

MODELOS ADICIONAIS

Immoren ocidental é o lar de muitas criaturas mortíferas. Algumas nascem com mais talentos naturais, outras ganharam habilidades únicas. Os modelos para criaturas representam tipos especiais de feras e antagonistas e permitem ao mestre modificar as criaturas para construir encontros mais ricos e variados.

O *Monstronomicon* traz mais de 20 modelos para criaturas. Mas como a fauna de Immoren é tão rica quanto perigosa, este arquivo traz mais 10 modelos, para a alegria dos mestres — e tristeza dos jogadores!

UTILIZANDO MODELOS

Modelos alteram as criaturas. Alguns fornecem perícias adicionais, outros substituem as habilidades padrão por outras e muitos modificam os atributos. Alguns fazem tudo isso e mais! Cada criatura do *Monstronomicon* tem uma lista de modelos sugeridos que podem ser aplicados a ela. Uma criatura pode ter vários modelos, mas não pode se beneficiar do mesmo modelo duas vezes.

Bônus e penalidades de modelos se acumulam. Por exemplo, se uma criatura ganha +2 de FIS de um modelo e -1 de FIS de outro, ela tem um modificador total de +1 de FIS. Um atributo não pode ser reduzido a menos de 1 pelo modelo.

ANATOMIA DE UM MODELO

As partes de um modelo estão detalhadas a seguir.

Nome: o nome do modelo.

Descrição: contém uma pequena descrição do modelo.

CRÉDITOS

Tradução: Equipe Reduto do Bucaneiro

Edição: Rogerio Saladino

Diagramação: Germana Viana

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi



Rua Sarmiento Leite, 627 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3226-1426
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Modificadores de Atributo: lista quaisquer modificadores de atributos primários, secundários ou derivados. Também lista quaisquer modificações na Vitalidade ou na Espiral Vital da criatura. Um atributo ou a vitalidade de uma criatura não podem ser reduzidos para abaixo de 1.

Modificadores de atributos primários e secundários não são aplicados a atributos derivados (p. 4); modificadores específicos para eles serão indicados.

Modificadores de Habilidade: identifica quaisquer habilidades que a criatura recebe ou perde pelo modelo.

Modificadores de Perícias: indica as perícias modificadas pelo modelo. Um nível de perícia não pode ser aumentado acima de 4 ou reduzido abaixo de 0.

Modificador de PE: esse número modifica o valor de Pontos de Encontro da criatura.

Informações: contém informações adicionais sobre a criatura.

Por exemplo, um argus com o modelo Alfa teria FIS 8, FOR 8, INT 4 e VON 12. Ele também receberia Plano de Batalha: Golpe Coordenado, Líder da Matilha e a habilidade Pontos de Façanha, bem como as perícias Comandar 1 e Intimidação 1. Em comparação, um argus com o modelo Filhote teria FOR 5, MAE 2, e DEF 17. Sua nova espiral vital seria Físico 6, Agilidade 4 e Intelecto 4, e receberia a habilidade Encontrar Cobertura.

(CEPHALYX, MONSTRUOSIDADE) APRISIONADOR

Aprisionadores são especializados na captura de espécimes vivos e na destruição de oponentes poderosos. As redes que disparam trazem oponentes indefesos ao alcance de suas temidas lâminas ou das garras de seus mestres.

Modificadores de Atributos: nenhum.

Modificadores de Habilidades: nenhum.

Modificadores de Perícias: Detecção +1 e Intimidação +1.

Modificadores de PE: +2.

Informações: apenas para Monstruosidades Cephalyx. Este modelo não pode ser aplicado em monstruosidades que não estejam equipadas com as armas lançador de redes e lâmina empaladora.

(CEPHALYX, MONSTRUOSIDADE) DEMOLIDOR

Demolidores são especializados em derrubar fortificações e mover-se através dos obstáculos mais difíceis.

Modificadores de Atributo: +2 de FIS e +1 de PER.

Modificadores de Habilidade: recebe as habilidades Repelir (do arquétipo Poderoso; veja *Reinos de Ferro RPG*, p. 115) e Ataque Sequencial: Banho de Sangue.

- *Ataque Sequencial: Banho de Sangue:* se esta criatura atingir o mesmo alvo com seus dois ataques iniciais corpo a corpo, depois da resolução dos ataques, a criatura pode realizar outro ataque corpo a corpo com esta arma contra cada personagem em sua LDV e que esteja ao alcance desta arma.

Modificadores de Perícias: nenhum.

Modificadores de PE: +2.

Informações: apenas para Monstruosidade Cephalyx. Este modelo não pode ser aplicado a monstruosidades que não estejam equipadas com a arma: Bola e Corrente.

(CEPHALYX, MONSTRUOSIDADE) GUARDIÃO

Guardiões são monstruosidades criadas para defender os cephalyx e seus refúgios de qualquer perigo.

Modificadores de Atributo: +1 de PER.

Modificadores de Habilidade: recebe as habilidades Lançar Aprimorado, Perseguir e Proteção de Escudo.

- *Lançar Aprimorado:* esta criatura pode fazer manobras de lançar sem utilizar pontos de foco ou ser forçada a isso. Personagens vítimas desta habilidade são arremessadas a uma distância de + 12 m (6") além da distância normal do lançar.
- *Perseguir:* quando esta criatura faz um encontrão contra um inimigo, depois do encontrão ser resolvido, pode avançar diretamente em direção da vítima da manobra na distância equivalente a distância em que a vítima foi arremessada.
- *Proteção de Escudo:* uma vez por turno, quando um personagem aliado for atingido por um ataque enquanto estiver a 4 m (2") desta criatura, ela pode escolher ser atingida no lugar da vítima. Esta criatura não pode utilizar essa habilidade se estiver incorpóreo, nocauteado, deitado ou imóvel.

Modificadores de Perícias: nenhum.

Modificadores de PE: +2.

Informações: apenas para monstruosidades cephalyx. Este modelo não pode ser aplicado a uma monstruosidade que não esteja equipadas com as armas Punho Mecânico e Cabeça Dura.

[DONZELA DE FERRO] SELVAGEM

Donzelas de ferro que romperam os vínculos que prendiam seus espíritos são assassinas selvagens. Matando os vivos como vingança por séculos de servidão, damas de ferro selvagens são rápidas e mortais, encontradas nas grandes ruínas de seus antigos mestres. O ódio de uma dama de ferro selvagem pelos vivos é tanto que ela continuará dilacerando o corpo de uma vítima mesmo depois de morta.

Modificadores de Atributo: nenhum.

Modificadores de Habilidade: recebe as habilidades Ataque em Sequência, Dilarcerar, Fúria, Investida Implacável e Selvageria.

- *Ataque em Sequência: Dilarcerar:* se esta criatura atingir o mesmo alvo vivo com seus ataques corpo a corpo iniciais, após resolver estes ataques a criatura pode realizar um ataque corpo a corpo adicional contra este alvo. Se o ataque atingir

o alvo, não causa dano, mas o alvo sofre 1 ponto de dano em cada um dos aspectos de sua espiral vital.

- *Fúria:* quando este personagem incapacita ou destrói um ou mais inimigos com uma ataque corpo a corpo durante seu turno, imediatamente após este ataque ser resolvido, precisa fazer um ataque corpo a corpo adicional contra outro personagem em seu alcance corpo a corpo.
- *Investida Implacável:* esta criatura ignora penalidades para terreno difícil enquanto realiza uma investida.
- *Selvageria:* quando esta criatura incapacita um personagem vivo com um ataque corpo a corpo, precisa fazer um teste de VON contra 16. Se for bem sucedida, a criatura age normalmente. Se falhar, a criatura precisa utilizar sua próxima ativação para atacar o alvo incapacitado.

Modificadores de Perícia: nenhum.

Modificador de PE: +5.

Informações: donzelas de ferro selvagens ocupam ruínas abandonadas, normalmente onde seus espíritos estão aprisionados. Ignoram a passagem de animais selvagens, mas tratam raças inteligentes como intrusos e inimigos.

[ESPECTRO] ÉPICO

Tais criaturas são os espíritos dos mais poderosos e perversos, muitos dos quais permaneceram em Caen por séculos. Sua existência prolongada e sinistra arrancou deles qualquer vestígio de sanidade ou compaixão que poderiam ter, tornando-os violentos e instáveis.

Modificadores de Atributo: VON 16 e +4 em seu alcance de comando.

Modificadores de Habilidade: uma criatura com este modelo pode ter até sete dádivas mortíferas (p. 42).

Modificadores de Perícia: uma criatura com este modelo continua com as perícias que tinha em vida, com graduação 4 em cada perícia.

Modificador de PE: ver Espectro, pág. 40.

Informações: apenas para espectros. Um espectro com este modelo não pode possuir o modelo Espectro Veterano.

[ESPECTRO] VETERANO

Estas criaturas são espíritos de pessoas com grande força de vontade, que permaneceram em Caen. São capazes de manipular o mundo físico e os que atravessam seus domínios.

Modificadores de Atributo: VON 14 e +2 em seu alcance de comando.

Modificadores de Habilidade: uma criatura com este modelo pode ter até cinco dádivas mortíferas (p. 42).

Modificadores de Perícia: uma criatura com este modelo continua com as perícias que tinha em vida, com graduação 3 em cada perícia.

Modificador de PE: ver Espectro, p. 40.

Informações: apenas para espectros. Um espectro com este modelo não pode possuir o modelo Espectro Épico.

[FANTASMA PISTOLEIRO] ATIRA-FEITIÇOS

Atira-feitiços são fantasmas pistoleiros surgidos de magos-pistoleiros. Sendo capazes de utilizar magia em vida, tornam-se combatentes extremamente mortais.

Modificadores de Atributo: um atira-feitiços é um tecelão da vontade com ARC 4. O mestre deve selecionar uma magia de custo 2 e duas de custo 1 da lista no quadro abaixo.

Modificadores de Habilidade: nenhum.

Modificadores de Perícia: nenhum.

Modificador de PE: +5.

[FANTASMA PISTOLEIRO] MATADOR

Matadores são fantasmas pistoleiros ainda mais mortais, que utilizam duas pistolas ao mesmo tempo.

Modificadores de Atributo: nenhum.

Modificadores de Habilidade: recebe as habilidades Ambidestro, Ataque em Sequência: Calafrio da Morte e Lutar com Duas Armas.

- *Ambidestro:* não sofre a penalidade em sua segunda arma quando utiliza a habilidade Lutar com Duas Armas.
- *Ataque em Sequência: Calafrio da Morte:* se este personagem atingir o mesmo alvo com seus dois ataques iniciais com as pistolas, depois de resolver os ataques ele pode realizar um ataque adicional imediatamente contra esse alvo. Se o ataque adicional atingir o alvo, não causa dano, mas o alvo precisa escolher desistir do seu movimento ou de suas ações durante sua próxima ativação.
- *Lutar com Duas Armas:* enquanto lutar com uma arma de mão ou uma pistola em cada mão, este personagem recebe um ataque adicional por rodada com sua segunda arma, com uma penalidade de -2.

Modificadores de Perícia: nenhuma.

Modificador de PE: +3.

Informações: apenas para Fantasmas Pistoleiros. Um fantasma pistoleiro com este modelo carrega duas pistolas fantasmagóricas.

[OCO] PESTILENTO

Ocos se expõem as doenças de suas vítimas. Muitas doenças não conseguem espalhar-se pela carne morta de um oco, mas uma cepa pode ser capaz de se desenvolver neste ambiente. A variação pestilenta é mais perigosa que um oco normal. Mesmo aqueles que escapam da morte em suas garras correm o risco de uma morte lenta pela doença que o oco porta.

Modificadores de Atributo: nenhum.

Modificadores de Habilidade: recebe as habilidades Pestilento e Ruptura.

- *Pestilento:* um personagem vivo atingido por um ataque corpo a corpo desta criatura pode ser infectado. Após o ataque ser resolvido, a vítima precisa fazer um teste de FIS contra 14. Se o teste for bem sucedido, o personagem resiste à doença. Se falhar, o personagem está infectado. O primeiro sintoma se manifesta em 1d6 + 6 horas, quando o personagem sofrerá náusea e febre. A cada seis horas seguintes, o personagem precisa fazer outro teste de FIS contra 16 (este número é reduzido para 12 se o personagem ficou em repouso em uma cama nas últimas seis horas). Se o personagem passar em três testes, sobrevive à doença. Se o personagem falhar em três testes, a doença avança para um estágio avançado.

Durante o estágio avançado da doença, o personagem precisa fazer um teste de FIS contra 16 a cada três horas. (este número é reduzido para 12 se o personagem ficou em repouso em uma cama nas últimas seis horas). Para cada falha, reduza o FIS do personagem em 1. Se o FIS do personagem chegar a abaixo de 1, o personagem morre. Se o personagem passar em três testes, ele se recupera da doença.

- *Ruptura:* quando esta criatura é destruída por um ataque, coloque um modelo de ADE de 8 m (4") nele. Todos os personagens vivos que estejam dentro dessa ADE precisaram realizar um teste de FIS com bônus de +2 para resistir à infecção.

Modificadores de Perícia: nenhum.

Modificador de PE: +4.

Informações: nenhum.

MAGIAS

	CST	ALC	ADE	POD	MAN	OFE
Tiro Arcano: Brutal	1	CJR	—	—	N	N
O próximo ataque à distância de tiro arcano ganha uma jogada ampliada de dano contra o alvo atingido diretamente.						
Tiro Arcano: Combustão Espontânea	1	CJR	*	—	N	N
Se o conjurador destruir um personagem vivo com seu próximo ataque à distância de tiro arcano, centralize um efeito de névoa com ADE de 6m (3") sobre o alvo destruído, depois remove o personagem destruído da mesa. A ADE permanece em jogo por uma rodada.						
Tiro Arcano: Degradar Ferro	1	CJR	—	—	N	N
Se o próximo ataque à distância de tiro arcano do conjurador neste turno atingir diretamente um gigante-a-vapor, além dos danos e efeitos do ataque, o gigante-a-vapor sofre 1d3 pontos de dano.						
Tiro Arcano: Disparo Sombrio	2	CJR	—	—	N	N
Se o conjurador atingir um alvo com seu próximo ataque à distância com tiro arcano neste turno, aliados podem ignorar o alvo ao determinar a LDV e fazer ataques à distância ou mágicos por uma rodada.						
Tiro Arcano: Preciso	1	CJR	—	—	N	N
O próximo ataque à distância de tiro arcano neste turno é ampliado						

MAGIAS

	CST	ALC	ADE	POD	MAN	OFE
Tiro Arcano: Silenciador	1	CJR	—	—	N	N
O próximo ataque à distância de tiro arcano neste turno é completamente silencioso. Nem o disparo da arma, nem o impacto da munição produzem som. Qualquer som imediato de um alvo atingido, como um grito ou queda de um corpo, é silenciado.						
Tiro Arcano: Tiro de Efeito	2	CJR	—	—	N	N
Se o conjurador atingir diretamente um alvo com seu próximo ataque à distância com tiro arcano neste turno, escolha um personagem a até 8m (4") do alvo atingido. Após o ataque ser resolvido, faça um ataque à distância contra o personagem escolhido. Se o personagem escolhido for atingido, sofre uma jogada de dano mágico com POD igual ao da arma de ataque à distância, mas não os efeitos de outros tiros arcanos conjurados no ataque original. O ponto de origem deste dano é o alvo atingido originalmente.						
Tiro Arcano: Tiro Fundido	1	CJR	—	—	N	N
Se o próximo ataque à distância com tiro arcano do conjurador atingir neste turno, o alvo atingido diretamente sofre o efeito contínuo de Fogo.						
Tiro Arcano: Trovão	1	CJR	—	—	N	N
Se o conjurador atingir diretamente um alvo com seu próximo ataque à distância com tiro arcano neste turno, o alvo é empurrado 1d3" (2 a 6m) diretamente para longe do personagem. Com um acerto crítico, o alvo é derrubado após ser empurrado.						

[VEKTISS] RAINHA

Rainhas vektiss são fêmeas que colocam ovos em suas vítimas, transformando-os em hospedeiros de seus filhotes. Maiores que os machos, rainhas vektiss comandam colônias com cinco a treze adultos e dúzias de larvas.

Modificadores de Atributo: +1 de FIS e +2 de FOR.

Modificadores de Habilidade: recebe a habilidade Implantar Ovo.

- *Implantar Ovo:* esta criatura pode implantar um ovo em um personagem incapacitado. O ovo irá eclodir em 1d3 dias. A partir disso, a larva começa a consumir a carne do personagem de dentro para fora; o personagem não pode recuperar pontos de vitalidade de maneira alguma e sofre 1d3 pontos de dano a cada seis horas. Se o personagem ficar incapacitado, ele morre e um filhote de vektiss surge de seu corpo.

Para extrair um ovo implantado ou uma larva vektiss de um hospedeiro, um personagem precisa ser bem sucedido em um teste de INT + Medicina contra 15. Se for bem sucedido, o personagem extrai o ovo ou a larva com segurança. Se falhar, o hospedeiro sofre 1d3 pontos de dano.

Modificadores de Perícia: nenhum.

Modificador de PE: +4

Informações: nenhuma.