

Fase#06: [BESTIÁRIO]

Aqui serão descritas algumas das várias criaturas que podem cruzar o caminho de Space Hunters. O Planeta de origem da grande maioria é Zebes e SR388, e, na sua maioria, são totalmente hostis.

[Tamanhos]

O tamanho das criaturas nem sempre é preciso: para isso serão apresentadas médias: Pequeno(P), para criaturas de até 1,20m; Médio(M), para seres entre 1,20m e 2,50m; e Grande(G), de 2,50 em diante.

[NOME DA CRIATURA]

Planeta-Natal: de onde a criatura vem,
Tam: a média de tamanho.

CON, FR, etc: mostram as características da criatura, expressa em Dados (D), ataques x quantidade de ataques por rodada, Chances em %(Dano do ataque).

Descrição da criatura e modo de combate.

...

[ARACHNUS]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.
CON5D, FR5D, DEX1D, AGI1D, INT1D,
WILL2D, PER2D, CAR0, IP10, PV5D,
Carga 50% (Dano 3d6), Disparo 50%
(2d10).

Perigosa criatura de SR388, Arachnus costuma se fechar no seu casulo, sendo invencível durante essa ação, e atacar um alvo se atirando à toda velocidade na forma esférica. Para atacar à distância, cospe esferas de energia.

[AUTOAD]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.
CON2D, FR2D, DEX2D, AGI2D, INT0,
WILL0, PER0, CAR0, IP6, PV2D, Salto
30% (Dano 2d6)

Presume-se que este tipo de robô foi deixado após a morte de toda a civilização que antes habitava SR388. Agora, sem mestres, saltam totalmente fora de controle.

[AUTOM]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.
CON4D, FR4D, DEX0, AGI2D, INT0,
WILL0, PER0, CAR0, IP30, PV4D, Chamas
80% (Dano 2d6 por Fogo)

Automs são Robôs que percorrem trilhos instalados no teto e disparam jatos de chamas sobre quem estiver embaixo. São robôs muito difíceis de serem destruídos.

[AUTRACK]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.
CON6D, FR2D, DEX1D, AGI0, INT0,
WILL0, PER0, CAR0, IP10, PV4D,
Disparox3 70%(Dano 2d6)

Este guardião robótico pode ser encontrado em várias partes de SR388. Eles possuem um longo pescoço que normalmente

fica recolhido, mas que se estende e dispara incessantemente feixes de laser.

[BLOB THROWER]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** G.
CON4D, FR4D, DEX1D, AGI0, INT1D,
WILL1D, PER1D, CAR0, IP15, PV4D,
Germesx4 30% (Dano 2d6)

Blob throwers são criaturas-plantas que ficam enraizadas e presas ao solo, disparando germes em quem se aproxima. Blob throwers são imunes á ataques de energia em geral.

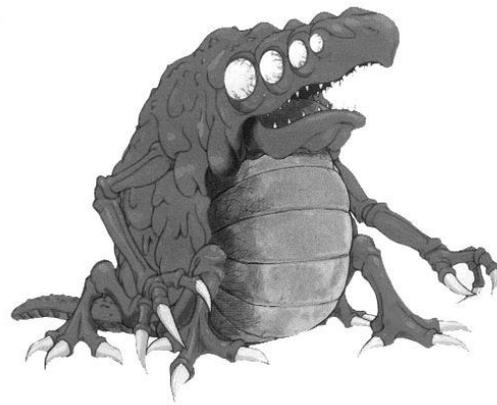
[CHUTE LEECH]



Planeta Natal: SR388, **Tam:** M.
CON2D, FR2D, DEX1D, AGI2D, INT1D,
WILL1D, PER2D, CAR0, IP3, PV2D, Salto
40% (Dano 1d6)

Normalmente, essas criaturas ficam quietas em algum ponto, seja o chão ou em ambientes líquidos. Porém, quando sentem algum intruso, elas saltam e começam a cair planando, como uma folha de uma árvore, destruindo tudo o que está nas proximidades.

[CROCOMIRE]



Planeta-Natal: Zebes (Norfair), **Tam:** G.
CON7D, FR5D, DEX2D, AGI2D, INT2D,
WILL4D, PER2D, CAR0, IP8(especial),
PV6D, Garrasx2 30% (Dano 2d6), Mordida
60% (Dano 2d6), Disparosx9 20% (Dano
3d6).

Essa grande criatura possui uma pele pegajosa que bloqueia todos os tipos de ataque conhecidos. Seu ponto fraco é desconhecido. Quanto a ações ofensivas, Crocomire é um monstro extremamente lento e quase sem coordenação. O que o torna perigoso é que uma batalha com Crocomire sempre será uma batalha longa, e ele, mesmo tendo dificuldades para acertar seus tiros de plasma, ele atira esses mesmo tiros NOVE vezes durante uma rodada. Ou seja, ele pode acabar acertando...

[DACHOLA]



Planeta-Natal: Zebes, **Tam:** M.
CON3D, FR3D, DEX2D, AGI6D, INT2D,
WILL3D, PER3D, CAR3D, IP1, PV3D, -

Dacholas são, assim como os Ettecoons, seres pacíficos. Eles são, entretanto, corredores impressionantes, sendo capaz de simular, naturalmente, os mesmo efeitos do

opcional Speed Booster! Samus já aprendeu alguns truques com essas criaturas...

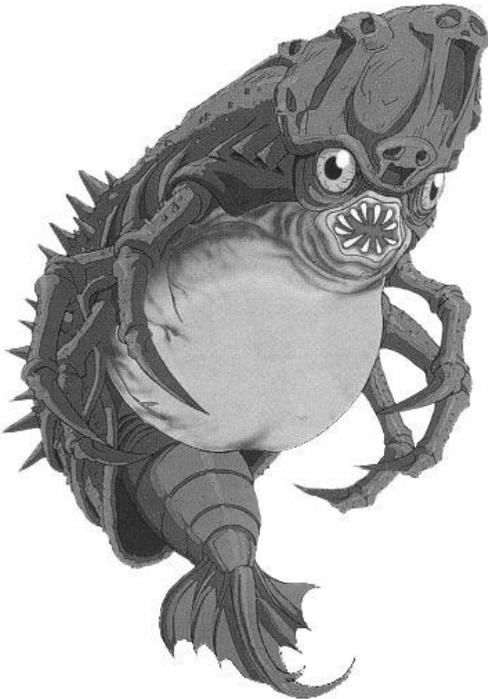
[DRAGONS]



Planeta-Natal: Zebes (Norfair), **Tam:** M. CON3D, FR3D, DEX1D, AGI1D, INT1D, WILL3D, PER3D, CAR0, IP5, 20 contra Fogo, PV3D, Bolas de Fogox3 70%(Dano 3d6 por Fogo).

Esses inimigos lembram visualmente cavalos marinhos da terra: normalmente ficam na lava, e disparam bolas de fogo.

[DRAYGON]



Planeta-Natal: Zebes (Maridia), **Tam:** G. CON7D, FR6D, DEX2D, AGI3D, INT2D, WILL6D, PER4D, CAR0, IP15(especial), PV1D, Carga 70% (4d6), Cauda 60% (Dano 2d10), Jato-líquido 40%(Dano especial), Apresamento 40%(Dano especial).

A criatura aquática conhecida como Draygon possui uma carapaça nas costas que lhe garante uma grande resistência. Seu ponto fraco é seu corpo (IP15). Seus modos de ataque consistem em atacar oponentes em Carga ou tentar retardar seu inimigos com um poderoso jato aderente (Teste Fr do alvo vs 30 para escapar); falha significa que a AGI e a DEX do alvo serão reduzidas à metade, bem como todas as perícias, e poderá ter apenas uma ação em DUAS rodadas. Quando Draygon intercepta um alvo que foi alvo da gosma, ela vai tentar agarrar o oponente (Apresamento, teste fácil) e prendê-lo, enquanto ataca múltiplas vezes com a Cauda (fazendo testes fáceis também). Um teste difícil de FR pode fazer com que ela não consiga te acertar (o alvo vai estar se agitando muito), enquanto um acerto crítico num teste de FR irá libertar a vítima.

[ETTECOON]



Planeta-Natal: Zebes, **Tam:** P. CON1D, FR1D, DEX4D, AGI4D, INT2D, WILL3D, PER3D, CAR4D, IP1, PV1D, -

Mesmo planetas extremamente agressivos podem mostrar vida pacífica. Os Ettecoons são a prova disso: são seres extremamente pacíficos e ágeis, incapazes de atacar alguém. Samus deve muito a essas criaturas...

[GEEMER]



Planeta-Natal: Zebes (Crateria), **Tam:** P.
CON1D, FR1D, DEX1D, AGI1D, INT1D,
WILL1D, PER1D, CAR0, IP1, PV1D,
Espinhas 30% (Dano 1d4)

Geemers estão entre as criaturas menos perigosas que um Space Hunter poderia encontrar. Os Geemers apenas rastejam através do chão e do teto, e suas armas naturais não oferecem nenhum grande risco.

[GERUTA]



Planeta-Natal: Zebes (Norfair), **Tam:** G.
CON4D, FR4D, DEX3D, AGI3D, INT1D,
WILL1D, PER3D, CAR0, IP6, 26 contra
fogo, PV4D, Investida 60% (Dano 3d6).

Este pássaro alienígena defende-se com uma carapaça antic calor e ataca num padrão bem parecido com o Reo de Brinstar, através de investida com duas garras.

[GRAVITT]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.
CON2D, FR2D, DEX1D, AGI1D, INT1D,
WILL2D, PER2D, CAR0, IP7, PV2D,
Espinhas 30% (Dano 1d10).

Essas criaturas ficam escavando o chão, se levantando e atacando com seus espinhos quem se aproximar. Às vezes pode ser confundido com pedras ou estar escondido sob o solo.

[HORNOAD]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.
CON2D, FR2D, DEX1D, AGI2D, INT1D,
WILL2D, PER2D, CAR0, IP1, PV2D, Salto
40% (Dano 1d6) Mordida 30% (Dano 1d4).

Criatura muito comum em SR388, essa criatura ataca saltando sobre seus inimigos.

[KEYHUNTERS]

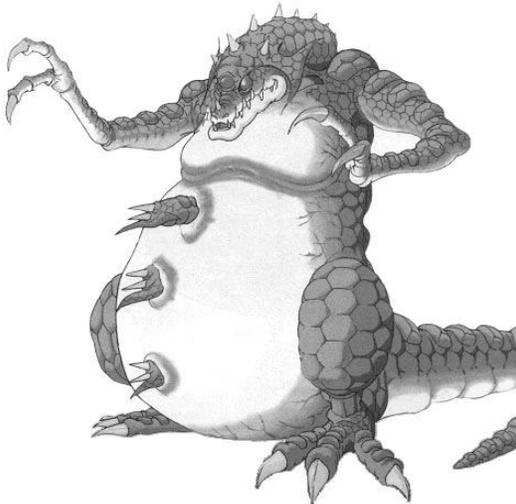


Planeta-Natal: Desconhecido, **Tam:** M.

CON3D-4D, FR3D-4D, DEX3D, AGI3D-5D, INT3D-5D, WILL3D-5D, PER3D-5D, CAR2D, IP0-25, PV3D-4D, Garrasx2 60% (2d6-4d6), Acido 60% (2d10-4d10 dano químico).

Keyhunters são Piratas de outro sistema solar que ajudaram os Piratas Espaciais na reconstrução de Zebes, após o primeiro incidente envolvendo Metroids. Eles atacam basicamente voando, com suas garras e, quando perdem metade dos seus PVs eles perdem suas asa, e começam a atacar cuspidando acido. Existe, assim como Zebesians, Keyhunters com diferentes níveis de poder.

[KRAID]

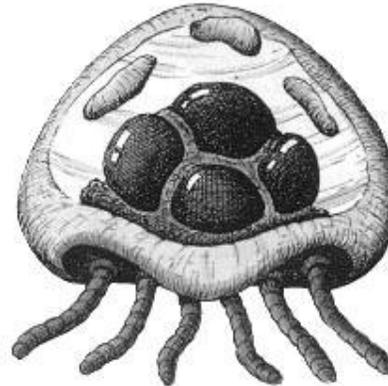


Planeta-Natal: Zebes (Brinstar), **Tam:** G. CON7D, FR6D, DEX2D, AGI2D, INT2D, WILL3D, PER3D, CAR0, IP8(especial), PV6D-7D, Espinhosx3 60%(Dano 2d6), Garras do Estômagox3 40%(Dano 6d6), Garras das mãos 30% (Dano 3d6), Mordida 50% (Dano 4d6).

Um dos comandantes dos Piratas Espaciais durante os incidentes relativos aos Metroids, Kraid é um gigantesco lagarto, com proporções de aproximadamente 10m. Talvez mais. Kraid ataca disparando projéteis com espinhos e garras através da sua barriga, e raramente irá usar suas mãos e boca para atacar, embora possa fazê-lo. Kraid é imune à

todos os tipos de arma existentes, e seu ponto fraco é desconhecido.

[MOCHTROID]



Planeta-Natal: Zebes (Maridia), **Tam:** M. CON2D, FR2D, DEX2D, AGI2D, INT0, WILL2D, PER2D, CAR0, IP1, PV2D, Absorção 80% (Dano 1d4 ignora IP)

Mochtroids são as primeiras tentativas dos Piratas Espaciais em clonar Metroids. Porém, uma tentativa fracassada: ao contrário de Metroids verdadeiros, essas criaturas não são imunes à energia e são fáceis de serem destruídas.

[MOTHER BRAIN]

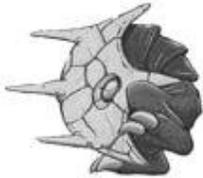


Planeta-Natal: Zebes (Tourian), **Tam:** G.

CON7D, FR0, DEX0, AGI0, INT7D, WILL7D, PER7D, CAR7D, IP20, PV4D,

A mente por trás das ações dos Piratas Espaciais nos casos envolvendo Metroids, Mother Brain, sem dúvida nenhuma é um ser perigoso. Ela não possui formas de ataque por si só, mas tem muitas outras formas de defesa: Primeiro: Mother Brain só será vulnerável quando seu sistema de suporte de vida -cinco cilindros geradores de energia conhecidos como Zeebetites - forem destruídos (Os Zeebetites são invulneráveis à armas de energia, possuem 25 PVs e regeneram 2 pvs por rodada). Após isso, Mother Brain estará vulnerável, mas não indefesa: canhões montados nas proximidades (Dano 3d10) e dois geradores de Rinkas garantem uma boa defesa. Esteja avisado, porém, que Mother Brain possui muitos e muitos outros truques escondidos...

[MOTO]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.
CON4D, FR4D, DEX1D, AGI2D, INT1D, WILL2D, PER2D, CAR0, IP9(especial), PV4D, Carga 40% (Dano 2d6).

Os Motos são basicamente criaturas subterrâneas, que possui uma espécie de escudo na face que os protege de qualquer ataque, tornando-os invulneráveis. Eles se defendem atacando em carga, e seu ponto fraco é as costas.

[MULTIVIOLA]

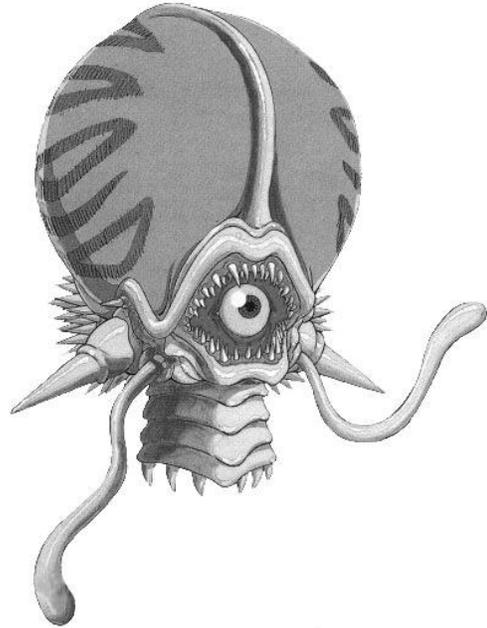


Planeta-Natal: Zebes (Norfair), **Tam:** P.

CON4D, FR2D, DEX1D, AGI2D, INT1D, WILL1D, PER1D, CAR0, IP4, PV3D, Toque 30% (Dano 2d6 por Fogo).

Os ígneos Multiviolas ricocheteiam nas paredes e voam aleatoriamente na área em que se encontram; seu toque é mortal.

[PHANTOON]



Planeta-Natal: Zebes(Wrecked Ship), **Tam:** G.
CON6D, FR4D, DEX1D, AGI5D, INT4D, WILL5D, PER6D, CAR0, IP9(especial), PV5D, Chamas 60% (Dano 3d10), Invisibilidade.

Esse ser fantasmagórico foi um dos últimos alienígenas a se unir à Mother Brain. Seus poderes se baseiam em disparar plasma azulado, variando a cadência de disparos de acordo com sua própria visibilidade: disparando, quando está invisível, três chamas; ou cinco chamas, quando está apenas intangível. Phantoon pode encher um local inteiro com plasma: quando ele faz isso, nesse curto momento ele estará materializado. Porém, ele é invulnerável às armas, e seu ponto fraco é desconhecido...

[RAMULKEN]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.
CON3D, FR3D, DEX2D, AGI2D, INT1D,
WILL2D, PER2D, CAR0, IP4(especial),
PV3D, Salto 40% (Dano 2d6)

Criaturas complicadas de vencer, os Ramulken possuem uma carapaça natural que os protegem de ataques, tornando-os invulneráveis a ataques de energia. Seu ponto fraco conhecido é as pernas.

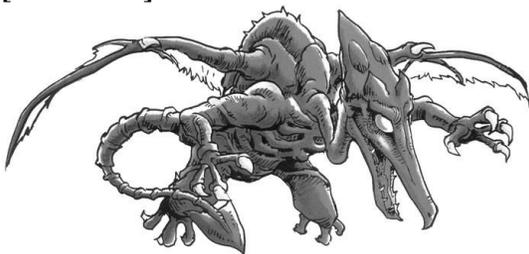
[REO]



Planeta-Natal: Zebes (Brinstar), **Tam:** M.
CON2D-3D, FR2D, DEX2D, AGI2D,
INT1D, WILL2D, PER2D, CAR0, IP4,
PV2D-3D, Investida 40% (Dano 2d6)

Essa criatura insetóide possui poderosas garras, usando-as em ataques rasantes, E sua resistência privilegiada lhe permite suportar vários ataques.

[RIDLEY]

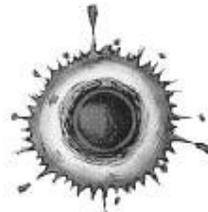


Planeta-Natal: Zebes (Norfair-Templo Chozo), **Tam:** G.
CON7D, FR7D, DEX3D, AGI7D, INT5D,
WILL5D, PER5D, CAR3d, IP25, imune à fogo, PV7D, Garrasx2 60% (Dano 5d6),

Mordida 60% (Dano 6d6), Cauda 80% (Dano 7d6), Sopro de Fogo 60% (Dano 5d10, pulso 1/1, dano por fogo).

Eis aqui o mais astuto dos piratas espaciais, e principal comandante destes: o poderoso dragão de fogo, Ridley. Ridley pode voar, fazendo 4 ataques físicos (duas garras, uma mordida e uma cauda), usando apenas a cauda (3 ataques num turno), agarrando e esmagando o oponente contra a parede (1d6 por esmagamento, 5d6 quando esmagado contra a parede. Para sair, teste FR vs FR de Ridley) ou usando seu sopro. Ridley não possui exatamente um ponto fraco, mas seus PVs e seu alto IP garantem um combate longo.

[RINKA]



Planeta-Natal: Zebes (Tourian), **Tam:** P.
CON1D, FR1D, DEX1D, AGI1D, INT0,
WILL0, PER0, CAR0, IP0, PV1D, Toque 80% (Dano 1d6)

Rinka são anéis de energia produzidos por geradores de energia; eles são relativamente fracos, mas são etéreos e teleguiados: onde tiver geradores de Rinkas, muitos deles podem estar chegando debaixo de seus pés ou da parede e os Space Hunters nem perceberem... Além disso, quando um Rinka é destruído, outro irá aparecer em 1d3 rodadas.

[RIPPER]



Planeta Natal: Zebes (Crateria), **Tam:** P.
CON1D, FR1D, DEX1D, AGI1D, INT0,
WILL1D, PER0, CAR0, IP especial, PV1D,
Carga 20% (Dano 1d6).

Rippers são criaturas quase sem mente, que ficam insanamente voando em linha reta. Porém, atenção especial à sua carapaça: ela é extremamente resistente, bloqueando quase todos os ataques de energia e até alguns balísticos: apenas Supermísseis e Power bombs podem liquidá-las.

[SEEROOK]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** P.
CON1D, FR1D, DEX1D, AGI3D, INT1D,
WILL2D, PER2D, CAR0, IP1, PV1D,
Investida 60% (Dano 1d6)

Pequenos insetos voadores; embora não sejam realmente perigosos, seu tamanho diminuto pode atrapalhar muito.

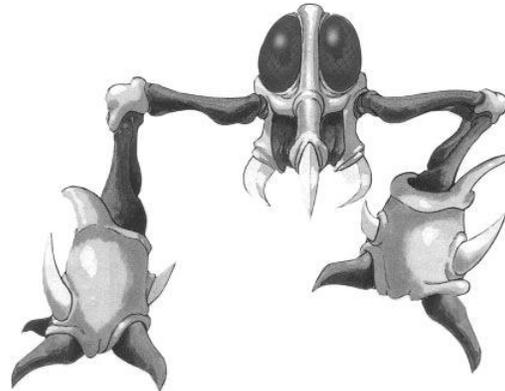
[SHIRK]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.
CON3D, FR3D, DEX3D, AGI3D, INT0,
WILL0, PER0, CAR0, IP8, PV3D, Carga
70% (Dano 2d6)

Esse inimigo robótico está programado para atacar os alvos com sua afiada ponta.

[SIDEHOPPER]



Planeta-Natal: Zebes (Brinstar), **Tam:** M-G.
CON2D-4D, FR2D-4D, DEX2D, AGI3D,
INT1D, WILL3D, PER1D, CAR0, IP5,
PV2D-4D, Salto 60% (Dano 2d6-3d6)

Sidehoppers são criaturas insetóides, cuja principal ação ofensiva é saltar em cima dos oponentes com suas poderosas pernas. Sidehoppers possuem dois subtipos: os pequenos e os grandes.

[SKREE]

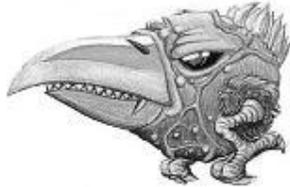


Planeta-Natal: Zebes (Crateria), **Tam:** P.
CON2D, FR2D, DEX3D, AGI3D, INT1D,
WILL1D, PER2D, CAR0, IP3, PV2D, Carga
70% (Dano 2d6+2, especial), Farpas 20%
(Dano 1d6, especial)

Essas perigosas criaturas ficam suspensas no teto, aguardando uma possível presa: assim que elas a identificam, elas se jogam contra o alvo, apontando suas

afiadíssimas asas contra o alvo; independente de acertarem o alvo, essas criaturas vão escavar o solo, jogando farpas para todos que estiverem em até 1m do ponto onde a criatura está escavando. Skrees são perigosos, mas atacam apenas uma Única vez; uma vez que esteja no chão, serão alvos fáceis, mas ao morrer elas TAMBÉM disparam farpas.

[SKREEK]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.
CON3D, FR2D, DEX1D, AGI1D, INT1D,
WILL3D, PER2D, CAR0, IP7, PV2D,
Disparo de chamas 40% (Dano 2d6 por Fogo).

Skreeks ficam normalmente em buracos ou em ambiente líquidos; quando sentem algum intruso, eles aparecem repentinamente para atacar, disparando bolas de fogo no alvo.

[SPORE SPAWN]

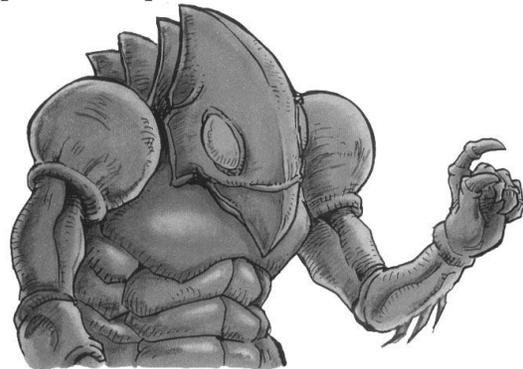


Planeta-Natal: Zebes (Brinstar), **Tam:** G.
CON5D, FR5D, DEX0, AGI1D, INT1D,
WILL3D, PER3D, CAR0, IP3(especial),

PV5D, Germesx8 30% (Dano 1d6), Cabeça 20% (Dano 2d10).

Criada através de engenharia genética pelos Piratas Espaciais, essa criatura-planta fica normalmente presa à algum local, onde fica balançando sua "Cabeça" e enchendo o local de germes altamente corrosivos. Seu ponto fraco é seu núcleo: de tempos em tempos, Spore Spawn abre sua indestrutível carapaça, revelando seu núcleo. Acertá-lo conta como um "Ataque Localizado".

[TORIZO]



Planeta-Natal: Desconhecido, **Tam:** M.
CON5D, FR5D, DEX3D, AGI3D, INT3D,
WILL4D, PER3D, CAR0, IP5(especial),
PV5D, Garrasx2 50%(Dano 3d6), Ondas de Choquex3 70%(Dano 2d6), Bombas 50%(Dano 2d10, pulso 1/1).

Chozos constituem um povo pacífico, mas mesmo entre eles existe o mal. Torizos são Chozos malignos, cujo único objetivo é destruir. Essa é a ficha básica de um Torizo mais FRACO: muitos outros e mais fortes podem existir através do espaço. O modo de ataques deles consiste em atacar até duas vezes com as garras, três vezes com ondas de choque produzidas com as garras, ou vomitando uma chuva de bombas. Torizos são invulneráveis a qualquer arma, porém possuem um ponto fraco: a área do tórax. Essa área tem IP 5, e atacar essa área é um pouco mais difícil (Considere as regras de Dano localizado nessa parte).

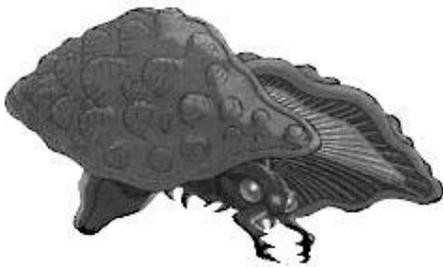
[WALLFIRE]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** M.
CON1D, FR1D, DEX1D, AGI0, INT0,
WILL0, PER0, CAR0, IP3, PV1D, Disparo
60% (Dano 2d6)

Estrutura montada e fixada nas paredes, Wallfires disparam tiros de fogo a qualquer sinal de intrusos.

[WAVER]



Planeta-Natal: Zebes (Crateria), **Tam:** P.
CON1D, FR2D, DEX2D, AGI2D, INT1D,
WILL2D, PER1D, CAR0, IP1, PV1D-2D,
Rasante 50% (Dano 1d6), Carga 30% (Dano
3d6).

Wavers recebem esse nome (Wave=Onda) por sempre voarem num padrão onda, oscilando em pleno vôo. Wavers podem atacar apenas rapidamente com rasantes, ou podem atacar em carga, tentando perfurar o alvo com toda a sua força.

[X]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** P.
CON1D, FR1D, DEX4D, AGI4D, INT4D,
WILL4D, PER4D, CAR0, IP0, PV1D,
possessão 60% (Morte Instantânea).

Aqui estão as características dos X. X são perigosos parasitas que se apossam do corpo de qualquer criatura orgânica ou com componentes orgânicos, penetrando através do contato e matando a criatura ao possuir seu corpo. Atualmente, pela falta de seus predadores naturais (Metroids), os X estão se multiplicando cada vez mais, e tomando todos os corpos das criaturas de SR388. Ao atacar, a vítima pode tentar se esquivar com um teste apropriado da perícia ou um teste de AGI: se falhar, deve fazer um teste de CON e, se falhar, morrerá em 1d6 horas. A única cura possível seria uma vacina feita à base de células de Metroid: a vacina é propriedade de e só pode ser aplicada pela Federação Galáctica.

[YUMEE]



Planeta-Natal: SR388, **Tam:** P.
CON2D, FR2D, DEX0, AGI2D, INT1D,
WILL2D, PER2D, CAR0, IP3, PV2D, Carga
50% (Dano 1d10)

Normalmente escondido em ninhos de até criaturas, os Yumees vão tentar interceptar qualquer um que se aproxime da sua morada, atacando em carga com seus espinhos frontais.

[ZEB]



Planeta-Natal: Zebes (Brinstar), **Tam:** P.
CON1D, FR1D, DEX1D, AGI3D, INT1D,
WILL1D, PER3D, CAR0, IP1, PV1D, Carga
60% (Dano 1d6)

Zebbs são pequenos insetos da área de Brinstar, que costumam voar através de dutos. Não representam grande desafio, se forem eliminados rapidamente.

[ZEBESIAN]



Planeta-Natal: Zebes, **Tam:** M.
CON3D-5d, FR3D-5D, DEX3D, AGI3D-5D, INT3D-5D, WILL3D-5D, PER3D-5D, CAR2D, IP0-30, PV3D-5D, Garrasx2 60% (1d6-6d6), Plasma 70%(1d10-4d10)

Esses são os poderosos e temidos Piratas Espaciais, os alienígenas guerreiros que almejam ser a raça dominante na galáxia. Piratas espaciais possuem uma gama enorme de variações e ataques: aqui são mostrados apenas os modos de ataque mais comuns, utilizando suas garras naturais ou um acelerador galvânico de partículas, para gerar plasma. Após o último incidente em Zebes, os Piratas Espaciais foram completamente extintos; porém, voltaram da morte uma vez... Seria tolice pensar que estão mortos?

...

-Ta-Keed
ceres-albion@ig.com.br
ta_keed@hotmail.com

"I am Hunting High and Low - sometimes i may win, sometimes i lose, it's just a game that i play..."