões. Eles variam em comprimento podendo chegar a mais de 30 metros depois de atingir a categoria de grande ancião. O tamanho de um dragão varia conforme a idade e a espécie.

O metabolismo de um dragão é extremamente eficiente e pode metabolizar até mesmo material inorgânico. Alguns dragões desenvolvem um gosto por isso.

Embora seus objetivos e ideais mudem de espécie para espécie, todos os dragões são gananciosos. Eles gostam de acumular riquezas, coletando montes de moedas, gemas, jóias e itens mágicos. Aqueles com grandes tesouros são relutantes em deixá-los por muito tempo, e se aventuram fora de seus covis apenas para patrulhar a área próxima ou para obter alimento. Para os dragões seus tesouros nunca são o suficiente. Dragões gostam de fazer camas de seus tesouros, formando montes e valas para encaixar seus corpos. Quando um dragão atinge a idade de grande ancião, centenas de pedras preciosas e moedas podem ser encontradas presas em seu couro.

Um dragão ataca com suas poderosas garras e sua mordida e também pode usar como arma o seu sopro e ataques físicos especiais dependendo do seu tamanho. Eles preferem lutar voando, ficando fora de alcance até que tenha derrotado seu oponente com seus ataques à distância. A medida que vão ficando mais velhos os dragões também ficam mais inteligentes e se tornam especialistas em eliminar os inimigos mais perigosos primeiramente (ou evitá-los enquanto se concentra nos mais fracos).

Apresentamos a seguir uma série de informações sobre os poderes de um dragão.

Idiomas: Todos os Dragões falam Dracônico e Comum.

Garra (2 Garra): Usa regra de ataques padrões atacando um dos três hexágonos frontais. Sempre do tipo “Garras (Afiadas)” e dano tipo **Corte***. Eles podem aparar.

Asas (2 Asas): Esse ataque só atinge os hexágonos laterais com “Arco Limitado 60°” (E cada asa só atinge o correspondente ao próprio lado). Elas causam dano do tipo **Contusão****.

Mordida: Esse ataque usa regra de ataques padrões atacando um dos três hexágonos frontais. As mordidas dos Dragões sempre são do tipo “Dentes (Presas)” e infligem GdP -1 de **Perfuração****.

Cauda: A cauda tem “Arco Limitado” só podendo o arco de 60° atrás. Este ataque causa o dano indicado com modificador de dano por **Contusão****.

Terror: Esta habilidade é a vantagem Terror e os números indicados na coluna de Terror são os níveis dessa vantagem e penalidades para o teste. Os dragões são imunes ao terror de outros dragões. Eles têm “Fleuma (Só Contra Terror de Dragões -80%) [3]” (já incluído na lista de vantagens gerais abaixo).

Magias Inatas: Dragões começam com “Aptidão Mágica” 0 e ganham mais com a idade. Os nomes marcados na tabela deles em itálico serão magias inatas do dragão que ele ganha naquela categoria de idade e pode soltar seguindo as regras normais para magias Inatas. **(Lista de Magias Personalizadas. Requer Habilidade Especial Aptidão Mágica 1 na Tabela para liberar compra dessa lista. Um dragão tem 10 Pts x Categoria de Idade para gastar em magias livremente usando o sistema básico de magias.**

Perícias: Um dragão tem 10 Pts x Categoria de Idade para gastar nas perícias.

Resistência a Dano: A Resistência a dano do dragão é em todo o corpo, mas nos olhos em vez dela eles tem “Membrana Nictitante” que da Metade apenas da RD do corpo arredondado para baixo. Esse valor aparece depois da barra. Como a RD do dragão é

GURPS 4e Bestiário 1

por causa das *Escamas do corpo* a regra de achar falhas na armadura pode ser aplicada (Chink Armor) e a RD não é Pele Resistente.

Abascanto: Dragões têm “Abascanto (Ampliada +150%) [5/Nível]” dependendo da idade.

Metacaracterística Dragão Verdadeiro: Todos os dragões tem as seguintes vantagens: Aptidão Mágica 0 [5], Audição Parabólica x2 [8], Digestão Universal (Matter Eater) [20], Fleuma (Só Contra Terror de Dragões -80%) [3], Hipoalgia [10], Imunidade (Sono e Paralisia) [5], Olfato Discriminatório [15], Reflexos em Combate [15], Sentido de Vibração (Ar) [10], Visão no Escuro [25], Voo (Alado) [30], Visão Periférica [15] e Visão Telescópica 2 [10], assim como as seguintes desvantagens: Avareza [-10], Cobiça [-15], Entorpecido [-20] e Horizontal [-10]. **[Subtotal: 116]**

Sopro: pode ser utilizado a cada 4 rodadas: “Uso Limitado (1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos)”.

Sopros, espaço/alcance, ataques, e dano de dragões.

Tamanho do Dragão	Linha* (Comprimento)	Cone** (Comprimento / Largura)	Espaço/Alcance	Mordida (Perf)	2 Garra (Corte)	2 Asas (Cont)	1 Cauda (Cont)
Miudo	(MT-4)	10 Metros	3/3 Metros.	1 Hex. / C	Sim	Sim	—
Pequeno	(MT -2)	15 Metros.	5/5 Metros.	1 Hex. / C	Sim	Sim	—
Médio	(MT 0)	20 Metros.	7/7 Metros.	2 Hex. / C	Sim	Sim	—
Grande	(MT +2)	25 Metros.	10/10 Metros.	3 Hex. / C, 1	Sim	Sim	Sim
Enorme	(MT +4)	30 Metros.	15/15 Metros.	5 por 2 Hex / C, 1-3	Sim	Sim	Sim
Imenso	(MT +6)	35 Metros.	20/20 Metros.	10 por 3 Hex / C, 1-7	Sim	Sim	Sim
Colossal	(MT +8)	40 Metros.	30/30 Metros.	30 por 10 Hex / C, 1-15	Sim	Sim	Sim

* Uma linha sempre tem 1 metro(ou Yard) de largura.

** Cones tem altura equivalente a largura também.

Obs: Quando uma vantagem de múltiplos níveis é mostrada mais de uma vez na tabela deles significa que se usa a maior e não é acumulativo.

Tolerância a Ferimentos (Divide dano de um elemento indicado por 100): Depois de descontar a DR o tipo de elemento correspondente tem seu dano dividido por 100.

*Por isso não esta indicado nas tabelas pra economia de espaço

** Adicionado +1 por dado por causa da perícia briga em nível elevado em relação a DX.

Dragões Cromáticos

Dragões cromáticos formam o ramo maligno dos dragões. Eles são agressivos, gananciosos, vaidosos e desagradáveis.

Dragão Negro:

Classe: Dragão; **Desvantagens:** Briguento [-10], Sadismo [-15] e Sanguinolência [-10].

Idade	ST	DX	IQ	HT	PV	VONT	PER	PF	Vel. Básica	Esquiva	Desl. Básico (Movimento)	SM	RD	Terror	(SL)Sopro(Tamanho)
Filhote	11	10	9	11	15	10	11	12	6,25	10	9 / 14 Voo /10 Água	-4	3/1	—	(10) 1d (10 Metros)
Muito Jovem	13	10	9	11	20	10	11	13	6,25	10	10 / 15 Voo /10 Água	-2	6/3	—	(12) 2d (15 Metros)
Jovem	15	10	10	12	22	11	12	14	6,5	10	10 / 17 Voo /11 Água	0	9/4	—	(13) 3d (20 Metros)
Adolescente	17	10	10	12	23	11	12	15	6,5	11	10 / 19 Voo /11 Água	0	12/6	—	(14) 4d (20 Metros)
Adulto Jovem	25	10	11	13	35	12	13	16	6,75	11	11 / 20 Voo /11 Água	+2	15/7	-2	(15) 5d (25 Metros)
Adulto	35	10	11	14	45	12	13	18	7	12	11 / 20 Voo /11 Água	+2	18/9	-2	(17) 6d (25 Metros)
Experiente	50	10	12	14	60	13	14	20	7	12	11 / 20 Voo /11 Água	+4	21/10	-3	(18) 7d (30 Metros)
Antigo	65	10	12	15	80	13	14	22	7,25	12	12 / 20 Voo /11 Água	+4	24/12	-3	(19) 8d(30 Metros)
Muito Antigo	70	10	13	15	90	14	15	24	7,5	13	12 / 21 Voo /11 Água	+4	27/13	-4	(20) 9d (30 Metros)
Venerável	80	10	13	15	100	14	16	27	7,5	13	12 / 23 Voo /11 Água	+4	30/15	-4	(21) 10d (30 Metros)
Ancião	100	10	14	16	120	15	17	30	7,75	13	12 / 25 Voo /12 Água	+6	33/16	-5	(22) 11d (35 Metros)
Grande Ancião	110	10	15	16	135	16	18	35	8	14	13 / 26 Voo /12 Água	+6	36/18	-6	(23) 12d (35 Metros)

Categoria de Idade	(Perícia Briga) Ataque – Dano	Habilidades Especiais	Abascanto
Filhote	(12) Mordida 1d-1, Garra 1d-1	Anfíbio, Não Respira (Guelras), Tolerância a Ferimentos (/100; Ácido)	—
Muito Jovem	(12) Mordida 1d, Garra 1d	Ataque Adicional 1	—
Jovem	(13) Mordida 1d+1, Garra 1d+1, Asas 1d+2	Ataque Adicional 2	—
Adolescente	(14) Mordida 1d+2, Garra 1d+2, Asas 1d+3	<i>Darkness</i> , Esquiva Ampliada 1	—
Adulto Jovem	(15) Mordida 2d+3, Garra 2d+3, Asas 2d+5, Cauda 2d+5	Ataque Adicional 3	3
Adulto	(17) Mordida 4d+2, Garra 4d+2, Asas 4d+6 , Cauda 4d+6.	Aptidão Mágica 1, <i>Foul Water</i>	4
Experiente	(18) Mordida 5d+6, Garra 5d+6, Asas 5d+11, Cauda 5d+11.	Aptidão Mágica 2, Ataque Adicional 4	5
Antigo	(19) Mordida 7d+7, Garra 7d+7, Asas 7d+14, Cauda 7d+14.	<i>Plant growth</i>	6
Muito Antigo	(21) Mordida 8d+7, Garra 8d+7, Asas 8d+15, Cauda 8d+15.	Aptidão Mágica 3, Ataque Adicional 5, Esquiva Ampliada 2	6
Venerável	(23) Mordida 9d+8, Garra 9d+8, Asas 9d+17, Cauda 9d+17.	<i>Vermin Control</i>	7
Ancião	(25) Mordida 11d+10, Garra 11d+10, Asas 11d+21, Cauda 11d+21.	Aptidão Mágica 4	7
Grande Ancião	(27) Mordida 12d+11, Garra 12d+11, Asas 12d+23, Cauda 12d+23.	<i>Reptile Control</i>	8



Sopro: Ataque Corrosivo (Cone 1, +60%; Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%) Linha de ácido corrosivo (Diminui 1 de DR para cada 5 PV de dano básico).

Não Respira (Guelras): Podem respirar na Água facilmente assim como na terra.

Tolerância a Ferimentos (/100; Ácido): O dano de ácido que ultrapassar a RD será dividido por 100 antes de ser descontado dos pontos de vida do dragão.

Dragões negros são conhecidos como dragões caveira por causa de seus rostos esqueléticos. Somando-se a impressão esquelética está à progressiva deterioração do couro do crânio, tal deterioração aumenta conforme o dragão envelhece e não o prejudica. Ao nascer, as escamas de um dragão negro são finas, pequenas e brilhantes e, à medida que o dragão envelhece, elas se tornam maiores, mais espessas e foscas, ajudando-o a se camuflar nos pântanos.

Dragões negros gostam especialmente de moedas. Dragões mais velhos, muitas vezes, capturam humanóides e perguntam sobre as reservas de moedas de ouro, prata e platina antes de matá-los.

Dragões negros preferem emboscar suas presas, usando os arredores como cobertura. Quando luta em pântanos e brejos densamente florestados tentam permanecer na água ou no solo, já que as árvores e copas limitam a sua capacidade de manobra aérea. Quando é derrotado, um dragão negro tenta voar para fora de vista, de modo a não deixar rastros e se esconde em uma lagoa profunda.

GURPS 4e Bestiário 1

Dragão Azul

Classe: Dragão; **Desvantagens:** Briguento [-10]

Idade	ST	DX	IQ	HT	PV	VONT	PER	PF	Vel. Básica	Esquiva	Desl. Básico (Movimento)	MT	RD	Terror	(SL)Sopro(Tamanho)
Filhote	13	10	10	12	19	10	12	14	6,25	10	5 / 14 Voo / 4 Cavar	-2	5/2	—	(10) 2d (15 Metros)
Muito Jovem	15	10	10	13	24	10	12	15	6,5	10	6 / 15 Voo / 4 Cavar	0	8/4	—	(12) 4d-2 (20 Metros)
Jovem	17	10	11	13	29	11	13	16	7	12	7 / 15 Voo / 4 Cavar	0	11/5	—	(13) 5d (20 Metros)
Adolescente	28	10	12	14	35	12	14	18	7,5	12	7 / 16 Voo / 4 Cavar	+2	14/7	—	(14) 6d (25 Metros)
Adulto Jovem	30	10	13	15	47	14	16	20	8	13	7 / 17 Voo / 5 Cavar	+2	17/8	-3	(15) 8d-2 (25 Metros)
Adulto	52	10	14	16	62	15	17	22	8,25	14	8 / 18 Voo / 5 Cavar	+4	20/10	-3	(17) 9d (30 Metros)
Experiente	55	10	15	17	69	16	19	25	8,5	14	8 / 19 Voo / 5 Cavar	+4	24/12	-4	(18) 10d (30 Metros)
Antigo	60	10	16	18	75	17	20	30	8,75	14	8 / 20 Voo / 6 Cavar	+4	27/13	-4	(19) 12d-2 (30 Metros)
Muito Antigo	79	10	17	19	92	18	21	35	8,75	13	8 / 21 Voo / 6 Cavar	+4	30/15	-5	(21) 13d (30 Metros)
Venerável	103	10	18	20	115	19	22	40	9	15	9 / 22 Voo / 7 Cavar	+6	33/16	-6	(22) 14d (35 Metros)
Ancião	109	10	20	21	125	21	23	50	9,25	15	9 / 23 Voo / 8 Cavar	+6	36/18	-7	(25) 16d-2 (35 Metros)
Grande Ancião	120	10	23	23	140	23	25	60	9,5	15	10 / 25 Voo / 9 Cavar	+6	39/19	-8	(27) 17d (35 Metros)

Categoria de Idade	(Perícia Briga) Ataque – Dano	Habilidades Especiais	Abascanto
Filhote	(12) Mordida 1d, Claw 1d	<i>Creator Water, Destroy Water</i> , Tolerância a Ferimentos (/100; Eletricidade), Tolerância à Temperatura 5 (calor)	—
Muito Jovem	(12) Mordida 1d+1, Garra 1d+1, Asas 1d+2	Ataque Adicional 1	—
Jovem	(14) Mordida 1d+2, Garra 1d+2, Asas 1d+3	Esquiva Ampliada 1	—
Adolescente	(15) Mordida 3d+1, Garra 3d+1, Asas 3d+4, Cauda 3d+4	<i>Mimicry</i>	—
Adulto Jovem	(16) Mordida 3d+2, Garra 3d+2, Asas 3d+5, Cauda 3d+5	Aptidão Mágica 1, Ataque Adicional	4
Adulto	(17) Mordida 5d+6, Garra 5d+6, Asas 5d+11, Cauda 5d+11.	Esquiva Ampliada 2	5
Experiente	(19) Mordida 6d+5, Garra 6d+5, Asas 6d+11, Cauda 6d+11.	Aptidão Mágica 2, Ataque Adicional 3	6
Antigo	(21) Mordida 7d+5, Garra 7d+5, Asas 7d+12, Cauda 7d+12.	<i>Simple Illusion</i>	7
Muito Antigo	(23) Mordida 8d+7, Garra 8d+7, Asas 8d+15, Cauda 8d+15.	Aptidão Mágica 3, Ataque Adicional 4	8
Venerável	(25) Mordida 11d+10, Garra 11d+10, Asas 11d+21, Cauda 11d+21.	<i>Perfect Illusion</i>	9
Ancião	(27) Mordida 11d+10, Garra 11d+10, Asas 11d+21, Cauda 11d+21.	Aptidão Mágica 4, Ataque Adicional 5	10
Grande Ancião	(30) Mordida 13d+12, Garra 13d+12, Asas 13d+25, Cauda 13d+25.	Aptidão Mágica 5, <i>Independence</i>	12



Sopro: Ataque de Queimadura (Cone 1, +60%; Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%, Efeito Colateral: Atordoamento, +50%) (se o alvo for ferido ele deve fazer um teste de HT -1 por cada 2 HP de dano sofrido ou ficará atordoado. A cada turno ele pode tentar um teste de HT para se recuperar).

Tolerância a Ferimentos (/100; Eletricidade): O dano deste tipo que ultrapassar a RD será dividido por 100 antes de ser descontado dos pontos de vida do dragão.

As escamas de um dragão azul variam na sua coloração, desde um azul iridescente até um índigo profundo, de um acabamento brilhante e polido pelos sopros da areia do deserto. O tamanho de suas escamas aumenta pouco conforme o dragão envelhece, mas elas se tornam mais espessas e duras. Sua couraça emite zumbidos e estalos por causa da eletricidade estática. Estes efeitos se intensificam quando o dragão está irritado ou prestes a atacar e apresentam um odor de ozônio e areia. As cores vibrantes de um dragão azul o torna fácil de ser visto no deserto, mas eles costumam se enterrar na areia deixando somente parte da sua cabeça exposta.

Dragões azuis gostam de voar no ar quente do deserto, geralmente voando durante o dia, quando as temperaturas são mais elevadas. A coloração de alguns quase coincide com a cor do céu e eles aproveitam essa vantagem.

Os dragões azuis fazem seus covis em vastas cavernas subterrâneas, onde também armazenam seu tesouro. Apesar de coletarem qualquer coisa que pareça valiosa, eles gostam mais de jóias – especialmente safiras.

Em geral os dragões azuis atacam a partir dos céus ou se enterram sob as areias do deserto até que os inimigos se aproximem a 30 m ou menos. Os dragões mais velhos utilizam suas habilidades especiais em conjunto com essa tática, mascarando o terreno a sua volta de modo a aumentar suas chances de surpreender o alvo. Os dragões azuis só recuam de uma batalha quando estão extremamente feridos, pois consideram bater em retirada um ato de covardia.

GURPS 4e Bestiário 1

Dragão Verde

Classe: Dragão; **Desvantagens:** Briguento [-10]

Idade	ST	DX	IQ	HT	PV	VONT	PER	PF	Vel. Básica	Esquiva	Desl. Básico (Movimento)	MT	RD	Terror	(SL)Sopro(Tamanho)
Filhote	14	10	10	12	16	11	13	16	6,5	10	6 / 14 Voo / 5 Água	-2	4/2	—	(10) 2d (5/5 Metros)
Muito Jovem	15	10	10	13	20	12	13	17	6,75	10	6 / 14 Voo / 6 Água	0	7/3	—	(12) 3d (7/7 Metros)
Jovem	19	10	11	13	29	13	13	18	7	12	7 / 15 Voo / 6 Água	0	10/5	—	(13) 4d (7/7 Metros)
Adolescente	25	10	12	14	37	14	15	22	7,75	12	7 / 15 Voo / 7 Água	+2	13/6	—	(14) 5d (10/10 Metros)
Adulto Jovem	39	10	13	15	45	14	16	27	8,5	13	8 / 16 Voo / 7 Água	+2	16/8	-2	(15) 6d (10/10 Metros)
Adulto	52	10	14	16	63	16	18	29	9	14	8 / 17 Voo / 7 Água	+4	19/9	-3	(17) 7d (15/15 Metros)
Experiente	64	10	15	18	73	16	19	31	9,25	14	9 / 17 Voo / 7 Água	+4	22/11	-3	(18) 8d (15/15 Metros)
Antigo	78	10	16	18	90	18	21	35	9,5	14	9 / 18 Voo / 8 Água	+4	25/12	-4	(19) 9d (15/15 Metros)
Muito Antigo	91	10	17	19	100	19	22	39	9,75	15	10 / 20 Voo / 8 Água	+4	28/14	-5	(21) 10d (15/15 Metros)
Venerável	107	10	18	20	117	21	24	45	9,75	15	11 / 21 Voo / 9 Água	+6	31/15	-5	(22) 11d (20/20 Metros)
Ancião	120	10	20	22	135	23	26	54	9,75	15	12 / 22 Voo / 10 Água	+6	34/17	-7	(25) 12d (20/20 Metros)
Grande Ancião	130	10	21	25	150	25	29	65	9,75	15	14 / 25 Voo / 12 Água	+6	37/18	-8	(27) 13d (20/20 Metros)

Categoria de Idade	(Perícia Briga) Ataque – Dano	Habilidades Especiais	Abascanto
Filhote	(12) Mordida 1d, Garra 1d	Não Respira (Guelras), Tolerância a Ferimentos (/100; Ácido)	—
Muito Jovem	(12) Mordida 1d+1, Garra 1d+1, Asas 1d+2	Ataque Adicional 1	—
Jovem	(14) Mordida 2d+1, Garra 2d+1, Asas 2d+3	Esquiva Ampliada 1	—
Adolescente	(14) Mordida 2d+2, Garra 2d+2, Asas 2d+4, Cauda 2d+4	Ataque Adicional 2	—
Adulto Jovem	(16) Mordida 2d+3, Garra 2d+3, Asas 2d+5, Cauda 2d+5	Aptidão Mágica 1	4
Adulto	(17) Mordida 3d+2, Garra 3d+2, Asas 3d+5 , Cauda 3d+5.	Ataque Adicional 3	5
Experiente	(19) Mordida 4d+2, Garra 4d+2, Asas 4d+6, Cauda 4d+6.	Aptidão Mágica 2	6
Antigo	(20) Mordida 4d+4, Garra 4d+4, Asas 4d+8, Cauda 4d+8.	Ataque Adicional 4	7
Muito Antigo	(22) Mordida 5d+4, Garra 5d+4, Asas 5d+9, Cauda 5d+9.	Aptidão Mágica 3, Esquiva Ampliada 2	9
Venerável	(23) Mordida 6d+5, Garra 6d+5, Asas 6d+11, Cauda 6d+11.	Ataque Adicional 5	10
Ancião	(25) Mordida 8d+7, Garra 8d+7, Asas 8d+15, Cauda 8d+15.	Aptidão Mágica 4	11
Grande Ancião	(28) Mordida 9d+8, Garra 9d+8, Asas 9d+17, Cauda 9d+17.	Aptidão Mágica 5	13



Sopro: Ataque Corrosivo (Cone 1 +60%; Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%) Cone de gás corrosivo que destrói 1 de DR a cada 5 de dano básico.

Não Respira (Guelras): Podem respirar na Água facilmente assim como na terra.

Tolerância a Ferimentos (/100; Ácido): O dano deste tipo que ultrapassar a RD será dividido por 100 antes de ser descontado dos pontos de vida do dragão.

As escamas de um filhote de dragão verde são finas, muito pequenas e de um verde muito escuro, bem próximo ao negro. Conforme o dragão envelhece as escamas ficam maiores, mais claras e adquirem tons de verde-vegetal, verde esmeralda e verde-oliva, auxiliando o monstro a se camuflar nas florestas.

Os dragões verdes deflagram confrontos sem qualquer tipo de provocação e enfrentam criaturas de qualquer tamanho. Caso o alvo pareça intrigante ou um adversário formidável, o dragão espreitará a criatura até encontrar o melhor momento para atacar e a melhor tática a aplicar. Caso o alvo pareça fraco, o dragão fará sua presença ser notada rapidamente – eles se divertem provocando terror em suas vítimas. Algumas vezes, o dragão decide controlar uma criatura humanóide por meio da intimidação e de magias. Os dragões verdes gostam de interrogar os aventureiros para aprender mais sobre sua sociedade e habilidades, os acontecimentos nas regiões vizinhas e a existência de tesouros nas proximidades.

GURPS 4e Bestiário 1

Dragão Vermelho

Classe: Dragão; **Desvantagens:** Briguento [-10], Sadismo [-15] e Sanguinolência [-10].

Idade	ST	DX	IQ	HT	PV	VONT	PER	PF	Vel. Básica	Esquiva	Desl. Básico (Movimento)	MT	RD	Terror	(SL)Sopro(Tamanho)
Filhote	17	10	10	12	20	12	13	17	7,5	11	6 / 19 Voo	0	6/3	—	(12) 2d (7/7 Metros)
Muito Jovem	27	10	11	14	30	13	14	18	7,75	11	7 / 20 Voo	+2	9/4	—	(13) 4d (10/10 Metros)
Jovem	38	10	12	14	40	14	15	19	8	13	7 / 21 Voo	+2	12/6	—	(14) 6d (10/10 Metros)
Adolescente	46	10	12	15	50	16	16	22	8,5	13	7 / 22 Voo	+2	15/7	—	(16) 8d (10/10 Metros)
Adulto Jovem	60	10	13	16	70	17	17	27	8,75	13	8 / 24 Voo	+4	18/9	-3	(17) 10d (15/15 Metros)
Adulto	73	10	14	17	85	18	18	31	9	14	8 / 25 Voo	+4	21/10	-3	(19) 12d (15/15 Metros)
Experiente	90	10	15	19	110	19	19	33	9,25	14	8 / 27 Voo	+4	24/12	-4	(20) 14d (15/15 Metros)
Antigo	119	10	17	20	130	20	21	39	9,5	14	9 / 29 Voo	+6	27/14	-4	(21) 16d (20/20 Metros)
Muito Antigo	135	10	18	22	150	22	22	45	9,75	14	9 / 30 Voo	+6	30/15	-6	(23) 18d (20/20 Metros)
Venerável	167	10	19	23	190	24	24	53	9,75	14	10 / 31 Voo	+6	33/16	-7	(25) 20d (20/20 Metros)
Ancião	199	10	20	25	230	25	26	62	9,75	14	11 / 32 Voo	+6	36/18	-8	(27) 22d (30/30 Metros)
Grande Ancião	255	10	22	27	290	27	30	75	10	14	12 / 34 Voo	+8	39/19	-9	(29) 24d (30/30 Metros)

Categoria de Idade	(Perícia Briga) Ataque – Dano	Habilidades Especiais	Abascanto
Filhote	(12) Mordida 1d+2, Garra 1d+2, Asas 1d+3	Tolerância a Ferimentos (/100; Calor/Fogo), Tolerância à Temperatura 100 (calor), Vulnerabilidade x2 (Frio)	—
Muito Jovem	(14) Mordida 3d+1, Garra 3d+1, Asas 3d+4, Cauda 3d+4	Ataque Adicional 1	—
Jovem	(15) Mordida 4d+3, Garra 4d+3, Asas 4d+7, Cauda 4d+7	Ataque Adicional 2, Esquiva Ampliada 1	—
Adolescente	(17) Mordida 5d+4, Garra 5d+4, Asas 5d+9, Cauda 5d+9	Aptidão Mágica 1, <i>Seeker</i>	—
Adulto Jovem	(19) Mordida 7d+5, Garra 7d+5, Asas 7d+12, Cauda 7d+12	Ataque Adicional 3	5
Adulto	(21) Mordida 8d+7, Garra 8d+7, Asas 8d+15 , Cauda 8d+15.	Aptidão Mágica 2, Ataque Adicional 4	7
Experiente	(24) Mordida 10d+9, Garra 10d+9, Asas 10d+19, Cauda 10d+19.	Aptidão Mágica 3	8
Antigo	(26) Mordida 12d+11, Garra 12d+11, Asas 12d+23, Cauda 12d+23.	Ataque Adicional 5, <i>Loyalty</i>	9
Muito Antigo	(29) Mordida 14d+13, Garra 14d+13, Asas 14d+27, Cauda 14d+17.	Aptidão Mágica 4	10
Venerável	(33) Mordida 17d+16, Garra 17d+16, Asas 17d+33, Cauda 17d+33.	<i>Pathfinder</i>	12
Ancião	(35) Mordida 20d+19, Garra 20d+19, Asas 20d+39, Cauda 20d+39.	Aptidão Mágica 5	14
Grande Ancião	(38) Mordida 26d+25, Garra 26d+25, Asas 26d+51, Cauda 26d+51.	Aptidão Mágica 6, <i>Trace</i>	15



As escamas pequenas dos filhotes têm uma coloração vermelha escarlate, lustrosa e brilhante, e deixam-nos vulneráveis a detecção de outros predadores e caçadores; portanto, eles permanecem nos subterrâneos sem se aventurar na superfície até acumularem poder suficiente para cuidar de si. Após o término da infância, suas escamas escurecem até um vermelho escuro e a textura lisa e lustrosa é substituída por um aspecto uniforme e fosco. Conforme o dragão envelhece, as escamas aumentam de tamanho e espessura, tornando-se rígidas como metal. Tanto a crista sobre o pescoço quanto as asas se tornam cinza azuladas ou violeta acinzentadas nas pontas e tendem a escurecer conforme a idade avança. As pupilas do dragão vermelho desbotam com a idade e os mais velhos possuem olhos semelhantes a orbes cheias de lava derretida.

Devido à sua extrema auto-confiança, os dragões vermelhos raramente avaliam seus oponentes durante muito tempo. Depois de identificar um alvo, eles decidem rapidamente se devem ou não atacar, usando uma das diversas estratégias preparadas com antecedência. O dragão vermelho sempre aterrissa para atacar as criaturas mais fracas com suas garras e mordidas em vez de incinerá-las com seu sopro, na esperança de evitar a destruição de qualquer tesouro que eles estejam carregando.

Sopro: Ataque de Queimadura (Cone 1 +60%; Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, 20%)
Lembrar de checar se pode incendiar o alvo.

Tolerância a Ferimentos (/100; Calor/Fogo): O dano deste tipo que ultrapassar a RD será dividido por 100 antes de ser descontado dos pontos de vida do dragão.

GURPS 4e Bestiário 1

Dragão Branco

Classe: Dragão; **Desvantagens:** Briguento [-10], Sadismo [-15] e Sanguinolência [-10].

Idade	ST	DX	IQ	HT	PV	VONT	PER	PF	Vel. Básica	Esquiva	Desl. Básico (Movimento)	MT	RD	Terror	(SL)Sopro(Tamanho)
Filhote	11	10	8	11	14	10	11	14	7,5	11	6 / 19 Voo / 4 Cavar	-4	2/1	—	(10) 1d (3/3 Metros)
Muito Jovem	13	10	8	11	16	11	12	15	7,75	11	7 / 20 Voo / 4 Cavar	-2	5/2	—	(11) 2d (5/5 Metros)
Jovem	15	10	9	12	24	12	14	16	8	12	7 / 21 Voo / 5 Cavar	0	8/4	—	(12) 6d (7/7 Metros)
Adolescente	17	10	9	13	29	13	15	17	8,5	12	7 / 22 Voo / 5 Cavar	0	11/5	—	(13) 4d (7/7 Metros)
Adulto Jovem	25	10	10	14	39	14	16	18	8,75	12	8 / 24 Voo / 6 Cavar	+2	14/7	-1	(14) 5d (10/10 Metros)
Adulto	35	10	11	15	45	15	17	20	9	14	8 / 25 Voo / 6 Cavar	+2	17/8	-2	(15) 6d (10/10 Metros)
Experiente	50	10	12	17	65	16	18	22	9,25	14	8 / 26 Voo / 7 Cavar	+4	20/10	-3	(16) 7d (15/15 Metros)
Antigo	60	10	13	18	80	17	19	24	9,5	14	9 / 27 Voo / 7 Cavar	+4	23/11	-4	(17) 8d (15/15 Metros)
Muito Antigo	75	10	14	19	95	19	20	27	9,75	14	9 / 28 Voo / 8 Cavar	+4	26/13	-5	(18) 9d (15/15 Metros)
Venerável	90	10	15	21	110	21	21	30	9,75	14	10 / 29 Voo / 8 Cavar	+4	29/14	-6	(19) 10d (15/15 Metros)
Ancião	100	10	16	22	125	22	23	35	9,75	14	11 / 30 Voo / 9 Cavar	+6	32/16	-7	(21) 11d (20/20 Metros)
Grande Ancião	110	10	18	24	150	24	25	45	9,75	14	12 / 31 Voo / 10 Cavar	+6	35/17	-8	(22) 12d (20/20 Metros)

Categoria de Idade	(Perícia Briga) Ataque – Dano	Habilidades Especiais	Abascanto
Filhote	(12) Mordida 1d, Garra 1d	Aderência (Específico: Gelo -40%), Tolerância a Ferimentos (/100; Frio/Gelo), Tolerância à Temperatura 50 (Frio), Vulnerabilidade x2 (Fogo)	—
Muito Jovem	(12) Mordida 1d+1, Garra 1d+1		—
Jovem	(13) Mordida 1d+2, Garra 1d+2, Asas 1d+3	Ataque Adicional 1	—
Adolescente	(15) Mordida 1d+3, Garra 1d+3, Asas 1d+4	<i>Fog</i>	—
Adulto Jovem	(16) Mordida 2d+4, Garra 2d+4, Asas 2d+6, Cauda 2d+6	Ataque Adicional 2	2
Adulto	(18) Mordida 4d+3, Garra 4d+3, Asas 4d+7 , Cauda 4d+7.	<i>Air Jet</i> , Esquiva Ampliada 1	4
Experiente	(19) Mordida 5d+7, Garra 5d+7, Asas 5d+12, Cauda 5d+12.	Aptidão Mágica 1	5
Antigo	(20) Mordida 7d+6, Garra 7d+6, Asas 7d+13, Cauda 7d+13.	Ataque Adicional 3	6
Muito Antigo	(22) Mordida 8d+10, Garra 8d+10, Asas 8d+18, Cauda 8d+18.	Aptidão Mágica 2	7
Venerável	(23) Mordida 10d+10, Garra 10d+10, Asas 10d+20, Cauda 10d+20.	Ataque Adicional 4	9
Ancião	(25) Mordida 11d+11, Garra 11d+11, Asas 11d+21, Cauda 11d+21.	Aptidão Mágica 3, <i>Create Ice</i>	10
Grande Ancião	(27) Mordida 12d+12, Garra 12d+12, Asas 12d+24, Cauda 12d+24.	Aptidão Mágica 4, Ataque Adicional 5	11



As escamas de um filhote de dragão branco brilham como espelhos. Conforme ele envelhece, este brilho desaparece; nas idades mais avançadas, o branco se mistura com uma coloração azul claro e/ou cinza claro.

Os dragões brancos preferem abordagens repentinas, mergulhando sobre seus oponentes ou surgindo de dentro d'Água, da neve ou do gelo. Eles disparam seu sopro e em seguida tentam nocautear um único oponente de cada vez com ataques seqüenciais.

Sopro: Ataque de Contusão (Cone 1 +60%; Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos -20%; Sem Trauma por Impacto -20%; Sem Projeção -10%) Os dragões brancos sopram um cone de gás super frio que causa dano, mas não causa projeção para trás como indica nos modificadores.

Aderência (Específico: Gelo -40%): Dragões Brancos podem andar em paredes de gelo com metade de seu deslocamento de terra.

Tolerância a Ferimentos (/100; Frio/Gelo): O dano deste tipo que ultrapassar a RD será dividido por 100 antes de ser descontado dos pontos de vida do dragão.

GURPS 4e Bestiário 1

Dragões Metálicos

Dragão de Latão

Classe: Dragão **Desvantagens:** Nenhuma racial aqui, mas na parte Dragões Verdadeiros mostra as gerais que todos têm.

Idade	ST	DX	IQ	HT	PV	VONT	PER	PF	Vel. Básica	Esquiva	Desl. Básico (Movimento)	MT	RD	Terror	(SL)Sopro(Tamanho)
Filhote	11	10	10	11	14	11	12	15	7,5	11	7 / 21 Voo / 4 Cavar	-4	3/1	—	(11) 1d (10 Metros)
Muito Jovem	13	10	10	12	17	12	14	16	7,75	11	7 / 21 Voo / 5 Cavar	-2	6/3	—	(12) 2d (15 Metros)
Jovem	15	10	11	13	24	14	15	17	8	12	8 / 22 Voo / 5 Cavar	0	9/4	—	(14) 6d (20 Metros)
Adolescente	17	10	11	14	29	15	17	18	8,5	12	8 / 22 Voo / 6 Cavar	0	12/6	—	(15) 4d (20 Metros)
Adulto Jovem	27	10	12	15	39	16	18	19	8,75	12	8 / 23 Voo / 6 Cavar	+2	15/7	-1	(16) 5d (25 Metros)
Adulto	37	10	12	16	47	17	19	20	9	13	8 / 25 Voo / 7 Cavar	+2	18/9	-1	(17) 6d (25 Metros)
Experiente	51	10	13	17	70	18	20	22	9,25	13	10 / 26 Voo / 7 Cavar	+4	21/10	-2	(18) 7d (30 Metros)
Antigo	62	10	13	19	90	19	21	24	9,5	14	10 / 27 Voo / 8 Cavar	+4	24/12	-3	(19) 8d (30 Metros)
Muito Antigo	79	10	14	20	100	20	22	27	9,75	14	11 / 29 Voo / 8 Cavar	+4	27/13	-4	(18) 9d (30 Metros)
Venerável	95	10	15	21	110	22	24	33	9,75	14	11 / 30 Voo / 9 Cavar	+4	30/15	-5	(20) 10d (30 Metros)
Ancião	110	10	16	22	125	24	26	40	9,75	14	11 / 32 Voo / 10 Cavar	+6	33/16	-6	(22) 11d (35 Metros)
Grande Ancião	120	10	19	24	150	26	27	50	9,75	14	12 / 32 Voo / 10 Cavar	+6	36/18	-7	(24) 12d (35 Metros)

Categoria de Idade	(Perícia Briga) Ataque – Dano	Habilidades Especiais	Abascanto
Filhote	(12) Mordida 1d, Garra 1d	Tolerância a Ferimentos (/100; Calor/Fogo), Tolerância à Temperatura 100 (calor), Vulnerabilidade x2 (Frio/Gelo)	—
Muito Jovem	(12) Mordida 1d+1, Garra 1d+1	Ataque Adicional 1	—
Jovem	(13) Mordida 1d+2, Garra 1d+2, Asas 1d+3		—
Adolescente	(15) Mordida 1d+3, Garra 1d+3, Asas 1d+4	Aptidão Mágica 1, Ataque Adicional 2, <i>Warmth</i>	—
Adulto Jovem	(16) Mordida 3d+2, Garra 3d+2, Asas 3d+5, Cauda 3d+5	Aptidão Mágica 2	3
Adulto	(18) Mordida 4d+4, Garra 4d+4, Asas 4d+8 , Cauda 4d+8.	<i>Loyalty</i>	4
Experiente	(19) Mordida 5d+7, Garra 5d+7, Asas 5d+12, Cauda 5d+12.	Aptidão Mágica 3, Ataque Adicional 3	5
Antigo	(20) Mordida 7d+6, Garra 7d+6, Asas 7d+13, Cauda 7d+13.	Esquiva Ampliada 1, <i>Wind</i>	7
Muito Antigo	(22) Mordida 8d+8, Garra 8d+8, Asas 8d+14, Cauda 8d+14.	Aptidão Mágica 4, Ataque Adicional 4	8
Venerável	(23) Mordida 10d+12, Garra 10d+12, Asas 10d+24, Cauda 10d+24.	<i>Storm</i>	9
Ancião	(25) Mordida 12d+12, Garra 12d+12, Asas 12d+24, Cauda 12d+24.	Aptidão Mágica 5	10
Grande Ancião	(27) Mordida 13d+13, Garra 13d+13, Asas 13d+26, Cauda 13d+26.	Aptidão Mágica 6, Ataque Adicional 5, <i>Planar Summon (Djinni)</i>	13



Sopro: Ataque de Queimadura (Cone 1, +60%; Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%).

Sopro de Gás Sonífero: Atribulação (Vont, Baseado em Vont, +20%; Sono, +150%; Cone, 50% (+ 10%/Metros); Modificador de categoria (Página 10), +XX%; (Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%; Red. Duration 1/20(3 segs + 3 segs/margem), -25%). (Nível da Atribulação 1/Categoria de Idade).

Tolerância a Ferimentos (/100; Calor/Fogo): O dano deste tipo que ultrapassar a RD será dividido por 100 antes de ser descontado dos pontos de vida do dragão.

Quando nascem, as escamas dos dragões de latão são mosqueada e marrom escuras; conforme o dragão envelhece, eles adquirem uma coloração mais metálica, até se estabilizar numa tonalidade quente e lustrosa. A enorme placa que recobrem a sua cabeça é lisa e metálica, e a criatura possui chifres no queixo, que ficam mais afiados com a idade. As asas e a crista têm manchas esverdeadas nas pontas, que costumam escurecer com o tempo. As pupilas do dragão desbotam com a idade e os mais velhos têm olhos semelhantes a orbes de metal derretido.

Dragões de latão preferem falar do que lutar. Se uma criatura inteligente tenta se afastar do dragão sem se envolver na conversa o dragão pode forçar a vítima a fazer isso através de magias ou com uma boa dose de seu gás sonífero. Uma criatura colocada para dormir pode se encontrar enterrado na areia até o pescoço quando acordar, apenas para que a sede de conversa fiada do dragão seja saciada. Quando se deparam com algum perigo real, os dragões de latão jovens voam para longe de vista e, em seguida, se escondem escavando na areia. Dragões mais velhos rejeitam essa manobra, mas ainda usam de táticas para ter vantagem em combate.

GURPS 4e Bestiário 1

Dragão de Bronze

Classe: Dragão **Desvantagens:** Curiosidade [-5]

Idade	ST	DX	IQ	HT	PV	VONT	PER	PF	Vel. Básica	Esquiva	Desl. Básico (Movimento)	MT	RD	Terror	(SL)Sopro(Tamanho)
Filhote	13	10	11	11	16	12	13	16	7,5	11	4 / 20 Voo / 9 Água	-2	5/2	—	(12) 1d (15 Metros)
Muito Jovem	15	10	12	12	18	14	14	17	7,75	11	5 / 21 Voo / 9 Água	0	8/4	—	(13) 2d (20 Metros)
Jovem	17	10	13	13	25	15	15	18	8	12	5 / 21 Voo / 10 Água	0	11/5	—	(15) 3d (20 Metros)
Adolescente	27	10	14	14	35	16	17	19	8,5	12	5 / 22 Voo / 10 Água	+2	14/7	—	(16) 4d (25 Metros)
Adulto Jovem	36	10	15	15	45	18	18	20	8,75	12	5 / 24 Voo / 10 Água	+2	17/8	-2	(18) 5d (25 Metros)
Adulto	55	10	16	17	60	19	19	21	9	13	6 / 25 Voo / 10 Água	+4	20/10	-3	(19) 6d (30 Metros)
Experiente	65	10	17	19	75	20	21	22	9,75	14	6 / 26 Voo / 11 Água	+4	23/11	-4	(20) 7d (30 Metros)
Antigo	75	10	18	20	90	21	22	24	9,75	14	7 / 27 Voo / 11 Água	+4	27/13	-5	(21) 8d (30 Metros)
Muito Antigo	85	10	19	21	105	23	23	30	9,75	14	7 / 28 Voo / 11 Água	+4	30/15	-6	(22) 9d (30 Metros)
Venerável	100	10	20	22	120	24	24	35	9,5	14	7 / 30 Voo / 11 Água	+6	33/16	-7	(23) 10d (35 Metros)
Ancião	115	10	21	23	135	25	26	40	9,75	14	8 / 31 Voo / 12 Água	+6	36/18	-8	(24) 11d (35 Metros)
Grande Ancião	130	10	22	25	155	27	28	50	10	15	9 / 32 Voo / 12 Água	+6	39/19	-9	(26) 12d (35 Metros)

Categoria de Idade	(Perícia Briga) Ataque – Dano	Habilidades Especiais	Abascanto
Filhote	(13) Mordida 1d+1, Garra 1d+1	Falar com Animais, Não Respira (Guelras), Tolerância a Ferimentos (/100; Eletricidade)	—
Muito Jovem	(14) Mordida 1d+2, Garra 1d+2, Asas 1d+3	Ataque Adicional 1	—
Jovem	(15) Mordida 1d+3, Garra 1d+3, Asas 1d+4	Forma Alternativa (Humanóide ou animal)	—
Adolescente	(16) Mordida 3d+2, Garra 3d+2, Asas 3d+5, Cauda 3d+5	Aptidão Mágica 1, Ataque Adicional 2	—
Adulto Jovem	(17) Mordida 4d+3, Garra 4d+3, Asas 4d+7, Cauda 4d+7	Aptidão Mágica 2	4
Adulto	(19) Mordida 6d+6, Garra 6d+6, Asas 6d+12, Cauda 6d+12.	Ataque Adicional 3, <i>Create Food, Create Water, Fog</i>	5
Experiente	(20) Mordida 7d+8, Garra 7d+8, Asas 7d+15, Cauda 7d+15.	Aptidão Mágica 3, Esquiva Ampliada 1	6
Antigo	(21) Mordida 8d+10, Garra 8d+10, Asas 8d+18, Cauda 8d+18.	Ataque Adicional 4	7
Muito Antigo	(22) Mordida 9d+11, Garra 9d+11, Asas 9d+20, Cauda 9d+10.	Aptidão Mágica 4	8
Venerável	(25) Mordida 11d+11, Garra 11d+11, Asas 11d+22, Cauda 11d+22.	Ataque Adicional 5, <i>Tide</i>	9
Ancião	(27) Mordida 12d+12, Garra 12d+12, Asas 12d+24, Cauda 12d+24.	Aptidão Mágica 5	11
Grande Ancião	(29) Mordida 14d+14, Garra 14d+14, Asas 14d+28, Cauda 14d+28.	Aptidão Mágica 6, <i>Storm</i>	13



Sopro: Ataque de Queimadura (Cone 1, +60%; Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%). (se o alvo for ferido ele deve fazer um teste de HT -1 por cada 2 HP de dano sofrido ou ficará atordoado. A cada turno ele pode tentar um teste de HT para se recuperar).

Cone de Gás Repulsivo: Controle da Mente (Apenas pra se afastar correndo, -50%; Cone, 50% (+ 10%/Metros); Modificador de categoria (Pagina 10), +XX%; Base Sensorial (Olfato), +150%; Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%; Red. Duration 1/20 (3 segs +3segs/margem), -25%).

Forma Alternativa (Humanóide ou Animal): Um dragão de Bronze jovem ou mais velho pode assumir ou uma forma de um animal ou humanóide de SM 0 ou menor com custo máximo de Modelo Racial de 100 pontos.

Tolerância a Ferimentos (/100; Eletricidade): O dano deste tipo que ultrapassar a RD será dividido por 100 antes de ser descontado dos pontos de vida do dragão.

As escamas de seus filhotes são amarelas, com anéis verdes, e apresentam apenas um leve reflexo de bronze. Conforme se aproximam da idade adulta, sua coloração escurece lentamente, até atingir a tonalidade de bronze mais escura. Os dragões muito velhos desenvolvem uma matriz negro-azulada nas pontas das escamas. Eles são nadadores talentosos, possuem membranas entre os dedos e escamas chatas e lisas. As pupilas de seus olhos desbotam conforme o dragão envelhece, até que se tornam orbes verdes luminosas nas idades finais.

Dragões de bronze não gostam de matar animais, preferindo “suborná-los” (oferecendo alimentos por exemplos) ou forçá-los ir embora magicamente. Eles são capazes de saber as intenções de uma criatura inteligente através de sua habilidade de detectar pensamentos.

Ao atacar costumam cegar seus oponentes criando uma névoa e, em seguida, investem agarrando os oponentes em pleno voo. Contra adversários marítimos eles conjuram tempestades e usam suas caudas para destruir os cascos dos navios. Se o dragão for piedoso, os navios podem apenas serem cercados por uma nevoa e um mar calmo... e terem os seus mastros quebrados.

GURPS 4e Bestiário 1

Dragão de Cobre

Classe: Dragão; **Desvantagens:** Trapaceiro.

Idade	ST	DX	IQ	HT	PV	VONT	PER	PF	Vel. Básica	Esquiva	Desl. Básico (Movimento)	MT	RD	Terror	(SL)Sopro(Tamanho)
Filhote	11	10	11	11	16	11	12	16	7,25	11	6 / 21 Voo	-4	4/2	—	(13) 2d (10 Metros)
Muito Jovem	13	10	12	12	18	12	14	17	7,75	12	6 / 21 Voo	-2	7/3	—	(13) 3d (15 Metros)
Jovem	15	10	13	13	25	14	15	18	8	13	6 / 22 Voo	0	10/5	—	(15) 4d (20 Metros)
Adolescente	17	10	14	14	35	16	17	19	8,5	13	6 / 22 Voo	0	13/6	—	(16) 5d (20 Metros)
Adulto Jovem	25	10	15	15	45	18	18	20	8,75	13	7 / 25 Voo	+2	16/8	-1	(18) 6d (25 Metros)
Adulto	40	10	16	17	60	19	19	21	9	14	7 / 25 Voo	+2	19/9	-2	(19) 7d (25 Metros)
Experiente	50	10	17	18	75	20	21	22	9,25	14	7 / 25 Voo	+4	22/11	-3	(20) 8d (30 Metros)
Antigo	60	10	18	19	90	21	22	24	9,5	14	7 / 26 Voo	+4	25/12	-4	(21) 9d (30 Metros)
Muito Antigo	70	10	19	20	100	22	23	30	9,75	14	8 / 26 Voo	+4	28/14	-5	(22) 10d (30 Metros)
Venerável	80	10	20	21	110	23	24	35	9,75	14	8 / 27 Voo	+4	31/15	-6	(23) 11d (30 Metros)
Ancião	90	10	21	23	130	24	26	40	9,75	14	8 / 27 Voo	+6	34/16	-7	(24) 12d (35 Metros)
Grande Ancião	110	10	22	24	150	25	27	50	9,75	14	8 / 28 Voo	+6	37/18	-8	(25) 13d (35 Metros)

Categoria de Idade	(Perícia Briga) Ataque – Dano	Habilidades Especiais	Abascanto
Filhote	(12) Mordida 1d, Garra 1d	Aderência, Super Salto 1, Tolerância a Ferimentos (/100; Ácido)	—
Muito Jovem	(13) Mordida 1d+1, Garra 1d+1	Esquiva Ampliada 1	—
Jovem	(14) Mordida 1d+2, Garra 1d+2, Asas 1d+3	Ataque Adicional 1	—
Adolescente	(16) Mordida 1d+3, Garra 1d+3, Asas 1d+4	Aptidão Mágica 1	—
Adulto Jovem	(17) Mordida 2d+4, Garra 2d+4, Asas 2d+6, Cauda 2d+6	Ataque Adicional 2	3
Adulto	(18) Mordida 4d+5, Garra 4d+5, Asas 4d+9 , Cauda 4d+9.	Aptidão Mágica 2, <i>Shape Earth</i>	4
Experiente	(19) Mordida 5d+7, Garra 5d+7, Asas 5d+12, Cauda 5d+12.	Ataque Adicional 3	5
Antigo	(20) Mordida 7d+6, Garra 7d+6, Asas 7d+13, Cauda 7d+13.	Aptidão Mágica 3, <i>Earth to Water</i>	6
Muito Antigo	(21) Mordida 8d+8, Garra 8d+8, Asas 8d+16, Cauda 8d+16.	Ataque Adicional 4	8
Venerável	(23) Mordida 9d+9, Garra 9d+9, Asas 9d+18, Cauda 9d+18.	Aptidão Mágica 4, <i>Create Earth</i>	9
Ancião	(25) Mordida 10d+10, Garra 10d+10, Asas 10d+20, Cauda 10d+20.	Ataque Adicional 5	11
Grande Ancião	(27) Mordida 12d+12, Garra 12d+12, Asas 12d+24, Cauda 12d+24.	Aptidão Mágica 5	12



Sopro: Ataque Corrosivo (Cone 1, +60%; Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%).

Cone de Lentidão: Atribulação (HT, Desvantagens: Padrão de Tempo Reduzido, +100%; Cone, 50% (+10%/ Metros); Modificador de categoria (Pagina 10), +XX%; (Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%; Red. Duration 1/20 (3 segs + 3 segs/margem), -25%). (Nível da Atribulação 1/Categoria de Idade).

Tolerância a Ferimentos (/100; Ácido): O dano deste tipo que ultrapassar a RD será dividido por 100 antes de ser descontado dos pontos de vida do dragão.

Após o nascimento, as escamas do dragão de cobre possuem uma coloração marrom escura, com tons metálicos. Conforme o dragão envelhece, suas escamas se tornam mais refinadas e acobreadas, assumindo um brilho suave e quente no início da idade adulta. As escamas dos dragões de cobre muito velhos assumem uma tonalidade esverdeada. As pupilas dessa criatura desbotam com a idade e os olhos dos grandes anciões se assemelham a brilhantes orbes azuis-turquesa.

Dragões de cobre são seres espirituosos e, geralmente, não prejudicam as criaturas que podem contar uma piada, uma história engraçada ou uma adivinha que não tenham ouvido antes. Eles rapidamente se irritam quando alguém não ri de suas piadas ou aceitam seus truques com bom humor.

Um dragão de cobre irritado prefere lidar com seus oponentes transformando terra em lama e em seguida empurrando seus oponentes para dentro dela. Outra tática do dragão de cobre é agarrar inimigos e em seguida voar e largar os inimigos de modo que se colidam com as paredes dos desfiladeiros próximos.

GURPS 4e Bestiário 1

Dragão de Ouro

Classe: Dragão; **Desvantagens:** Honestidade.

Idade	ST	DX	IQ	HT	PV	VONT	PER	PF	Vel. Básica	Esquiva	Desl. Básico (Movimento)	MT	RD	Terror	(SL)Sopro(Tamanho)
Filhote	17	10	13	12	25	14	14	17	7,5	11	9 / 29 Voo / 9 Água	0	7/3	—	(15) 2d (7/7 Metros)
Muito Jovem	25	10	14	13	30	15	15	19	7,75	11	9 / 30 Voo / 9 Água	+2	10/5	—	(16) 4d (10/10 Metros)
Jovem	35	10	15	14	45	16	16	21	8	13	10 / 31 Voo / 10 Água	+2	13/6	—	(17) 6d (10/10 Metros)
Adolescente	45	10	16	16	55	17	17	25	8,5	13	10 / 32 Voo / 10 Água	+2	16/8	—	(18) 8d (10/10 Metros)
Adulto Jovem	60	10	17	17	80	19	20	30	8,75	13	10 / 33 Voo / 10 Água	+4	19/9	-3	(19) 10d (15/15 Metros)
Adulto	70	10	18	18	90	21	22	35	9	14	10 / 34 Voo / 10 Água	+4	22/11	-4	(21) 12d (15/15 Metros)
Experiente	90	10	19	20	100	23	23	45	9,25	15	11 / 35 Voo / 11 Água	+4	25/12	-5	(22) 14d (15/15 Metros)
Antigo	119	10	20	21	115	25	26	50	9,5	15	11 / 35 Voo / 11 Água	+6	28/14	-6	(24) 16d (20/20 Metros)
Muito Antigo	135	10	21	22	135	26	27	60	9,75	15	11 / 35 Voo / 11 Água	+6	31/15	-7	(25) 18d (20/20 Metros)
Venerável	167	10	24	24	160	27	29	70	9,75	15	12 / 36 Voo / 12 Água	+6	34/16	-8	(27) 20d (20/20 Metros)
Ancião	199	10	27	26	180	29	32	80	10	16	12 / 36 Voo / 12 Água	+8	37/18	-9	(28) 22d (30/30 Metros)
Grande Ancião	255	10	29	28	200	33	35	90	10	16	12 / 36 Voo / 12 Água	+8	40/20	-10	(30) 24d (30/30 Metros)

Categoria de Idade	(Perícia Briga) Ataque – Dano	Habilidades Especiais	Abascanto
Filhote	(12) Mordida 1d+3, Garra 1d+3, Asas 1d+4	Forma Alternativa (Humanóide/Animal), Não Respira (Guelras), Tolerância a Ferimentos (/100; Calor/Fogo), Tolerância à Temperatura 100 (calor), Vulnerabilidade x2 (Frio),	—
Muito Jovem	(13) Mordida 2d+4, Garra 2d+4, Asas 2d+6, Cauda 2d+6	Ataque Adicional 1	—
Jovem	(14) Mordida 4d+3, Garra 4d+3, Asas 4d+7, Cauda 4d+7	Ataque Adicional 2, Esquiva Ampliada 1	—
Adolescente	(16) Mordida 5d+5, Garra 5d+5, Asas 5d+10, Cauda 5d+10	Aptidão Mágica 1, <i>Bless</i>	—
Adulto Jovem	(17) Mordida 7d+6, Garra 7d+6, Asas 7d+13, Cauda 7d+10	Ataque Adicional 3	5
Adulto	(18) Mordida 8d+8, Garra 8d+8, Asas 8d+16, Cauda 8d+16.	Aptidão Mágica 2, Ataque Adicional 4	7
Experiente	(24) Mordida 10d+9, Garra 10d+9, Asas 10d+19, Cauda 10d+19.	Aptidão Mágica 3, Esquiva Ampliada 2	8
Antigo	(26) Mordida 12d+11, Garra 12d+11, Asas 12d+23, Cauda 12d+23.	Ataque Adicional 5, <i>Oath, Seeker</i>	9
Muito Antigo	(29) Mordida 14d+13, Garra 14d+13, Asas 14d+27, Cauda 14d+17.	Aptidão Mágica 4	10
Venerável	(33) Mordida 17d+16, Garra 17d+16, Asas 17d+33, Cauda 17d+33.	<i>Sunbolt</i>	12
Ancião	(35) Mordida 20d+19, Garra 20d+19, Asas 20d+39, Cauda 20d+39.	Aptidão Mágica 5	14
Grande Ancião	(38) Mordida 26d+25, Garra 26d+25, Asas 26d+51, Cauda 26d+51.	Aptidão Mágica 6, <i>Sense Danger</i>	15



Sopro: Ataque de Queimadura (Cone 1 - 30, +60% - 350%; Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%) Lembrar de checar se pode incendiar o alvo.

Cone de Enfraquecimento: Atribulação (HT, (ST -1/Categoria de Idade); Cone, 50% (+ 10%/ Metros); Modificador de categoria (Pagina 10), +XX%; (Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%; Prazo Estendido (12h +12h/ margem de falha), -120%). (Nível da Atribulação 1/Categoria de Idade).

Forma Alternativa (Humanóide ou Animal): Um dragão Dourado filhote ou mais velho pode assumir ou uma forma de um animal ou humanóide de SM 0 ou menor com custo máximo de modelo racial de 100 pontos.

Tolerância a Ferimentos (/100; Calor/Fogo): O dano deste tipo que ultrapassar a RD será dividido por 100 antes de ser descontado dos pontos de vida do dragão.

Não Respira (Guelras): Podem respirar na água facilmente assim como na terra.

Ao nascer, as escamas do dragão de ouro são amarelo-escuras com manchas dourado e metálicas. Essas manchas aumentam conforme o dragão amadurece até que, ao chegar à idade adulta, todas as escamas serão completamente douradas. As faces desse dragão são sagazes e decididas; conforme envelhecem, suas pupilas vão desbotando e os olhos dos mais velhos parecem poças de ouro derretido.

Dragões de ouro geralmente conversam antes de lutar. Ao conversar com criaturas inteligentes, eles usam intimidação para ganhar uma vantagem. Em combate, eles fazem uso pesado de magias, entre suas favoritas estão bola de fogo e sono.

GURPS 4e Bestiário 1

Dragão de Prata

Classe: Dragão; **Desvantagens:** Honestidade

Idade	ST	DX	IQ	HT	PV	VONT	PER	PF	Vel. Básica	Esquiva	Desl. Básico (Movimento)	MT	RD	Terror	(SL)Sopro(Tamanho)
Filhote	13	10	12	11	20	14	14	15	7,5	11	6 / 21 Voo	-2	6/3	—	(13) 2d (5/5 Metros)
Muito Jovem	15	10	13	13	25	15	15	19	7,75	11	6 / 22 Voo	0	9/4	—	(14) 3d (7/7 Metros)
Jovem	17	10	14	14	35	16	16	21	8	12	6 / 23 Voo	0	12/6	—	(15) 4d (7/7 Metros)
Adolescente	25	10	15	15	55	17	17	25	8,5	12	7 / 24 Voo	+2	15/7	—	(16) 5d (10/10 Metros)
Adulto Jovem	37	10	16	16	75	19	18	30	8,75	13	7 / 25 Voo	+2	18/9	-3	(18) 6d (10/10 Metros)
Adulto	45	10	18	17	90	21	22	33	9	14	7 / 25 Voo	+4	21/10	-4	(19) 7d (15/15 Metros)
Experiente	55	10	19	18	100	23	23	35	9,25	14	7 / 25 Voo	+4	24/12	-5	(20) 8d (15/15 Metros)
Antigo	65	10	20	19	110	25	25	45	9,5	14	7 / 26 Voo	+4	27/14	-6	(21) 9d (15/15 Metros)
Muito Antigo	75	10	22	20	125	26	27	50	9,75	15	7 / 27 Voo	+4	30/15	-7	(22) 10d (15/15 Metros)
Venerável	85	10	23	21	150	27	29	60	9,75	15	7 / 27 Voo	+6	33/16	-8	(24) 11d (20/20 Metros)
Ancião	100	10	24	23	170	29	32	70	9,75	15	8 / 27 Voo	+6	36/18	-9	(26) 12d (20/20 Metros)
Grande Ancião	120	10	26	24	180	30	33	80	10	16	8 / 28 Voo	+8	39/19	-10	(28) 13d (30/30 Metros)

Categoria de Idade	(Perícia Briga) Ataque – Dano	Habilidades Especiais	Abascanto
Filhote	(12) Mordida 1d+1, Garra 1d+1	<i>Cloud-Walking</i> , Forma Alternativa (Humanóide ou Animal), Tolerância a Ferimentos (/100; Ácido e Frio/Gelo), Tolerância à Temperatura 50 (Frio), Vulnerabilidade x2 (Fogo)	—
Muito Jovem	(13) Mordida 1d+2, Garra 1d+2, Asas 1d+3	Ataque Adicional 1	—
Jovem	(14) Mordida 1d+3, Garra 1d+3, Asas 1d+4		—
Adolescente	(17) Mordida 2d+4, Garra 2d+4, Asas 2d+6, Cauda 2d+6	Aptidão Mágica 1, Ataque Adicional 2	—
Adulto Jovem	(17) Mordida 4d+4, Garra 4d+4, Asas 4d+8, Cauda 4d+8	Esquiva Ampliada 1	5
Adulto	(18) Mordida 5d+5, Garra 5d+5, Asas 5d+10 , Cauda 5d+10.	Aptidão Mágica 2, Ataque Adicional 3, <i>Fog</i>	6
Experiente	(19) Mordida 6d+6, Garra 6d+6, Asas 6d+12, Cauda 6d+12.		7
Antigo	(20) Mordida 7d+8, Garra 7d+8, Asas 7d+15, Cauda 7d+15.	Aptidão Mágica 3, Ataque Adicional 4, <i>Wind</i>	8
Muito Antigo	(21) Mordida 8d+10, Garra 8d+10, Asas 8d+18, Cauda 8d+18.	Esquiva Ampliada 2	9
Venerável	(23) Mordida 9d+11, Garra 9d+11, Asas 9d+19, Cauda 9d+19.	Aptidão Mágica 4, Ataque Adicional 5, <i>Storm</i>	11
Ancião	(25) Mordida 11d+11, Garra 11d+11, Asas 11d+22, Cauda 11d+22.		12
Grande Ancião	(27) Mordida 13d+13, Garra 13d+13, Asas 13d+26, Cauda 13d+26.	Aptidão Mágica 5	14



Sopro: Ataque de Contusão (Cone 1 +60%; Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundos, -20%; Sem Trauma por Impacto -20%; No Sem Projeção -10%) Os dragões brancos sopram um cone de gás super frio que causa dano, mas não causa projeção para trás como indica nos modificadores.

Forma Alternativa (Humanóide e Animal): Um dragão Prateado filhote ou mais velho pode assumir uma forma de um animal ou humanóide de SM 0 ou menor com custo máximo de modelo racial de 100 pontos.

Tolerância a Ferimentos (/100; Ácido e Frio/Gelo): O dano deste tipo que ultrapassar a RD será dividido por 100 antes de ser descontado dos pontos de vida do dragão.

Cone de Paralisia: Atribulação (HT, Paralisia, +150%; Cone, 50% (+ 10%/ Metros); Modificador de categoria (Pagina 10), +XX%; (Uso Limitado: 1/Dia; Recarga Rápida 3 Segundo, -20%; Red. Duration 1/20 (3 segs + 3 segs/margem), -25%). (Nível da Atribulação 1/Categoria de Idade).

Quando nasce, as escamas do filhote são azul-aczentadas, com reflexos prateados. Conforme o dragão se aproxima da idade adulta, essa coloração clareia lentamente até que cada escama se torne quase indistinguível.

Dragões de prata não são violentos e evitam o combate, exceto quando confrontam adversários muito malignos ou agressivos. Se necessário, eles podem criar uma neblina ou controlar o clima para cegar ou confundir seus inimigos antes de atacar. Quando irritados, eles podem reverter a gravidade para arremessar seus oponentes para o ar. Contra adversários que voam, o dragão de prata se esconde nas nuvens (algumas criadas com a habilidade de controlar o clima), e começa o ataque quando tem uma vantagem.

Mortos-Vivos

Modelo de Morto-Vivo [15]

Vantagens: Fleuma [15]; Não Come nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Não Respira [20]; Hipoalgia [10]; Idade Imutável [15]; Imunidade a Controle Mental [30]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Imunidade a Inconsciência [15]; Indomável [15]; Obstinado [5]; Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Não-Vivo) [25]; Tolerância à Temperatura 10 [10]. **Custo total: 230**

Desvantagens: Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Dependência (Mana; Comum, Constante) [-50]; Disosmia [-5]; Estigma Social (Morto) [-20]; Fragilidade (Não-Natural) [-50]; Reprogramável [-10]; Riqueza (Falido) [-25]; Sem Recuperação (Total) [-30]; **Custo total: -225**

Mortos-vivos são afetados pelas magias Control Zombie, Pentagram, e Turn Zombie.

- ❖ Fragilidade (Quebradiço) [-15]
- ❖ Mudez [-25]
- ❖ Resistência a Dano [variado]
- ❖ Resistência ao Vácuo [5]
- ❖ Tolerância a Ferimentos (Sem Sangue, Sem Cérebro, Sem Órgãos Vitais, Não-Vivo) [35];
- ❖ Voz Irritante [-10]
- ❖ Vulnerabilidade (Ataques de Contusão x2) [-30]

Vantagens e Desvantagens Relacionadas

Mortos vivos são extremamente variados e exóticos, muitas vezes mutilados e distorcidos podem apresentar várias características próprias dependendo de sua natureza.

- ❖ Autômato [-85]
- ❖ Incapaz de Aprender [-30]
- ❖ Mau Cheiro [-10]
- ❖ Fragilidade (Combustível) [-5]
- ❖ Fragilidade (Não-Natural) [-50]



Bodak [209]

Bodaks são criados quando criaturas humanóides mortais foram destruídas pelo toque do mal absoluto.

Um bodak retém as memórias que tinha em vida e podem falar o idioma comum (ou qualquer outra linguagem humanóide).

ST: 13 [30]	PV: 25 [24]	Vel. Básica: 5.5 [0]
DX: 12 [40]	Vont: 11 [25]	Desl. Básico: 3 [-10]
IQ: 6 [-80]	Per: 15 [45]	
HT: 10 [0]	PF: 10 [0]	MT: 0
Esquiva: 9	Aparar: 11 (Briga)	RD: 8

Garra (14): 1d+1 cont

Idiomas: Comum (Nativo)

Metacaracterísticas e Modelo: Morto-Vivo [14].

Vantagens: Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 5 (Apenas eletricidade e ácido) [18]; Resistência a Dano 8 (Pele Resistente) [24]; Tolerância a Ferimentos (Damage Reduction/10; Limitado (Eletricidade)) [90].

Olhar da Morte: Atribuição 1 (HT; Ataque Cardíaco;+300%; Imprecação (Recebe -1/m de distância),+100%; Base Sensorial (visão), -20%.) [48];

Desvantagens: Fraqueza (Luz Solar; 1d por minuto; Muito Comum) [-60]; Vulnerabilidade (Ferro-Frio; Ocasional; x2) [-20].

Perícias: Briga (F) DX+2 [4]-14; Furtividade (M) DX [2]-12.

Classe: Morto-vivo.



Carniçal [214]

Carniçais tentam atacar de surpresa sempre que possível. Eles atacam por trás de lápide ou se levantam de covas rasas. Carniçais falam o idioma que falavam em vida.

ST: 13 [30]	PV: 20 [14]	Vel. Básica: 5.5 [0]
DX: 12 [40]	Vont: 12 [5]	Desl. Básico: 5 [0]
IQ: 11 [20]	Per: 14 [15]	
HT: 10 [0]	PF: 10 [0]	MT: 0
Esquiva: 9	Aparar: 11 (Briga)	RD: 2

Mordida (14): 1d corte

Garra (14): 1d+1 cont

Idiomas: Comum (Nativo)

Metacaracterísticas e Modelo: Morto-vivo[14].

Vantagens: Ambidestria [5]; Ataque Adicional 1 [25]; Dentes (Afiados) [1]; Garras (Cegas) [3]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 2 (Pele Resistente, -40%) [6].

Febre do Carniçal: Atribuição 1 (HT; Penalidade em Atributo: DX (+5), +50%; Penalidade em Atributo: HT (+5), +25%; Acompanhamento: mordida, +0%; Interligação (Habilidades devem ser utilizadas em conjunto), +10%; Prazo Estendido (12h+12h/ margem de falha), +120%; Retardo: Variável (1 Dia), +20%) [33];

Mordida Paralisante: Atribuição 1 (HT; Paralisia, +150%; Acompanhamento: mordida, +0%; Interligação (Habilidades devem ser utilizadas em conjunto), +10%; Reduced Duration 1/20 (3 seg+3 seg/margem de falha), -25%) [24];

Desvantagens: Hábitos Detestáveis -3 (Devora seres sapientes) [-15]; Mau Cheiro [-10]; Sanguinolência (12 ou menos, *1) [-10]; Voz Irritante [-10].

Perícias: Briga (F) DX+2 [4]-14; Furtividade (M) DX+1 [4]-13; Salto (F) DX [1]-12.

Classe: Morto-vivo



Lacedon [+11]

São os primos aquáticos dos carniçais. Eles se escondem perto de recifes escondidos ou outros lugares onde os navios são suscetíveis de encontrar seu fim. Eles são encontrados apenas em ambientes aquáticos.

Eles possuem o modelo básico do carniçal, adicionando as vantagens:

Anfíbio [10]; Membrana Nictitante [1].

Lívido [+349]

Apesar de serem bastante parecidos com os carniçais, os lívidos são muito mais mortais e astutos.

Eles possuem o modelo básico do carniçal, adicionando as seguintes características:

ST +3 [30], **DX** +1[20], **IQ** +1[20]

PV +6 [12], **Per** +1 [5]

Mau Cheiro; Atribuição 3 (HT-2, Vômito, +50%; Agente Respiratório, +50%; Ataque Corpo a Corpo: Alcance C, -30%; Aura, +80%; Efeito de Área (4 m), +100%; Sempre Ativa, -40%) [93].

E fazendo as seguintes modificações:

Mordida Paralisante: Atribuição 3 (HT-2; Paralisia, +150%; Acompanhamento, mordida, +0%; Interligação (Habilidades devem ser utilizadas em conjunto), +10%; Reduced Duration 1/20 (3 seg +3seg/margem de falha), -25%) [71].

Febre do Carniçal: Atribuição 3 (HT-2; Penalidade em Atributo: DX (+5), +50%;

Penalidade em Atributo: HT (+5), +25%; Acompanhamento, mordida, +0%; Interligação (Habilidades devem ser utilizadas em conjunto), +10%; Prazo Estendido (12h+12h/ margem de falha), +120%; Retardo: Variável (1 Dia), +20%) [98].



Cria Vampirica [380]

Crias vampiricas são seres mortais que se tornaram mortos-vivos depois de serem mortos por um vampiro. Assim como os seus progenitores, as crias vampiricas são vinculadas aos seus caixões e ao solo das suas sepulturas. Crias vampiricas se parecem com o que eles eram em vida, apesar de suas características se mostrarem mais severas, e com um olhar de predadores. Crias vampiricas falam o idioma Comum.

Crias vampiricas usam sua força desumana quando confrontam mortais, martelando seus inimigos com golpes poderosos e empurrando eles contra rochas ou paredes. Eles também usam sua habilidade de se transformar em névoa para aparecer de surpresa e confrontar os seus oponentes quando eles estão mais vulneráveis.

ST: 13 [30]	PV: 20 [14]	Vel. Básica: 6 [0]
DX: 12 [40]	Vont: 13 [10]	Desl. Básico: 6 [0]
IQ: 11 [20]	Per: 14 [15]	MT: 0
HT: 12 [20]	PF: 12 [0]	
Esquiva: 10	Aparar: 11 (Briga)	RD: 3

Mordida (14): 1d corte

Garra (14): 1d+1 cont

Metacaracterísticas e Modelo: Morto-Vivo (Sem Sem Recuperação (Total)) [45].

Vantagens: Aderência [20]; Bônus de Perícia Racial 1 (Lábia) [2]; Controle da Mente (Base Sensorial: Visão, -20%) [40]; Garras (Cegas) [3]; Insubstancialidade (Custa Fadiga: 2, -10%) [72]; Mordida de Vampiro (3 PV/seg) [40]; Reflexos em Combate [15]; Regeneração (Muito Rápida; Não funciona sob luz solar, -10%) [90]; Resistência a Dano 5 (Limitado: Frio e Eletricidade), -30%) [18]; Resistência a Dano 3 (Pele Resistente, -40%) [9]; Silêncio 2 [10].

Drenar Energia: Atribuição 1 (HT; Penalidade em Atributo: DX (+1), +10%;

Penalidade em Atributo: HT (+1), +5%; Penalidade em Atributo: IQ (+1), +10%; Penalidade em Atributo: ST (+1), +5%; Acompanhamento: Garras, +0%; Cumulativo, +400%; Prazo Estendido (12h+12h/margem) (x1000), +120%) [65];

Desvantagens: Apatite Incontrolável (Sangue; 12 ou menos, *1) [-15]; Aversão (Água Corrente) (Comum, *2) [-20]; Aversão (Alho) (Ocasional, *1) [-10]; Aversão (Símbolos Religiosos; 5 Metros) (Ocasional, *1) [-14]; Características Sobrenaturais (Sem Calor Corporal: Pode ganhar calor temporariamente, -1; Sem Reflexo, -10; Palidez: Pode ganhar o rubor da vida temporariamente, -5) [-16]; Dependência (Caixão com solo da terra natal; Ocasional; Semanal, *2) [-40]; Drenagem (Sangue Humano; Ilegal) [-10]; Fraqueza (Luz Solar; 1d por minuto; Muito Comum, *3) [-60]; Maldição Divina (Não pode entrar numa residência pela primeira vez sem ser convidado) [-10]; Vulnerabilidade (Prata; Ocasional; x2, *1) [-20];.

Perícias: Detecção de Mentiras (D) Per-2 [1]-12; Diplomacia (D) IQ-2 [1]-9; Escalada (M) DX-1 [1]-11; Furtividade (M) DX+2 [8]-14‡; Lábia (M) IQ+1 [2]-12‡; Revistar (M) Per-1 [1]-13; Salto (F) DX+2 [4]-14.

* Inclui +1 de 'Reflexos em Combate'.

‡ Inclui +1 de 'Bônus de Perícia Racial (Lábia)'.

‡ Condicional +2 de 'Silêncio' quando se move, vs. audição apenas, +4 de 'Silêncio' quando está parado, vs. audição apenas.

Classe: Morto-vivo

Devorador [751]

Devoradores espreitam no Plano Etéreo e no Plano Astral, perseguindo os nativos e os viajantes com a mesma alegria sádica. Um devorador tem aproximadamente 2,7 metros de altura e pesam 250 quilos. Devoradores falam o idioma Comum.

Mesmo sem levar em consideração suas habilidades especiais, um devorador é um adversário terrível, pois suas garras ósseas são capazes de esfolar facilmente seus inimigos.

ST: 25 [150]	PV: 40 [30]	Vel. Básica: 6 [0]
DX: 11 [20]	Vont: 15 [10]	Desl. Básico: 6 [0]
IQ: 13[60]	Per: 17 [20]	MT: 0
HT: 13 [30]	PF: 15 [6]	
Esquiva: 10	Aparar: 12 (Briga)	RD: 15

Mordida (16): 2d+3 corte

Garra (16): 2d+5 cont

Metacaracterísticas e Modelo: Morto-vivo [14].

Vantagens: Abascanto 7 (Ampliada, +150%) [35]; Aptidão Mágica 3 [35]; Carga Útil 16 [16]; Garras (Cegas) [3]; Mordida de Vampiro (3 PV/seg; Acesso (Apenas em pessoas devoradas) (+3), -30%) [28]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 15 (Pele Resistente, -40%) [45].

Aprisionar Vitima: Atribulação 3 (HT-2; Inconsciência, +200%; Ataque Corpo a Corpo: Alcance C, -30%; Cósmica (Ignora RD), +300%; Incapaz de Aparar, -5%; Prazo Estendido (Permanente com condições dissipantes), +150%) [215]

“A terrível criatura tem uma terrível habilidade de aprisionar um ser vivo em seu interior, consumindo todas suas energias como combustível para suas habilidades, para isso inicialmente realiza um ataque de alcance C, caso acerte a vitima precisa

realizar um teste de HT-2, ou ficara inconsciente permanentemente (até um clérigo remover a maldição ou caso morra...) em seguida, ele devora a vitima e ela fica no interior da criatura. De fora é possível ver uma forma humanóide aparentemente sofrendo muito no interior de suas costelas com as características da ultima vitima a ser devorada. Usando sua habilidade “Mordida de Vampiro” o devorador pode causar 3 de dano da vitima por rodada recuperando 1 de PF ou curar 4 de PVs (devido PVs elevados).”

Desvantagens: Hábitos Detestáveis -3 (Comer Pessoas) [-15]; Insensível [-5]; Sadismo (12 ou menos, *1) [-15].

Perícias: Briga (F) DX+5 [16]-16; Detecção de Mentiras (D) Per-2 [1]-15; Diplomacia (D) IQ-2 [1]-11; Escalada (M) DX+1 [4]-12; Furtividade (M) DX-1 [1]-10; Luta Grego Romana (M) DX+4 [16]-15; Revistar (M) Per-1 [1]-16; Salto (F) DX+1 [2]-12.

Magias: Control Zombie (D) IQ+1 [1]-14†; Dark Vision (D) IQ+1 [1]-14†; Debility (D) IQ+1 [1]-14†; Decay (D) IQ+1 [1]-14†; Infravision (D) IQ+1 [1]-14†; Keen Vision (D) IQ+1 [1]-14†; Madness (D) IQ+1 [1]-14†; Night Vision (D) IQ+1 [1]-14†; Pestilence (D) IQ+1 [1]-14†; See Invisible (D) IQ+1 [1]-14†; Suggestion (D) IQ+1 [1]-14†; Summon Demon (D) IQ+1 [1]-14†.

* Inclui +1 de 'Reflexos em Combate'.

† Inclui +3 de 'Aptidão Mágica'.

Classe: Morto-vivo

Inumano [233]

A aparência de um inumano é uma imagem estranha e distorcida da forma que tinha em vida. Em combate um inumano usa seus punhos para atacar seus oponentes.

ST: 12 [20]	PV: 19 [14]	Vel. Básica: 5,5 [0]
DX: 12 [40]	Vont: 12 [5]	Desl. Básico: 5 [0]
IQ: 11 [20]	Per: 14 [15]	SM: +0
HT: 10 [0]	PF: 10 [0]	
Esquiva: 9	Aparar: 11 (Briga)	DR: 4

Mordida (14): 1d-1 corte

Garra (14): 1d cont

Metacaracterísticas e Modelo: Morto-vivo [14].

Vantagens: Dentes (Afiados) [1]; Dominação [20]; Garras (Cegas) [3]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 4 (Pele Resistente, -40%) [12]; Silêncio 4 [20].

Drenar Energia: Atribuição 1 (HT; Penalidade em Atributo: DX (+1), +10%; Penalidade em Atributo: HT (+1), +5%; Penalidade em Atributo: IQ (+1), +10%; Penalidade em Atributo: ST (+1), +5%; Acompanhamento: Garras, +0%; Cumulativo, +400%; Prazo Estendido (12h+12h/margem) (x1000), +120%) [65]

Desvantagens: Irritabilidade (12 ou menos, *1) [-10]; Mau Cheiro [-10]; Sanguinolência (12 ou menos, *1) [-10]; Voz Irritante [-10].

Perícias: Briga (F) DX+2 [4]-14; Furtividade (M) DX+1 [4]-13†; Salto (F) DX [1]-12.

* Inclui +1 de 'Reflexos em Combate'.

† Condicional +4 de 'Silêncio' quando se move, vs. audição apenas, +8 de 'Silêncio' quando está parado, vs. audição apenas.

Classe: Morto-vivo

Lich [613]

Um lich é um morto-vivo conjurador, geralmente um mago ou feiticeiro, mas às vezes um clérigo ou outro tipo de conjurador, que usou seus poderes mágicos para estender sua vida de forma não natural.

A aparência de um lich é a de um humanóide magro e esquelético com carne decomposta esticada entre os seus ossos horivelmente visíveis. Seus olhos já foram consumidos há muito tempo, mas no lugar das órbitas vazias existem um sobrenatural brilho vermelho.

Diferente as outras criaturas montadas, lich é um modelo que deve ser adicionado a um conjurador por isso segue apenas as modificações a criatura base. O custo da filactéria do lich terá um custo de 600.000 peças de cobre para ser feita e 600 de custo de energia para ser encantada.

Modificadores de Atributo:

ST-1 [-10]; IQ+2 [40]; HT+2 [20].

Vel. Básica+1 [20]; PV +10 [20]; PF +3 [9].

Vantagens: Dentes (Afiados) [1]; Fleuma [15]; Garras (Cegas) [3]; Hipoalgia [10]; Idade Imutável [15]; Impossível de Matar 3 (Precisa ter sua filactéria destruída pra ser completamente morto -10%) [135]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Imunidade (Controle Mental) [30]; Imunidade (Inconsciência) [15]; Indomável [15]; Não Come nem Bebe [10]; Não Dorme [20]; Não Respira [20]; Resistência a Dano 5 [25]; Resistência ao Vácuo [5]; Terror (Vont-1) [40]; Tolerância a Ferimentos (Damage Reduction 10, +150%; Eletricidade e Frio, -20%) [120]; Tolerância a Ferimentos (Sem

Sangue, Sem Cérebro, Sem olhos, Sem Órgãos Vitais, Não-Vivo) [40]; Tolerância à Temperatura 10 [10]; Visão no Escuro [25].

Toque Paralisante: Atribulação 1 (HT; %; Inconsciência, +200%; Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo: Alcance C, -30%; Incapaz de Aparar, -5%; Magia, -10%; Prazo Estendido (Permanente com condições dissipantes), +150) [38]

Toque do Lich: Ataque Tóxico 1 (Ataque Corpo a Corpo: Alcance C, -30%; Cósmica: Ignora RD, +300%; Incapaz de Aparar, -5%; Magia, -10%; Resistível (HT-3), -15%) [14]

Desvantagens: Aparência (Monstruoso; Universal, +25%) [-25]; Dependência (Mana; Comum, Constante) [-50]; Disosmia [-5]; Estigma Social (Morto) [-20]; Fragilidade (Quebradiço) [-15]; Magro [-5]; Voz Irritante [-10];

Peculiaridades: Incapaz de Flutuar; Assexuado. [-2]

Características: Afetado por Pentagram e Fé Verdadeira.

Modificadores de Perícias Raciais: +1 to Tanatologia [2].

Classe: Morto-vivo

Múmia [361]

Múmias são cadáveres preservados que foram animados através de sortilégios das trevas de deuses já esquecidos. A maioria das múmias mede de 1,5 a 1,8 metros de altura e pesam cerca de 60 kg. Elas são capazes de falar o idioma Comum, mas raramente se preocupam em fazê-lo.

ST: 24 [140]

DX: 10 [0]

IQ: 6 [-80]

HT: 12 [20]

Esquiva 9

PV: 35 [22]

Vont: 12 [30]

Per: 14 [40]

PF: 12 [0]

Aparar 11 (Briga)

Vel. Básica: 5 [0]

Desl. Básico: 4 [-5]

MT: +0

RD: 10

Garra (14): 2d+4 cont

Metacaracterísticas e Modelo: Autômato [-85]; Morto-vivo [14].

Vantagens: Garras (Cegas) [3]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 10 [50]; Terror (Vont-0) [30]; Tolerância a Ferimentos (Sem Cérebro, Sem olhos) [10].

Maldição da Múmia (Toque Pútrido): Ataque Tóxico 2d (Acompanhamento, garra, +0%; Cíclico, 6 meses, 180 ciclos, +1790%; Resistível HT-3, -15%; Retardo, 1 minuto, +20%) [152]

Desvantagens: Circunspeção [-10]; Fragilidade (Combustível) [-5]; Indiferente (6-, *2) [-10]; Mentalidade de Escravo [-40]; Pouca Empatia [-20]; Sem Imaginação [-5]; Voz Irritante [-10].

Perícias: Briga (F) DX+4 [12]-14; Furtividade (M) DX+2 [8]-12.

* Inclui +1 de 'Reflexos em Combate'.

Classe: Morto-vivo

Vampiro [614]

Vampiros se parecem com o que eram em vida, embora possua características mais severas e selvagens, com o aspecto predatório do lobo. Apesar de sua aparência humana, os vampiros podem ser facilmente reconhecidos, pois eles não têm sombras e nem produzem um reflexo diante de um espelho. Vampiros falam qualquer idioma que conheciam em vida.

Diferente as outras criaturas montadas, Vampiros é um modelo que deve ser adicionado a um personagem por isso segue apenas as modificações a criatura base.

Modificadores de Atributo:

ST +6 [60]; DX +2 [40]; IQ +1 [20]; HT +2 [20]
Vel. Básica +1 [20]; PV +10 [20]; Per +4 [20]

Vantagens: Aderência [20]; Controle da Mente (Base Sensorial: Visão, -20%) [40]; Dominação [20]; Falar com Animais (Lobos e Morcegos, -60%) [10]; Formas Alternativas (Morcego, Lobo) [30]; Idade Imutável [15]; Impossível de Matar 2 (Calcanhar de Aquiles: Madeira, -50%, Não funciona sob luz solar, -10%) [45]; Imunidade a Danos ao Metabolismo [30]; Insubstancialidade (Custa Fadiga, 2 FP, -10%) [72]; Mordida de Vampiro (3 PV/seg) [40]; Não Respira [20]; Reflexos em Combate [15]; Regeneração (Muito Rápida, Não funciona sob luz solar, -10%) [90]; Resistência a Dano 5 (Apenas Frio e Eletricidade, -30%) [18]; Resistência a Dano 6 (Pele Resistente -40%) [18]; Silêncio 4 [20]; Tolerância a Ferimentos (Não-Vivo) [20]; Visão Noturna 5 [5].

Crias da Noite: Grupo de Aliados (10 Lobos, x6; 25% dos pontos; 15 ou menos; Invocáveis, +100%; PM, -10%) [36]

Drenar Energia: Atribuição 1 (HT; Penalidade em Atributo: DX (+1), +10%; Penalidade em Atributo: HT (+1), +5%; Penalidade em Atributo: IQ (+1), +10%; Penalidade em Atributo: ST (+1), +5%; Acompanhamento (Claws) (+1), +0%;

Cumulativo, +400%; Prazo Estendido (12h+12h/margem) (x1000), +120%) [65]

Desvantagens: Appetite Incontrolável (12) (Sangue Humano) [-15]; Aversão (Água Corrente) [-20]; Aversão (Alho) [-10]; Aversão (Símbolos Religiosos; 5 Metros) [-14]; Características Sobrenaturais (Sem Calor Corporal*, Sem Reflexo, Palidez*) [-16]; Dependência (Caixão com solo da terra natal; Ocasional; Semanal, *2) [-40]; Drenagem (Sangue Humano; Ilegal) [-10]; Fraqueza (Luz Solar; 1d/minuto) [-60]; Maldição Divina (Não pode entrar numa residência pela primeira vez sem ser convidado) [-10]; Vulnerabilidade (Prata; x2) [-20];

* Exceto após se alimentar.

Características: Estéril.

Modificadores de Perícias Raciais: +1 to Lábria [2].

Classe: Morto-vivo

Andarilho Noturno [1578]

Andarilhos noturnos são horrores com forma humanóide que andam nas trevas, eles medem cerca de 6 metros de altura e pesam cerca de 6,000 kg. Andarilhos noturnos espreitam nas áreas sem iluminação, onde quase sempre conseguem surpreender os desavisados.

ST: 50 [280]
DX: 13 [60]
IQ: 16 [120]
HT: 15 [50]
Esquiva: 11

PV: 83 [47]
Vont: 18 [10]
Per: 20 [20]
PF: 30 [45]
Aparar: 16

Vel. Básica: 7 [0]
Desl. Básico: 8 [5], Ar 4 [-20]
MT: +3
RD: 22

Garra (14): 5d+11 cont

Idiomas: Comum (Nativo) e mais 10 Idiomas (Nativo) [40]

Metacaracterísticas e Modelo: Morto-Vivo [14]

Vantagens: Abascanto 10 (Ampliada +150%) [50]; Aptidão Mágica 6 [65]; Ataque Adicional 1 [25]; Energy Reserve (magic) 30 [90]; Facilidade para Idiomas [10]; Garras (Cegas) [3]; Obscurecer 4 (Furtiva, +100%; Defensiva, +50%, Sempre Ativa, -50%; Aceso: Não funciona sob luz solar, -10%;) [16]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 22 (Pele Resistente, -40%) [66]; Telepathic (Broadcast, +50%; Universal, +50%; Magic, -10%) [57]; Tolerância a Ferimentos (Damage Reduction (Extended) (/10), +150; Limitado (Frio), -40%) [90]; Tolerância a Ferimentos (Sem Cérebros, Sem olhos) [10]; Voo (Incapaz de Planar, -15%; Magia,-10%) [30].

Esmagar Item: Create (Solid Inanimate Objects, Only destruction, 0%; Magic -10%) (até 40lbs) [36] (*Powers pag 92-94*)

Servos das Sombras: Grupo de Aliados (10 Sombras, x6; 25% dos pontos; 15 ou menos; Invocáveis, +100%; PM, -10%) [36]

Olhar Maligno: Atribuição 4 (Vont-3; Baseado em Vont +20%, Imprecação 2, +100%; Inconsciência, +200%; Magia, -10%; Red. Duration (1sec +1sec margem), -35%) [170]

Neblina Profana: Ataque Tóxico 1d (Ataque Corpo a Corpo, -30%; Aura, +80%; Cósmica (Ignora RD), +300%; Efeito de Área 2, 4 Metros, +100%; Magic, -10%; Sempre Ativa, -40%) [21]

Aura Degradante: Atribuição 1 (HT, Aura, +80%; DX+1, 200%; PVs Extras 20, +400%; Aceso (apenas em Morto-Vivos), -20%; Ataque Corpo a Corpo, -30%, Efeito de Área 2, 4 Metros, +100%; Magia, -10%; Sempre Ativa, -40%) [78] + Atribuição 3 (Vont-2, Vantagem Anulada (Fé Verdadeira), +15%; Ataque Corpo a Corpo, -30%; Aura, +80%; Baseado em Vont +20%; Efeito de Área 2, 4 Metros, +100%; Magic, -10%; Sempre Ativa, -40%) [71] (total 149 pontos)

Desvantagens: Disopia (Míope, Acesso: Apenas sob luz solar, -30%) [-17]; Mau Cheiro [-10]; Mudez [-25]; Vulnerabilidade (Prata; x2) [-20].

Perícias: Ataque Inato (Sopro) (DX+4) 17 [12]; Briga (DX+12) 25 [44]; Detecção de Mentiras (Per+0) 20 [4]; Diplomacia (IQ-2) 14 [1]; Furtividade (DX+3) 16 [12]; Navegação (Terra) (IQ-1) 15 [1]; Revistar (Per-1) 19 [1]; Taumatologia (I+5) 21 [4].

Magias: Detect Magic 21 [1]; Dispel Magic 20 [1]; Black out 20 [1]; Pestilence 20 [1]; Great Haste 20 [2]; See Invisible 20 [1]; Madness 20 [1]; Mental Stun 20 [1]; Invisible 20 [1]; Ice Breath 20 [2]; Rotting Death 20 [2]; Planar Shift (Energia negativa) 20 [2].

Classe: Morto-vivo

Rastejante Noturno [1715]

Um rastejante noturno é um monstro enorme, semelhante a um verme púrpura, embora totalmente de cor negra. Um rastejante noturno tem cerca de 2,1 metros de diâmetro e 30 metros de comprimento, ele pesa cerca de 27,500 kg. Uma tática de combate usada por essas criaturas é escavar o solo e emergir apenas para atacar, geralmente apanhando seus oponentes de surpresa.

ST: 160 [300]

DX: 12 [24]

IQ: 16 [120]

HT: 15 [50]

Esquiva 11

HP: 200 [24]

Vont: 18 [10]

Per: 25 [45]

FP: 30 [45]

Aparar 16 (Briga)

Vel. básica: 7 [5]

Desl. básico: 8 [5], 12 Cavar

SM: +7

DR: 29

Mordida (24): 17d+16cut Stinger (24): 17d+34 perf + veneno

Idiomas: (Comum Nativo) e mais 10 Idiomas (Nativo) [40]

Metacaracterísticas e Modelo: Morto-Vivo [14]

Vantagens: Abascanto 10 (Ampliada +150%) [50]; Aptidão Mágica 6 [65]; Ataque Adicional 1 [25]; Ataque Constrictivo [15]; Dentes (Afiados) [1]; Energy Reserve (magic) 30 [90]; Escavação 12 [90]; Facilidade para Idiomas [10]; Golpeador (Ferrão, Perfuração, Comprido, +100%; Incapaz de Aparar, -40 %) [13]; Obscurecer 4 (Furtiva, +100%; Defensiva, +50%, Sempre Ativa, -50%; Acesso: Não funciona sob luz solar, -10 %) [16]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 29 (Sem Armadura, -40%) [87]; Telepathic (Broadcast, +50%; Universal, +50%; Magic, -10%) [57]; Tolerância a Ferimentos (Damage Reduction (Extended) (/10), +150; Limitado (Frio), -40%) [90]; Tolerância a Ferimentos (Sem Cérebros, Sem olhos) [10].

Ferrão Venenoso: Atribulação 3 (HT-2; ST-7, +35%; Acompanhamento, Ferrão, +0%; Cumulativo +400%; Prazo Estendido (12 h+12 h/margem +120%)) [197]

Servos das Sombras: Grupo de Aliados (10 Sombras, x6; 25% dos pontos; 15 ou menos; Invocáveis, +100%; PM, -10%) [36]

Neblina Profana: Ataque Tóxico 1d (Ataque Corpo a Corpo, -30%; Aura, +80%; Cósmica (Ignora RD), +300%; Efeito de Área 2, 4 Metros, +100%; Magic, -10%; Sempre Ativa, -40%) [21]

Aura Degradante: Atribulação 1 (HT, Aura, +80%; DX+1, 200%; PVs Extras 20, +400%; Aceso (apenas em Morto-Vivos), -20%; Ataque Corpo a Corpo, -30%, Efeito de Área 2, 4 Metros, +100%; Magia, -10%; Sempre Ativa, -40%) [78] + Atribulação 3 (Vont-2, Vantagem Anulada (Fé Verdadeira), +15%; Ataque Corpo a Corpo, -30%; Aura, +80%; Baseado em Vont +20%; Efeito de Área 2, 4 Metros, +100%; Magic, -10%; Sempre Ativa, -40%) [71] (total 149 pontos)

Desvantagens: Disopia (Míope, Acesso: Apenas sob luz solar, -30%) [-12]; Incapaz de Falar [-15]; Mau Cheiro [-10]; Vulnerabilidade (Prata; x2) [-20].

Perícias: Ataque Inato (Sopro) (DX+4) 16 [12]; Briga (DX+12) 24 [44]; Detecção de Mentiras (Per+0) 25 [4]; Diplomacia (IQ-2) 14 [1]; Furtividade (DX+3) 15 [12];

Navegação (Terra) (IQ-1) 15 [1]; Revistar (Per-1) 24 [1]; Taumatologia (IQ + 5) 21 [4].

Magias: Detect Magic 21 [1]; Dispel Magic 20 [1]; Black out 20 [1]; Pestilence 20 [1]; Great Haste 20 [2]; See Invisible 20 [1]; Madness 20 [1]; Mental Stun 20 [1]; Invisible 20 [1]; Ice Breath 20 [2]; Rotting Death 20 [2]; Planar Shift (Energia negativa) 20 [2].

Classe: Morto-vivo

Vulto Alado [1432]

Esta criatura parece somente uma massa de escuridão profunda, com a forma de um morcego monstruoso. Eles costumam atacar a partir dos céus, onde ficam praticamente invisíveis, detectáveis apenas por causa das estrelas que são Obscurecidas por sua passagem. A envergadura do vulto alado é de cerca de 40 metros e o seu peso em volta de 2,000 kg.

ST: 40 [210]

DX: 15 [60]

IQ: 16 [120]

HT: 15 [50]

Esquiva: 11

HP: 70 [42]

Vont: 18 [10]

Per: 20 [20]

FP: 30 [45]

Aparar 16 (Briga)

Vel. Básica: 8 [10]

Desl. Básico: 4 [-20], 16/32 Air [0]

MT: +3

RD: 18

Mordida (25): 4d+4 corte + Drenar Magia

Idiomas: Comum (Nativo) e mais 10 Idiomas (Nativo) [40]

Metacaracterísticas e Modelo: Morto-Vivo [14]

Vantagens: Abascanto 10 (Ampliada +150%) [50]; Aptidão Mágica 6 [65]; Dentes (Afiados) [1]; Deslocamento Ampliado 1 (Ar) [20]; Energy Reserve (magic) 30 [90]; Obscurecer 4 (Furtiva, +100%; Defensiva, +50%, Sempre Ativa, -50%; Acesso: Não funciona sob luz solar, -10 %) [16]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 18 (Pele Resistente, -40%) [54]; Telepathic (Broadcast, +50%; Universal, +50%; Magic, -10%;) [57]; Tolerância a Ferimentos (Damage Reduction (Extended) (/10), +150; Limitado (Frio), -40%) [90]; Tolerância a Ferimentos (Sem Cérebros, Sem olhos) [10]; Voo (Alado, -25%) [30].

Drenar Magia: Neutralize (Magic; Only Magic Item, -50%; Prazo Estendido (12h+12h/margem), 120%) [85]

Servos das Sombras: Grupo de Aliados (10 Sombras, x6; 25% dos pontos; 15 ou menos; Invocáveis, +100%; PM, -10%) [36]

Neblina Profana: Ataque Tóxico 1d (Ataque Corpo a Corpo, -30%; Aura, +80%; Cósmica (Ignora RD), +300%; Efeito de Área 2, 4 Metros, +100%; Magic, -10%; Sempre Ativa, -40%) [21]

Aura Degradante: Atribuição 1 (HT, Aura, +80%; DX+1, 200%; PVs Extras 20, +400%; Aceso (apenas em Morto-Vivos), -20%; Ataque Corpo a Corpo, -30%, Efeito de Área 2, 4 Metros, +100%; Magia, -10%; Sempre Ativa, -40%) [78] + Atribuição 3 (Vont-2, Vantagem Anulada (Fé Verdadeira), +15%; Ataque Corpo a Corpo, -30%; Aura, +80%; Baseado em Vont +20%; Efeito de Área 2, 4 Metros, +100%; Magic, -10%; Sempre Ativa, -40%) [71] (total 149 pontos)

Desvantagens: Disopia (Míope, Acesso: Apenas sob luz solar, -30%) [-17]; Incapaz de Falar [-15]; Mau Cheiro [-10]; Pés Manipuladores [-6]; Vulnerabilidade (Prata; x2) [-20].

Perícias: Acrobacia Aérea (DX+0) 15 [4]; Ataque Inato (Sopro) (DX+4) 19 [12]; Briga (DX+10) 25 [36]; Detecção de Mentiras (Per+0) 20 [4]; Diplomacia (IQ-2) 14 [1]; Furtividade (DX+3) 18 [12]; Navegação (Terra) (IQ-1) 15 [1]; Revistar (Per-1) 19 [1]; Taumatologia (IQ+5) 21 [4]; Voo (HT+2) 17 [8].

Magias: Detect Magic 21 [1]; Dispel Magic 20 [1]; Black out 20 [1]; Pestilence 20 [1]; Great Haste 20 [2]; See Invisible 20 [1]; Madness 20 [1]; Mental Stun 20 [1]; Invisible 20 [1]; Ice Breath 20 [2]; Rotting Death 20 [2]; Planar Shift (Energia negativa) 20 [2].

Classe: Morto-vivo

Esqueleto [-34]

Esqueletos são ossos animados de criaturas mortas, autômatos estúpidos que obedecem as ordens de algum mestre maligno. Um esqueleto raramente é encontrado vestido com mais do que os restos em decomposição de roupas e armaduras que possuíam quando estavam mortos. Um esqueleto faz o que é ordenado para fazer, ele não tira conclusões próprias e não toma nenhuma iniciativa. Devido a esta limitação, as instruções dadas a um esqueleto devem ser sempre simples. Eles lutam até serem destruídos.

O esqueleto, do mesmo modo do vampiro e do lich, é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura viva corpórea que possua um sistema esquelético.

Modificadores de Atributo:

ST-1 [-10]; DX+2 [40]; IQ-2 [-40]

Vel. Básica+1 [20].

Metacaracterísticas e Modelo: Autômato [-85]; Morto-vivo [14].

Vantagens: Garras (Cegas) [3]; Reflexos em Combate [15]; Resistência a Dano 2 [10]*; Resistência ao Vácuo [5]; Tolerância a Ferimentos (Damage Reduction /10; Limitado (Frio)) [90]; Tolerância a Ferimentos (Sem Cérebro, Sem olhos) [10]

Desvantagens: Fragilidade (Quebradiço) [-15]; Incapaz de Aprender [-30]; Magro [-5]; Mudez [-25]; Vulnerabilidade (Ataques de Contusão; x2) [-30].

Peculiaridades: Incapaz de Flutuar [-1]

Classe: Morto-vivo

*** Devem ser notadas as seguintes observações:**

- Todas as criaturas aladas perdem a capacidade de voar se sua habilidade de voar dependia de asas.
- A criatura perde sua RD (Pele Resistente), em compensação ganham RD 2 +1 por MT em todo o corpo. [10+5/MT]
- A criatura perderá todos seus poderes que dependerem de qualquer tipo de capacidade intelectual.

Zumbi [-137]

Zumbis são cadáveres reanimados através de magia negra. As instruções dadas a um zumbi devem ser muito simples, visto que essas criaturas não tomam nenhuma iniciativa e nem tiram conclusões próprias.

O zumbi, do mesmo modo do vampiro e do lich, é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura viva corpórea.

Modificadores de Atributo:

ST+2 [20]; IQ-2 [-40]

PV+4 [8]; Desl. Básico -2 [-10]

Metacaracterísticas e Modelo: Autômato [-85]; Morto-vivo [20].

Vantagens: Garras (Cegas) [3]; Resistência a Dano 1* (Pele Resistente, -40%) [3]

Desvantagens: Incapaz de Aprender [-30]; Mau Cheiro [-10]; Voz Irritante [-10]

Classe: Morto-vivo

***Devem ser notadas as seguintes observações:**

- A criatura tem sua RD aumentada em +1/ por MT
- Caso a criatura possua RD natural (sem modificador de Pele Resistente), terá RD +1 +1/por MT além da RD da criatura base.
- A criatura perderá todos seus poderes que dependerem de qualquer tipo de capacidade intelectual.