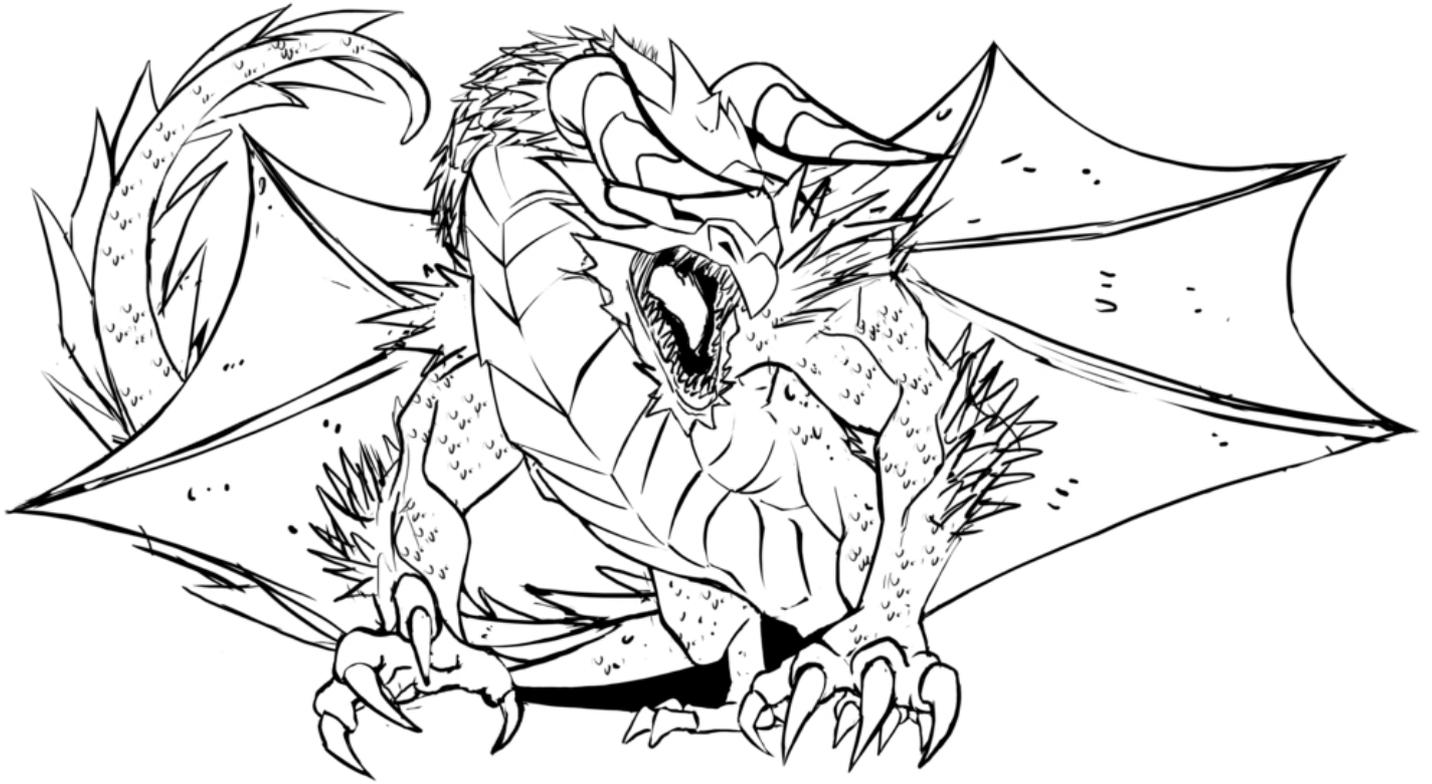


Diário do Caçador



Livro 2: Bestiário

Escrito por **Tiago Junges**
Ilustrado por **Rafael Ribeiro Sinnott**

Versão 1.0.3

Introdução

Este livro contém todas tabelas dos Terrenos e as fichas das Bestas. Você vai precisar deste livro separado do livro de regras para facilitar o seu jogo. Você poderá fazer anotações diretamente na ficha das Bestas e que se manterão para cada vez que encontrar a mesma espécie.

Terrenos

Quando estiver desenhando o mapa, o jogador pode definir o terreno que ache melhor. Recomendamos que comece com uma Floresta. Depois disso, você também pode sortear o tipo de terreno na tabela abaixo, escolhendo se o continente em questão é tropical, subtropical, temperado, subpolar ou polar.

1d6	Terreno				
	Tropical	Subtropical	Temperado	Subpolar	Polar
6	Floresta (Selva)	Floresta	Floresta	Floresta	Floresta
5	Floresta	Floresta	Floresta	Pântano	Montanha
4	Pântano (Mangue)	Pântano	Pântano	Montanha	Tundra
3	Montanha	Montanha	Montanha	Planície	Tundra
2	Deserto	Planície	Planície	Tundra	Tundra (Geleira)
1	Deserto	Deserto	Tundra	Tundra (Geleira)	Tundra (Geleira)

Cada terreno apresenta regras e características diferentes, que poderão influenciar na caçada e no combate. A primeira coisa a ser descoberta é a Característica Única do terreno em questão. Esta é uma informação aberta. Durante a investigação e o rastreamento, você poderá encontrar Recursos ou Animais Selvagens. Estes deverão sempre ser rolados aleatoriamente de suas tabelas quando necessário.

Terrenos pré Definidos

Alguns terrenos na tabela acima tem uma descrição em parênteses. Estes terão sua “Característica Única” já definida conforme abaixo, sem precisar rolar na tabela.

Selva: A biodiversidade é muito grande neste terreno. Sempre que encontrar Animais Selvagens, você encontra o dobro deles. Felizmente o mesmo vale para Recursos.

Mangue: A lama é pegajosa e difícil de locomover. Você sempre recebe -1 ao se esconder. Além disso, durante o dia todos Animais Selvagens serão Caranguejos Gigantes.

Geleira: Frio extremo e desértico. Todo novo dia você recebe 2 de dano [Gelo]. Além disso, é impossível se esconder neste terreno.

Floresta

1d6	Característica Única
6	As folhagens são bem densas, dando um bônus de +1 no valor do seu Esconderijo.
5	As árvores são grandes e fáceis de escalar. Em combate, podem ser escaladas até altura 3.
4	As árvores são grandes e fáceis de escalar. Em combate, podem ser escaladas até altura 2.
3	A noite nesta floresta é bem colorida e serena. Toda noite recupera 2 PV a mais.
2	Existe uma fauna estranha e todo dia você vê um animal novo e que parece de outro mundo.
1	Esta floresta é coberta por espinhos. Se ao tentar se esconder tirar 1, recebe 1 de dano.

1d6	Recurso
6	Fruta Bolha: Ao comer recupera 2d6 de vida. Depois de colhida ela apodrece em 4 dias.
5	Maçã Azul: Ao comer recupera 1d6 de vida. Depois de colhida ela apodrece em 7 dias.
4	Fruto Cheiro: Gaste quando estiver se escondendo, pode rerolar uma vez o dado. Apodrece em 7 dias.
3	1d6 Sementes de Osuva: Juntando 15 deste ingrediente, é possível fazer uma <i>Poção da Vida</i> .
2	2d6 Folhas de Belindda: Juntando 20 deste ingrediente, é possível fazer uma <i>Poção da Resistência</i> .
1	Animais Pequenos: À noite você poderá jantar e recuperar 2 PV a mais. Apodrece em 2 dias.

1d6	Animal Selvagem
6	Besouro Gigante (9 PV; Dano 1d6-2) - Se cair 6 no dado de dano, o dano inteiro é do tipo Fogo.
5	Macaco-Demônio (3 PV; Dano 1d6-1) - Se cair 1 no dado de dano, aparece mais dois.
4	Lobo (9 PV; Dano 1d6) - Depois de morto, role 1d6. Se cair 1, aparecerá 2 lobos para se vingar.
3	Pantera (10 PV; Dano 1d6+1) - Se cair 1 no dado de dano, a pantera não causa dano mas recupera 3 PV.
2	Aranha Gigante (13 PV; Dano 1d6) - Se cair 1 no dado de dano, a vítima ficará <i>Envenenada</i> (dano 1/turno).
1	Lobo Gigante (15 PV; Dano 1d6+1) - Se matar 10, pode fazer a <i>Poção do Lobo Gigante</i> .

Pântano

1d6	Característica Única
6	Havia um grande reino nestas terras. Hoje só restam ruínas. A noite os animais serão <i>Esqueletos Antigos</i> .
5	Há uma raça primitiva mas pacífica vivendo em pequenas tribos. Eles não o ajudam e evitam contato.
4	Plantas corrosivas. Todo dano de armadilhas naturais é por <i>Ácido</i> .
3	A lama é pegajosa e difícil de locomover. Você sempre recebe -1 ao se esconder.
2	É o lugar mais fedorento que você já foi. A noite você só recupera a metade do indicado.
1	A neblina é espessa e nunca acaba. Não pode usar armas de distância aqui.

1d6	Recurso
6	Mel de Vespa Gigante: Se aplicada nas botas e luvas, garante +2 no valor de Escalada por um combate.
5	Animais Pequenos: A noite você poderá jantar e recuperar 2 PV a mais. Apodrece em 2 dias.
4	Frutas Exóticas: A noite você poderá jantar e recuperar 1 PV a mais. Apodrece em 7 dias.
3	2 Raizes de Kamun: Juntando 4 deste ingrediente, é possível fazer um <i>Antídoto</i> .
2	Cogumelos: Se comer role 1d6. 3+ recupera toda a vida. Se não, perde 4 PV. Apodrece em 7 dias.
1	1d6 Flores de Moya: Juntando 10 deste ingrediente, é possível fazer uma <i>Poção da Força</i> .

1d6	Animal Selvagem
6	Esqueletos Antigos (8 PV; Dano 1d6-2) - Se derrotado, role 1d6. Se cair 1 ele se reconstrói com 6 PV.
5	Lagarto Voador (8 PV; Dano 1d6-1) - Se cair 6 no dado de dano, o dano inteiro é do tipo Eletricidade.
4	Serpente Gigante (9 PV; Dano 1d6) - Se cair 1 no dado de dano, a vítima ficará presa por um turno.
3	Caranguejo Gigante (10 PV; Dano 1d6) - Se cair 1 no dado de dano, no próximo turno causa +3 de dano.
2	Vespa Gigante (13 PV; Dano 1d6) - Se cair 1 no dado de dano, a vítima ficará <i>Envenenada</i> (dano 1/turno).
1	Serpente de Fogo (12 PV; Dano 1d6+2) - Sempre causa dano do tipo Fogo.

Montanha

1d6	Característica Única
6	Esta cadeia de montanhas possuem muitos desníveis. Em combate, podem ser escaladas até altura 3.
5	Esta cadeia de montanhas possuem muitos desníveis. Em combate, podem ser escaladas até altura 2.
4	As rochas são instáveis. Você recebe +5 de dano quando cair em armadilhas naturais.
3	Há muitas cavernas nesta região. Quando for <i>Descansar a Noite</i> , encontra o dobro de monstro.
2	Grande altitude. Você fica com pelo menos 1 de Fadiga que não pode ser recuperado nem descansando.
1	Uma nuvem escura, vinda de um vulcão, impede que ataques a distância vão além da altura 2.

1d6	Recurso
6	Mel de Vespa Gigante: Se aplicada nas botas e luvas, garante +2 no valor de Escalada por um combate.
5	Cristal Vermelho: Aquele que quebrar ganha Defesa Fogo +1 por um dia.
4	1d6 Raizes de Kamun: Juntando 4 deste ingrediente, é possível fazer um <i>Antídoto</i> .
3	1d6 Goma de Cactus: Juntando 8 deste ingrediente, é possível fazer uma <i>Poção da Força</i> .
2	Ovo de Avelha: Juntando 4 deste ingrediente, é possível fazer uma <i>Poção do Vento</i> .
1	Cogumelos: Se comer role 1d6. 3+ recupera toda a vida. Se não, perde 4 PV. Apodrece em 7 dias.

1d6	Animal Selvagem
6	Carneiro (7 PV; Dano 1d6-2) - Se cair 6 no dado de dano, causa +3 de dano.
5	Fungóide (6 PV; Dano 1d6-1) - Se cair 1 no dado de dano, um novo fungóide aparece ao seu lado.
4	Condor dos Alpes (10 PV; Dano 1d6) - Se cair 6 no dado de dano, o dano inteiro é do tipo Gelo.
3	Escorpião Gigante (14 PV; Dano 1d6+1) - Se cair 1 no dado de dano, a vítima ficará presa por um turno.
2	Vespa Gigante (13 PV; Dano 1d6) - Se cair 1 no dado de dano, a vítima ficará <i>Envenenada</i> (dano 1/turno).
1	Homem Pedra (20 PV; Dano 1d6-1) - É imune a Fogo, Gelo, Eletricidade e Ácido.

Planície

1d6	Característica Única
6	Esta terra era conhecida por ter muitos répteis gigantes. À noite os animais serão <i>Raptors</i> .
5	A noite é bem tranquila e clara nestas planícies. Toda noite recupera 2 PV a mais.
4	Região com muitos ventos fortes. Ataques a distância só vão até altura 1.
3	Estranhos obeliscos por toda região. Se tirar Recurso, role 1d6. No 6 você ganhou uma magia aleatória.
2	Existem por todos os cantos cogumelos gigantes. À noite os animais serão <i>Fungóides</i> .
1	Zona totalmente descampada. Você não pode se esconder neste lugar.

1d6	Recurso
6	Peixe Doce: A noite você poderá jantar e recuperar 5 PV a mais. Apodrece em 2 dias.
5	Cogumelos: Se comer role 1d6. 3+ recupera toda a vida. Se não, perde 4 PV. Apodrece em 7 dias.
4	Raiz de Kamun: Juntando 4 deste ingrediente, é possível fazer um <i>Antídoto</i> .
3	Frutas Nutritivas: A noite você poderá jantar e recuperar 2 PV a mais. Apodrece em 7 dias.
2	Fruto Cheiro: Gaste quando estiver se escondendo, pode rerolar uma vez o dado. Apodrece em 7 dias.
1	2d6 Folhas de Belindda: Juntando 20 deste ingrediente, é possível fazer uma <i>Poção da Resistência</i> .

1d6	Animal Selvagem
6	Ave Gigante (15 PV; Dano 1d6-1) - Se cair 1 ela não causa dano e <i>Se Afasta</i> . Dano +3 no próximo ataque.
5	Fungóide (6 PV; Dano 1d6-1) - Se cair 1 no dado de dano, um novo fungóide aparece ao seu lado.
4	Puma (9 PV; Dano 1d6) - Se cair 6 no dado de dano, causa +2 de dano e sai fora do combate.
3	Planta Deslocador (10 PV; Dano 1d6-1) - Sempre que atacada, o atacante recebe 1 de dano [Ácido].
2	Raptor (8 PV; Dano 1d6+2) - Ao ser derrotado, role 1d6. Se cair 1 no dado, aparece outro Raptor.
1	Lobo Gigante (15 PV; Dano 1d6+1) - Se matar 10, pode fazer a <i>Poção do Lobo Gigante</i> .

Tundra

1d6	Característica Única
6	Esta região possui muitos desníveis. Em combate, podem ser escaladas até altura 2.
5	Frio extremo. Todo novo dia você recebe 2 de dano [Gelo].
4	Nevasca constante. É impossível atacar a distância neste lugar.
3	Neve espessa. Você sempre recebe -1 ao se esconder.
2	Floresta de Cristais. À noite o animal selvagem é o <i>Leão Branco</i> .
1	Zona totalmente desértica. Você não pode se esconder neste lugar.

1d6	Recurso
6	Leite de Cortauro: Aquele que beber recupera toda Fadiga e 5 PV. Apodrece em 3 dias.
5	Frutas Nutritivas: A noite você poderá jantar e recuperar 2 PV a mais. Apodrece em 7 dias.
4	Raiz de Kamun: Juntando 4 deste ingrediente, é possível fazer um <i>Antídoto</i> .
3	Cristal Vermelho: Aquele que quebrar ganha Defesa Fogo +1 por um dia.
2	1d6 Flores de Moya: Juntando 10 deste ingrediente, é possível fazer uma <i>Poção da Força</i> .
1	1d6 Flores da Neve: Pode ser usado para substituir <i>Flor de Moya</i> , <i>Raiz de Kamun</i> e <i>Semente de Osuva</i> .

1d6	Animal Selvagem
6	Fogo Vivo (7 PV; Dano 1d6-2) - Todo dano é do tipo Fogo. É imune a dano do tipo Fogo.
5	Aranha das Neves (8 PV; Dano 1d6) - Se cair 1 no dado, a vítima não poderá agir no próximo turno.
4	Yeti (10 PV; Dano 1d6) - Se cair 6 no dado de dano, o dano inteiro é do tipo Gelo.
3	Tartaruga de Cristal (20 PV; Dano 1d6-2) - Se cair 1 no dado de dano, recupera 6 PV.
2	Leão Branco (14 PV; Dano 1d6) - Se cair 1 no dado de dano, no próximo turno causa +3 de dano [Gelo].
1	Lobo Gigante (15 PV; Dano 1d6+1) - Se matar 10, pode fazer a <i>Poção do Lobo Gigante</i> .

Deserto

1d6	Característica Única
6	Esta região possui muitos cânions. Em combate, podem ser escaladas até altura 2.
5	Calor escaldante. Todo novo dia você recebe 2 de dano [Fogo].
4	Deserto rochoso. À noite, se não for atacado por um animal selvagem, um <i>Rato do Deserto</i> ataca.
3	Antiga civilização. Se achar recurso e cair 6, você achou uma <i>Kopesh</i> (Corp. 1 mão; Dano 4 [Fogo]).
2	Areia fina. Você sempre recebe -1 ao se esconder.
1	Zona totalmente desértica. Você não pode se esconder neste lugar.

1d6	Recurso
6	1d6 Sementes de Osuva: Juntando 15 deste ingrediente, é possível fazer uma <i>Poção da Vida</i> .
5	1d6 Goma de Cactus: Juntando 8 deste ingrediente, é possível fazer uma <i>Poção da Força</i> .
4	Raiz de Kamun: Juntando 4 deste ingrediente, é possível fazer um <i>Antídoto</i> .
3	Cristal Azul: Aquele que quebrar ganha Defesa Gelo +1 por um dia.
2	Ovo de Serpente: Aquele que comer recupera toda Fadiga e 5 PV. Apodrece em 5 dias.
1	1d6 Minérios: Serve para fazer Equipamentos Simples.

1d6	Animal Selvagem
6	Rato do Deserto (3 PV; Dano 1d6-2) - Se cair 1 no dado de dano, aparece mais dois Rato do Deserto.
5	Mariposa Gigante (8 PV; Dano 1d6-1) - Se cair 6 no dado de dano, o dano inteiro é do tipo Eletricidade.
4	Lagarto Cuspidor (9 PV; Dano 1d6) - Sempre causa dano do tipo Ácido.
3	Escorpião Gigante (15 PV; Dano 1d6+1) - Se cair 1 no dado de dano, a vítima ficará presa por um turno.
2	Serpente de Fogo (12 PV; Dano 1d6+2) - Sempre causa dano do tipo Fogo.
1	Verme Maldito (20 PV; Dano 1d6) - Se tirar 1, ele se enterra na areia e seu próximo ataque causa +3.

Besta #001

Nome	
Espécie	Rexian
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6		
5		
4	Cauda: Dano 6	Cauda
3	Mordida: Dano 5	Cabeça
2	Rugido: Área; Sem agir ou 1 Fadiga	Cabeça
1		

Tamanho: 4m de altura

Característica: Sua pele é repleta de placas que facilitam a escalada em +1.

PONTOS DE VIDA	100
-----------------------	-----

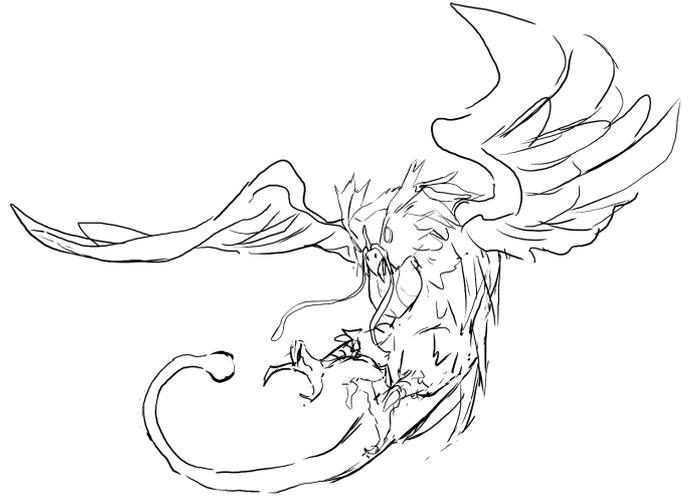
PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Cabeça *	1		40	
Tronco *	1		35	
Patas	1		25	
Cauda	1		25	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Flecha de Rexian	Qualquer parte	Dano adicional +1
Elmo de Rexian	Patas ou Cabeça	Defesa [Elemento] 1
Braceletes de Rexian	Tronco	Defesa [Elemento] 1
Foice de Rexian	Cauda	Arma Corporal 2 mãos; Dano 3 + 3 [Elemento]
Armadura de Rexian	Cabeça e Tronco	Defesa Normal 2 ou [Elemento] 2

Besta #002

Nome	
Espécie	Albivian
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6		
5		
4	Cauda Maça: Dano 7	Cauda
3	Garras: Dano 5	Patas
2	Vôo: Se afasta; +2 no prox ataque	Asas
1		

Tamanho: 4m de altura

Característica: Seu corpo é repleto de penas que facilitam a escalada em +1.

PONTOS DE VIDA	100
-----------------------	-----

PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Cabeça *	2		40	
Tronco *	2		30	
Asas	2		20	
Patas	1		20	
Cauda	1		20	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Flecha de Albivian	Qualquer parte	Dano adicional +1 [Elemento]
Botas de Albivian	Asas	Recebe metade do dano quando cai no chão
Elmo de Albivian	Cabeça	Defesa [Elemento 1]
Maça de Albivian	Cauda	Arma Corporal 1 mão; Dano 4; <i>Pesado</i>
Armadura de Albivian	Cabeça e Tronco	Defesa Normal ou [Elemento] 2

Besta #003

Nome	
Espécie	Crokion
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6		
5		
4	Encontrão: Dano 4	Nenhuma
3	Mordida: Dano 5	Cabeça
2		
1	Engolir: Dano 4 (Veja nas Regras).	Cabeça

Tamanho: 3m de altura

Característica: Quando for escalar a cabeça, o caçador ganha +2 no resultado final da Escalada.

PONTOS DE VIDA	100
-----------------------	-----

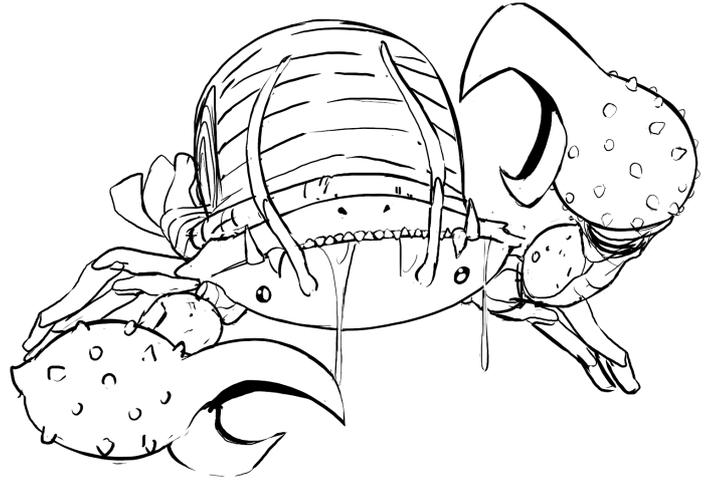
PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Cabeça *	1		40	
Tronco *	1		40	
Patas	1		20	
Cauda	1		30	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Bracelete de Crokion	Cabeça	Causa +1 de dano quando usar Ataque Poderoso
Botas de Crokion	Patas	Defesa [Elemento] 1
Arco de Crokion	Cabeça ou Cauda	Arma Distância 2 mãos; Dano 3 + 1 [Elemento]; <i>Munição</i>
Espada de Crokion	Tronco ou Patas	Arma Corporal 1 mão; Dano 2 + 2 [Elemento]
Armadura de Crokion	Cabeça e Cauda	Defesa [Elemento] 2

Besta #004

Nome	
Espécie	Ermiloth
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6		
5		
4	Arranhar: Dano 5	Pinça
3	Agarrar: Dano 4 e prende.	Pinça
2		
1	Cabeçada: Área; Dano 6 + 2 [Elemento]	Cabeça

Tamanho: 3m de altura

Característica: Sua carapaça é coberta por um muco que dificultam a escalada em -1.

PONTOS DE VIDA	80	
-----------------------	----	--

PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Tronco/Cabeça *	1		70	
Pinça A	1		50	
Pinça B	1		50	
Patas	1		40	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Escudo de Ermiloth	Tronco ou Pinça	Se atacado por [Elemento], recupera 2 PV.
Elmo de Ermiloth	Pinça	Defesa [Elemento] 1
Bracelete de Ermiloth	Pinça	Defesa [Elemento] 1
Malho de Ermiloth	Pinça	Arma Corporal 2 mãos; Dano 7; <i>Pesado</i>
Armadura de Ermiloth	Tronco e Patas	Defesa [Elemento] 2

Besta #005

Nome	
Espécie	Boviatan
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6		
5		
4	Coice: Dano 5	Patras Tra.
3	Chifrada: Dano 4 + 2 [Elemento]	Cabeça
2	Pisada: Dano 6 em área (pelo chão)	Patras Fro.
1		

Tamanho: 7m de altura

Característica: Imune à [Elemento] (Se não tiver elemento, ela é imune a Eletricidade).

PONTOS DE VIDA	150
-----------------------	-----

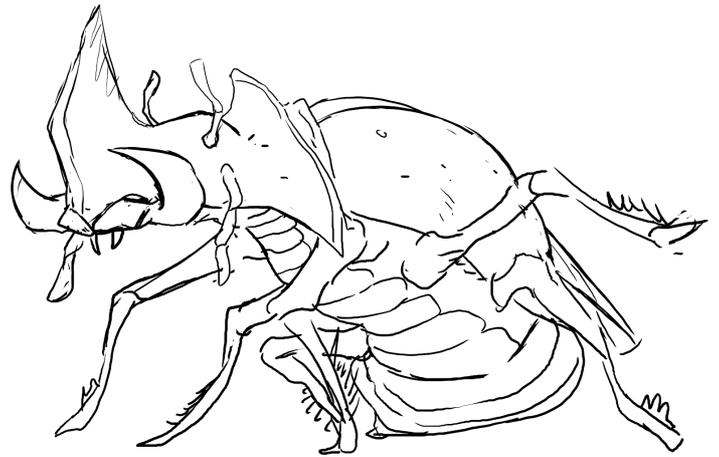
PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Cabeça	2		50	
Tronco *	2		40	
Patras Frontais	1		30	
Patras Traseiras	1		20	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Flecha de Boviatan	Qualquer parte	Dano adicional +1
Braceletes de Boviatan	Tronco	Ganha +1 nas rolagens para se esconder
Botas de Boviatan	Patras Fro. ou Patras Tras.	Defesa [Elemento] 1
Lança de Boviatan	Cabeça	Arma Corporal 1 mão; Dano 2 + 3 [Elemento] ; Arremesso
Armadura de Boviatan	Cabeça e Patras Frontais	Defesa Normal 2 ou [Elemento] 3

Besta #006

Nome	
Espécie	Claker
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6		
5		
4	Chifres: Dano 4 + 2 [Elemento]	Cabeça
3	Jato: Dano 3 [Elemento] em área	Abdome
2	Pulo: Área (no chão); Dano 7	Patas
1		

Tamanho: 3m de altura

Característica: Suas antenas detectam cheiros dando +1 nas rolagens para encontrar caçadores escondidos.

PONTOS DE VIDA	80
-----------------------	----

PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Cabeça	1		40	
Tronco *	1		60	
Patas	1		30	
Abdome *	1		60	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Flecha de Claker	Abdome	Dano adicional +2 [Elemento]
Escudo de Claker	Tronco ou Cabeça	Adiciona Dano +1 [Elemento] aos ataques
Elmo de Claker	Cabeça	Defesa [Elemento] 1
Machado de Claker	Cabeça ou Patas	Arma Corporal 2 mãos; Dano 3 + 3 [Elemento]; <i>Pesado</i>
Armadura de Claker	Cabeça e Tronco	Defesa Normal 2 ou [Ácido] 3

Besta #007

Nome	
Espécie	Gaiark
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6		
5		
4	Mordida: Dano 6	Cabeça
3	Enterrar: Invulnerável; +3 próx ataque	Nenhuma
2	Engolir: Dano 6 (Veja nas Regras).	Cabeça
1		

Tamanho: 3m de altura e 12m de comprimento

Característica: Se estiver no Deserto ou Tundra, recupera 10 PV sempre que se enterrar.

PONTOS DE VIDA	130
-----------------------	-----

PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Cabeça *	1		40	
Tronco *	1		40	
Cauda *	1		40	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Lança de Gaiark	Qualquer parte	Arma Corporal 1 mão; Dano 2 + 2 [Elemento]; Arremesso
Botas de Gaiark	Qualquer parte	Ganha +1 nas rolagens para escalar.
Braceletes de Gaiark	Tronco	Defesa [Elemento] 1
Espada de Gaiark	Cabeça	Arma Corporal 1 mão; Dano 3 + 2 [Elemento]; <i>Torque</i>
Armadura de Gaiark	Cabeça, Tronco e Cauda	Defesa [Elemento] 3

Besta #008

Nome	
Espécie	Uborosso
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6		
5		
4	Cauda: Dano 4 + 4 [Elemento]	Cauda
3	Chifrada: Dano 6	Cabeça
2	Odor: Invoca um <i>Animal Selvagem</i>	Nenhum
1		

Tamanho: 6m de altura e 10 de comprimento

Característica: Se usar as partes para fazer poções, produziu o dobro delas.

PONTOS DE VIDA	200
-----------------------	-----

PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Cabeça *	1		40	
Tronco *	2		30	
Patas Frontais	1		20	
Patas Traseiras	1		30	
Cauda *	1		40	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Flecha de Uborosso	Qualquer parte	Dano adicional +3 [Elemento]
Arco de Uborosso	Patas ou Cabeça	Arma Distância 2 mãos; Dano 2 + 3 [Elemento] ; <i>Munição</i>
Botas de Uborosso	Tronco	Defesa [Elemento] 1
Martelo de Uborosso	Cauda	Arma Corporal 1 mão; Dano 3 + 3 [Elemento]; <i>Pesado</i>
Armadura de Uborosso	Cabeça, Tronco e Cauda	Defesa [Elemento] 3

Besta #009

Nome	
Espécie	Gorgantis
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6		
5	Teia: Área; Paralisa por 1d6 turnos	Abdome
4		
3	Garras: Dano 4 + 4 [Elemento]	Patas
2	Vôo: Se afasta; +4 no prox ataque	Asas
1		

Tamanho: 5m de altura

Característica: Suas antenas detectam cheiros dando +1 nas rolagens para encontrar caçadores escondidos.

PONTOS DE VIDA	100
-----------------------	-----

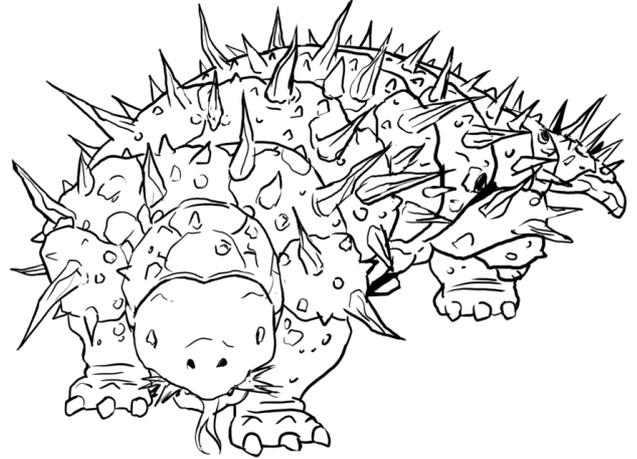
PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Cabeça *	2		50	
Tronco	1		50	
Asas	2		30	
Patas	1		60	
Abdome*	1		40	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Flecha de Gorgantis	Qualquer parte	Dano adicional +1 [Elemento]
Braceletes de Gorgantis	Asas	Defesa [Elemento] 2
Elmo de Gorgantis	Tronco	Defesa [Elemento] 1
Machado de Gorgantis	Patas	Arma Corporal 2 mãos; Dano 3 + 5 [Elemento]; <i>Pesado</i>
Armadura de Gorgantis	Abdome e Cabeça	Defesa [Elemento] 3

Besta #010

Nome	
Espécie	Euplosor
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6		
5		
4	Cauda: Dano 5 + 4 [Elemento]	Cauda
3	Espinhada: Dano 6 + 4 [Elemento]	Tronco
2	Bola: Invulnerável; +4 no prox ataque	Tronco
1		

Tamanho: 7m de altura

Característica: O caçador recebe +1 para escalar, mas recebe 2 pontos de dano quando "Chacoalhar".

PONTOS DE VIDA	90
-----------------------	----

PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Cabeça	1		100	
Tronco *	2		150	
Patas	1		80	
Cauda	1		150	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Flecha de Euplosor	Tronco ou Cauda	Dano adicional +2 [Elemento]
Elmo	Tronco ou Cauda	Defesa [Elemento] 2
Escudo de Euplosor	Tronco ou Cauda	Causa 1 ponto de dano no oponente quando bloquear.
Lança de Euplosor	Tronco ou Cauda	Arma Corporal 1 mão; Dano 2 + 3 [Elemento]; <i>Longo</i>
Armadura de Euplosor	Tronco e Cauda	Defesa Normal 3 ou [Elemento] 4

Besta #011

Nome	
Espécie	Raidormum
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6		
5		
4	Cauda: Dano 10	Cauda
3	Tentáculo: Dano 12 [Elemento]	Tentáculos
2	Rasante: Área; Dano 8 + 8 [Elemento]	Todas
1		

Tamanho: 100m de envergadura

Característica: Quando o caçador se esconder, este monstro perde o interesse no primeiro 1 que sair. Ele também é grande e você pode rolar duas vezes para extrair cada parte (podendo ter o dobro).

PONTOS DE VIDA	300
-----------------------	-----

PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Cabeça/Tronco	4		70	
Tentáculos	2/3		100	
Asa Esquerda *	4		60	
Asa Direita *	4		60	
Cauda	1/2/3		150	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Arco de Raidormum	Cauda	Arma Distância 2 mãos; Dano 4 [Elemento]
Botas de Raidormum	Asa Esq ou Asa Dir	Defesa [Elemento] 2
Bracelete de Raidormum	Cabeça/Tronco	Defesa [Elemento] 2
Chicote de Raidormum	Tentáculos	Arma Corporal 1 mão; Dano 5 [Elemento]
Armadura de Raidormum	Qualquer 4 partes	Defesa [Elemento] 4

Besta #012

Nome	
Espécie	Argoth
Elemento	
Fraqueza	
Fúria	



#	ATAQUES	PARTES
6	Engolir: Dano 4 (Veja nas Regras).	Cabeça
5		
4		
3	Garras: Dano 6 + 4 [Elemento]	Patas
2		
1		

Tamanho: 10m de altura

Característica: Além das partes que conseguir extrair, você sempre consegue usar o sangue para fazer 1d6 Poções de Vida.

PONTOS DE VIDA	200
-----------------------	-----

PARTES	Altura	Sensib.	Couraça	Dano
Cabeça *	3		200	
Tronco *	2		120	
Asas	1		80	
Patas	1		80	
Cauda	1		100	

Equipamentos Forjáveis:

Nome	Parte Necessária	Descrição
Flecha de Argoth	Qualquer parte	Dano adicional +2 [Elemento]
Elmo de Argoth	Patas ou Cabeça	Defesa [Elemento] 3
Braceletes de Argoth	Asas	Seus ataques corporais causam +2 [Elemento] de dano.
Botas de Argoth	Qualquer parte	Defesa Normal 2 ou Defesa [Elemento] 3
Escudo de Argoth	Cabeça	Quando um Animal Selvagem aparece, role. Se cair 4+, ele vai embora.
Alabarda de Argoth	Cauda	Arma Corporal 2 mãos; Dano 5 + 4 [Elemento]
Armadura de Argoth	Cabeça e Tronco	Defesa [Elemento] 5