

Terra vermelha

Esse RPG é de fantasia medieval, num mundo fantástico e em guerra, mas não guerras em campos de batalhas, mas guerras contra estranhas criaturas que tentavam dizimar a população das cidades.

Agradecimentos

-Aos jogadores Tauã Diego, Felipe Thiago, Marco que testaram o RPG.

-Papai, mamãe e família menos irmão.

:Aos que jogarem

Quando as trevas vierem, e com elas a perdição, serei feliz, pois meu dia de reinar chegou)ArKaNjO(Gothic).

O mundo desse RPG

Terra Vermelha é dá galáxia de Andrômeda, é têm esse nome devido à sua espessa atmosfera vermelha que fez com que os telescópios terrestres não pudessem detectar nada no planeta. Porem é um planeta onde existe vida, é vida humana, vivendo na era medieval, mas exatamente em um mundo que chamamos fantasia medieval, com bestas fantásticas é seres humanóides como elfos, anões, sereias, orcs, etc.

Os portais de acesso à esse mundo são os monumentos dá maioria das cidades, qualquer cartão postal de algum lugar que possa emitir energia mágica (Catedrais, Cristo Redentor, Torre Eiffel, e até os maiores estádios). Mas e necessário conhecer os rituais de entrada, ou possuir uma das chaves da ilha (explicadas no capítulo itens mágicos). Deve-se lembrar que esse planeta e desconhecido até mesmo pela maioria magos que existem na Terra.

Os habitantes humanos desses planetas não são originais de lá, mas encontrou na terra um portal que leva até lá, como não encontraram elementos como pólvora e carvão que foram essências no desenvolvimento humano, eles se estagnaram no período medieval, mas pelos contatos com os outros humanóides, os elfos que vieram de Arcádia quando acharam um portal, à língua desse planeta é o élfico, é à magia não têm restrições além das que à lei impõe para magias destrutivas dentro das cidades. 30% da população das cidades e de elfos ou meio elfos, humanos são 40%, anões minotauros, centauros e outros seres compõem os outros 30%.

Historia

No ano que equivaleria à 2000 a.C. os humanos chegam à esse planeta por meio das pirâmides egípcias, usando uma das chaves de água, indo parar na ilha portal, onde a maioria dos 30 visitantes, todos construtores à não ser por um arquiteto, morreram nas jangadas que fizeram para atravessar à lagoa das serpentes, onde às serpentes marinhas, um animal não difícil de ver nesse mundo guarda o portal que leva à Terra, esse portal se assemelha à um Star Gate, mas só pode chegar ao nosso planeta. Os construtores restantes montaram acampamentos junto aos elfos que acharam onde agora está à cidade de Planalto da Rocha, e continuaram alguns trabalhos egípcios nesse mundo, que foram esquecidos depois de algum tempo, e se tornou uma cultura tipicamente medieval com elementos élfico em quantidade.

Nesse mundo, os elfos negros também existiam, mas a rivalidade com os elfos era mais amena, pois às únicas diferenças eram os Deuses que louvavam o da luz para elfos e o das trevas para elfos negros.

Tendo sangue humano na população, os meio elfos iniciaram a construir grandes cidades, castelos, fortalezas e monumentos, para fazer sua civilização dominar todo o continente de Carinto. Às raças viviam em passividade, devido à união contra maus maiores.

A civilização foi construída com basicamente magia, o que acabou com Levinth, o mundo inferior a Terra Vermelha na Roda dos mundos, e os seres dos planos superiores se mudaram para a Terra dos Deuses, Sendo os do plano acima se tornarem os Deuses dos seis elementos. Assim a roda do mundo se estagnou, Terra Vermelha, conhecida como Feinir por seus habitantes, está no mesmo lugar de paradísia, em relação à roda dos mundos terrestre.

Os seres dos planos inferiores foram morar em Ricont, Que passou a ser conhecido como Chaos, o continente perdido, e eles se autodenominaram Desoladores, que agora fazem constantes ataques para destruir Carinto e ter a sua vingança contra seus habitantes. Foi nessa época que se declarou a grande guerra, em cerca de 300 d.C. e foi ai que se começou a contagem dos anos.

(Em 150 p.gpós-guerra) foram criados Kabrock, a grande fortaleza e Caintzen, a escola de magia, e por estar em uma ilha serve de refugio das guerras. Ambos foram criados por Vitor Bentist, grande mago que veio da Terra em 50 ag, aprendeu novas técnicas mágicas e se tornou o maior mago já visto.

Em 500 p.ga guerra estava a favor dos dementadores, então Bentist, que não envelhecia, juntou-se a outros 100 grandes magos, entre eles o mestre de cada caminha, e criaram juntos às nove esferas sagradas, com ajuda inclusive dos três grandes mestres das três esferas mestras, que eram os itens mágicos de valor inestimável.

Assim a guerra mudou de lado, e os Carintianos vieram facilmente resistindo, por causa das esferas e dos magos formandos de Caintzen quando em 1000 p.gveio a esfera negra, que tinha poderes grandes como os das 12 esferas sagradas. Usando seus poderes, que consistiam em enviar durante a

noite milhares de monstros, matou Bentist de um modo para que não se revivesse, e a guerra equilibrou-se mais uma vez.

Em 1500 p.g Caintzen já tinha 2500 alunos, e parecia uma fabrica de itens mágicos, enviando-os a guerra. O reino depositou sobre Caintzen sua esperança e Caintzen correspondeu, seus itens, cujas pesquisas demoravam décadas para serem feitas viraram as marés da guerra, quando outro imprevisto aconteceu, agora, a Esfera Negra só enviava seus lacaios a Caintzen, e os alunos que lá estavam não tinham formação completa, e os Dementadores mandavam algumas criaturas assassinas para lá (criaturas como às de filme de terror) ao invés de tropas, e era muito difícil captura-las ou destroe-las.

Até 1700 os alunos foram se adaptando a serem fortes, e lutar, os alunos que conseguiam se formarem eram mais poderosos que antigamente, e os estudantes lutavam sozinhos contra as feras, transformando Caintzen em um lugar um pouco mais seguro, a não ser na noite, quando todos se trancavam no castelo, e por alguns seres um pouco mais poderosos.

E ai que os aventureiros jogam no ano 2000 terrestre e 1700 p.g onde a guerra não mais era travada tanto em campos de batalha, e se tornava mais comum mandar seres acenos sozinhos ou em bandos, para se ocultarem nas sombras das cidades e castelos, matando aos poucos a população, e essa a missão dos aventureiros, deterem às criaturas, matar bandos, e deixar os campos de batalha, já que a vitória era sempre certa, mas não se não houvesse mais pessoas que um dia se tornariam os soldados ou magos de amanhã, cabe a uns poucos a solução para o problema.

Feinir, a terra Vermelha.

Os astrólogos se reuniam no telescópio, observavam um planeta novo para eles, estavam com grandes expectativas de achar vida, pois estudaram a posição deste planeta em relação ao sol e parecia semelhante à Terra.

1 E nosso grande momento senhores - disse o mais velho, vendo o planeta sair detrás das sombras de um outro.

Foi quando se surpreendeu ao ver um planeta totalmente vermelho, que parecia feito de lava.

-Mas e como a Terra, mas em formação, quem sabe daqui a um bilhão de anos, dêem o nome de Terra vermelha, a esse planeta de futuro semelhante.

E eles se retiraram do telescópio, deixando apenas um faxineiro olhar, e seu olho brilharam, enquanto segurava uma chave estranha, feita de pura água.

Visto de longe, só um monte de lava, mas por trás dessa atmosfera camufladora que funciona somente quando há luz do sol, está Feinir, um mundo de surpresas que quase ninguém da Terra poderia imaginar.

Feinir têm dimensões semelhantes as da Terra, mas só têm três continentes separados, que são imensas ilhas, e não há divisão por países, há um comando para cada continente.

Feinir têm duas luas, uma exala um brilho alaranjado, e segue as fases como a Terra, a Outra Parece roxa, e sempre cheia, as chamam de Larift, e dizem que ela e a mãe da lua menor Fariam e dizem que o pai é Troron, Deus das Trevas. Faria nasce do Norte, e Larift do leste. As luas podem ser vistas normalmente de noite, pois a atmosfera só toma sua característica densa quando sob a luz do sol.

As luas podem tomar forma humana a sua escolha, sendo a favorita de Larift uma elfa negra e Faria sua filha com 14 a 16 anos, e prefere ir a escola de magia onde pode conversar até achar um namorado. Ambas aparecem a noite e a esfera negra não as ataca, elas nunca lutam, preferem desaparecer nas sombras.

Carinto o continente onde se passa a aventura, Terra dos elfos centauros e criaturas fantásticas racionais chamam-no de continente vivo.

Chaos antiga ricont, onde agora estão os demônios dos planos inferiores, são extremamente perigosos e querem morte aos Carintianos.

Rosek ilha do mal onde está a Esfera Negra. Nela sempre é noite com uma das luas cheias.

Arquipélago dos Pinheirais conjunto de ilhas muito belo, mas cercadas de corais, o que impossibilita o acesso de navios. Na ilha central fica Caintzen, a escola de magia.

Terra dos Deuses Lar das seis entidades superiores, cada uma controla um elemento, essa ilha é inacessível, em volta dela, várias ilhas pequenas ficam girando, como plantas ao redor do sol, mas em grande velocidade, um capricho dos Deuses.

Carinto, continente dos vivos

Marcelo, Marcos, Diego mal podiam acreditar, foram em uma excursão com a turma na catedral de Brasília, onde encontraram uma chave feita de água, agora, saíram do laguinho onde caíram, e estavam em uma ilha, perdidos dentro de um lago maior, e ao longe, parecia mais um pesadelo aos três, uma enorme serpente deslizava na água saindo se seus pesadelos para vir em sua direção.

- Só pode ser um sonho-disse Marcos.

1 Sonho ou não, eu to começando a gostar-disse Marcelo, vendo um uma plataforma voando em sua direção, com seres que depois ele descobriria serem elfos.

2 Recém chegados hein?!-disse a capitã do navio-subam a bordo, vocês têm muitos o que conhecer.

Carinto é o continente onde se passa o RPG, e onde os aventureiros descobriram mistérios, enfrentarão monstros, ou tocarão para frente qualquer tipo de aventura possível.

Possui às seguintes localidades:

1_ Portal que leva para Caintzen

2_ Ratnar a cidade antes da escola de magia, a mais rica de todas, onde há bastantes itens mágicos, mas a altos preços. 130 mil pessoas

3_ Gália Porto principal, o único porto oceânico de Carinto, já que viagens há outros continentes não existem, lá pode se encontrar mão de obra pesada ou engenhocas criadas pelos artífices, apesar de pouco desenvolvido, em Ricont o motor a vapor foi inventado em 1000 pg, mas prefere-se usar magia, então a ciência não evoluiu mais que isso. 50 mil pessoas

4_Liftin sede de governo, ou capital como chamamos, e ali que acontecem às decisões de qualquer coisa no reino, magias de comunicação que conectam todas as cidades estão ai, aumentando a eficiência das decisões. Há 500.000 de habitantes aqui.

5_Lago das Serpentes, local de nascimento de todas as serpentes marinhas de Feinir, elas ficam guardando a ilha portal até crescerem, quando vão ao oceano, e só voltam para se reproduzir.

6_Ilha Portal ilha onde há um portal no centro, por onde as pessoas que usam as chaves d'água vão parar, e de acordo com uma das leis, um grupo de resgate deve busca-los e leva-los a capital. Quem entrar nesse portal vai parar no monumento mais próximo de onde quer ir, se houver acesso proibido a esse monumento o problema é de quem entrou no portal. Quem entra no portal da ilha sai do outro lado com uma chave d'água, e como na porta aberta pela chave podem passar mais de umas pessoas, sempre acaba sobrando uma chave na Terra, ao chegar em Feinir, a Chave d'água se junta ao portal, que também é feito de água.

7_Kabrock a grande fortaleza, há um capítulo sobre ela, ela se conjura onde haverá batalha, isso também serve de alarme, pois ela sempre se teleporta ao local do combate 6 horas antes, fazendo com que não ajam combates surpresa, kabrock teleporta para seu interior todos os soldados que achar necessário para a batalha, mas não é ativado para batalhas menos de 500 pessoas, para isso há fortalezas iguais a kabrock, mas menores.

8_Floresta dos espíritos é uma floresta mal assombrada onde espíritos têm livre acesso do plano espiritual para lá, diz a lenda que há um templo fantasma que muda sua posição de acordo com a sua vontade, e que lá dentro se encontra vários itens mágicos envolvendo Spiritum, inclusive a espada espiritual, que pode destruir qualquer espírito com um golpe, até o espírito de um ser ainda vivo. Nem é preciso dizer que os espíritos que guarda esse lugar são poderosíssimos, como criaturas de Ether e um espírito de Lamazuus cujo único objetivo é proteger o templo. Os espíritos guardiões não podem usar os itens que lá estão, nem sair do templo.

9_Planalto das pedras é uma cidade das minas de Carinto, e muito rica em todo tipo de minerais, e feita totalmente de pedra, por algum motivo, nessa cidade o focus de qualquer magia cai em 3. Nem é preciso dizer que é aqui que mora grande parte da população de anões de Carinto. A cidade também tem vários prédios subterrâneos. Têm 100 mil

10_Deserto das Ondas esse deserto parece um oceano de areia, tendo inclusive ondas, que variam de 5 m de altura a tempestades de areia, ninguém conseguiu através.

11_Pântanos da Morte receberam esse nome por ser ai o lar da própria morte, o espírito negro com sua foice, que pode matar qualquer coisa viva com um único toque, ou reviver um morto tocando seu corpo. Apesar de ser ai que mora a morte, os espíritos dos mortos vão para a floresta dos espíritos ao invés do pantano.

12_Picos Draconianos um dos lugares mais perigosos para se estar, na parte de baixo das montanhas, desfiladeiros formam imensos cânion, que abrigam seres como basiliscos em trolls das cavernas, no topo das montanhas, os picos dos dragões, ninhos nos topos das montanhas, em cavernas, vulcões e até em alguns lagos que estão no topo, qualquer espécie de dragão do tipo medieval ou oriental pode ser encontrada aqui, os dragões são seres inteligentes, e podem deixar que uma pessoa suba ai se for convidada por outro dragão, desde que o dragão e a pessoa sejam honrados. Filhos de dragões podem subir ai sem restrições. (usar o RPG sangue de dragão para referencias a filhos de dragões.).

13_Toca das Trevas e o lar dos pesadelos, onde dizem se ligar Chaos a Carinto, mas até os demônios de Chaos têm dificuldades em passar por aqui, pois o subterrâneo possui algumas criaturas de poder físico superiores as serpentes marinhas, como e o caso dos Vormes.

Os seis Deuses

Existem seis deuses em Carinto, um para cada um dos seis elementos fogo, água, ar, terra, luz, trevas, Phireun, aquias, Aires, Tronks, Lazari, Troron.

Os deuses não têm muitas rivalidades com seus caminhos opostos, a não ser por Lazari e Troron que se odeiam.

Os Deuses têm focus 15 em seus caminhos.

Phireun Deus do fogo, em forma de um dragão vermelho com o dobro das proporções normais de tamanho. Sua aparência humana e a de um engolido de fogo, ele preza o poder acima de tudo.

Aquias Deusa da água, na forma de uma medusa, sua forma humana e a de uma belíssima dançarina de véus azuis. Ela preza a beleza como sendo a mais importante das virtudes. E a mulher de Aires

Aires Deus do ar, na forma de um falcão, que muda de tamanho a sua vontade. Na forma humana e um espadachim imbatível, sua velocidade e habilidade são incomparáveis. Naturalmente ele preza a velocidade e habilidade.

Tronks Deus da Terra na forma do minotauros gigante, de força para levantar qualquer coisa. Sua forma humana e um ferreiro, e ele adora ir a Carinto para arranjar companheiros. A força e a coragem são prezadas por ele.

Lazari a Deusa da luz, na forma de um globo de luz que toma qualquer forma possível, e sempre calma e medita muito. Sua forma humana e uma elfa que exala um brilho tal belo que enfeitiça os humanos e meio elfos. Ela preza a calma, serenidade e meditação.

Troron Deus das trevas, ou das sombras, na forma de um pesadelo, um monte de sombras que torna impossível ver o que realmente ele e, as vezes têm tentáculos, as vezes joga laminas ou simplesmente escurece tudo. Sua forma humana e um mago das sombras. Troron e apaixonado por Larift, e teve uma filha com ela. Ele preza a ambição com todas suas forças.

Caintzen, a escola de magia.

Após um curto cochilo, os três garotos acordam, e vêem um castelo imenso, com duas torres que deveriam ter uns 100 andares, e havia uma cobra gigante enrolada em toda uma torre, e uma planta enrolada em outra terminando em uma bela flor.

2 O que e isso?- perguntou marcos;

3 Caintzen a escola de magia.-respondeu Mafen, um homem que dirigia a plataforma de resgate-agora vocês serão alunos daqui, vocês vão adorar, eu apreciei muito.

4 Legal, eu sempre quis soltar umas bolas de fogo.

Um dos cenários principais desse RPG, onde acontecem as coisas mais absurdas e as aventuras acontecem dos jeitos mais diversos, desde problemas infantis e adolescentes aos temerosos problemas com monstros que acenos que tentam roubar itens, matar magos ou qualquer tipo de coisa. Mas Caintzen também pode servir para aventureiros não magos que vieram ajudar nas defesas da escola, o que com certeza e muito difícil.

Os alunos desse colégio têm de 6 a 18 anos, onde dos seis aos doze se aprendem os princípios da magia como desenvolve-las, como usá-las sem acidentes. E dos 12 aos 18

se aprende a própria magia. Para usar regras de crianças, use o RPG Alunos, disponível no site www.daemon.com.br na seção net-books.

Aluno de Caintzen

2 Pts de aprimoramento e de perícias 150

Teoria da magia(30) alquimia(15), ocultismo(15) arma(20/20) Pesquisa(10) História, Geografia, Matemática e Ler e escrever (10).

Aprimoramentos: Poderes mágicos 2, patrono 2, Ph 2, fetiche material(escolha1) - 1, inimigo -1, código de honra a Carinto -1.

Os alunos não recebem os focus aos doze anos, a cada ano a partir de 12 ele ganha 1 ponto de focus e 1 de magia até receber o total dos poderes mágicos.

Ainda há as perícias que podem ser adquiridas nas atividades extraclasse, que pode ser qualquer perícia dentro da lei.

O Colégio

Caintzen é uma ilha, com 10 km de comprimento, que fica no arquipélago dos pinheirais, nela, além do castelo há áreas de combate média (planície pântano, floresta, geleiras, deserto, rochoso, montanhas, vulcão que fica na montanha, lago, e as praias) cada uma com 1 km quadrado em. Não têm um porto convencional, e conectado a ilha por um portal muito bem guardado por elementais. As excursões marítimas são feitas em uma espécie de plataforma que parece uma tartaruga de cabeça para baixo, e na parte de cima há uma casa que do acesso ao casco, onde ficam dormitório depósito e até mini-laboratórios, esses barcos são mágicos, podem ser coloridos para passeios ou vermelhos, que é a cor do oceano(devido a atmosfera), esses barcos fazem todo tipo de excursão, e podem chegar a ter armamentos, como quando foram próximo a Chaos, mas isso são coisas raras de acontecer, em casos como esse, e normal os tripulantes terem pergaminhos de teleporte, que levam os alunos direto a enfermaria do colégio em caso de risco, o pergaminho demora 1 semana para ser feito e se consome no ato do teleporte, não é usado a não ser em coisas realmente perigosas.

Caintzen têm 2000 alunos, por ano são formados 100 magos, mas apenas cerca de 10 se tornam magos talentosos(poderes mágicos 3 a 4) e as vezes um vem a se tornar um mago reconhecido no continente(poderes mágicos 5).

Administração prédio geral têm 20 mil m quadrados e 10 andares.

Onde fica a diretoria, auditórios escritórios. No primeiro andar o salão de entrada e o refeitório, no segundo a biblioteca, no terceiro a enfermaria, no quarto o laboratório de alquimia, estudo do ocultismo e sala de marcenaria e forjaria. No quinto estão os simuladores de situações para estudar coisas diversas, e o zoológico, com jaulas que

parecem pequenas, mas são grandes. Nós outros andares ficam a diretoria, auditoria e escritórios.

Torres de aula e onde são dadas as aulas do colégio, nos primeiros andares também estão os depósitos do colégio.

Aeroporto onde são feitas as aulas de vôo tanto em animais quanto com magia, sendo a segunda essencial no aprendizado de qualquer caminho. Em cima do aeroporto e a insigne do colégio.

Torre Masculina e feminina são as torres onde dormem os alunos e professor, sendo que quanto mais alto o andar maior a classe do mago ou mago, alguns alunos pródigos estão acima dos professores, existem dois diretores, um homem e uma mulher, que ocupam os últimos andares de cada prédio só pra eles. Cada Torre têm um numero de andares ideais para o numero de alunos, e pode crescer mais para comportar mais alunos magicamente. A Torre feminina e 13 andares mais alta.

Cada andar cabem 10 alunos, que podem ter quartos individuais, com quarto e banheiro, ou dividir com amigos montando uma republica, a maior republica têm 3 andares, e das meninas e têm 26 alunas, as escadas de acesso aos outros andares e interna. Os meninos têm uma republica de 30 alunos, mas para não ter que subir escadas eles aumentaram dois andares para caber 25 alunos, mas essas são exceções, o normal e variar de 3 a 10 pessoas nas republicas.

Áreas e laboratórios.

As áreas são formas de simuladores ambientes diversos em níveis de dificuldade. (1 e 2 fácil 3 e 4 difícil 5, 6 avançado 7, 8 não e um aluno, e sim um monstro) ao terminar um nível ele avança ao seguinte, se não há ninguém no local, os níveis voltam ao normal a taxa de um nível a cada meia hora. Os laboratórios são interligados, e há acessos de teleporte entre eles. Caminhos secundários são estudados através da comunicação entre os laboratórios.

Numa simulação as pessoas podem morrer, mas quando o nível e alterado as pessoas recuperam todos os PVs que perderam na simulação, retirar a pessoa da área também cura ferimentos, veja a ficha das criaturas no Capitulo bestiário. De forma alguma as simulações atrapalham os laboratórios, e de noite as simulações se ativam em nível Maximo, mas somente contra os monstros da Esfera negra e os Desoladores

Planície ambiente calmo, nível 1, com algumas cobras que você deve matar, no 2 e um grupo de 3 ladrões parece uma fazenda tranqüila, com o aumento de níveis de torna um ataque de 20 Orcs(3) 40 orcs e 4 trolls(4) e guerras no 5 e 6 não há 7 e 8.

Jardim um lugar belo e calmo, onde há plataformas com bancos de praça e jardins formando labirintos por cima do rio pontes ligam as plataformas e na plataforma principal há uma amoreira de 30 metros que sempre têm amoras, depois daqui o rio segue sem correnteza até o lago, naturalmente nível 0, sem perigos, a não ser que alguém comece uma briga no local, e então plantas carnívoras fracas surgem, no 2 as plantas andam e estão em grupo de 5, no 3 elas estão em 20, no quarto 40 e a água cria vida e tenta derrubar as pessoas na água onde há peixes carnívoros. No 5 chegam 5 harpias e mais 30 plantas, começa a inundar, faltam 20 minutos e a água toma tudo, no 6 a amoreira toma vida, seus galhos batem nas pessoas, suas raízes fazem ataques surpresa saindo debaixo da terra. Conte como se ela fosse um Ent com rolagem máxima nos dados. No Jardim fica o Laboratório de Luzes, e metamagia.

Regiões rochosas área cheia de rochas que formam esculturas naturais, têm túneis, pedras grandes, que chegam a 10 m de altura, aqui fica o acesso ao laboratório subterrâneo, que estuda monstros subterrâneos, da região da colina e planície, também se estuda rituais da terra e cristais aqui, que fica bem fica bem na entrada da área. Naturalmente nível 2 com lagartos venenosos e risco de desabamento. 3 golens de pedra surgem no 3, 10 no 4, as pedras rolam atropelando tudo e todos no 5, no 6 há um golem gigante que pode fazer terremotos com uma pisada.

Geleiras e a região nevada e com lagos de gelo, em sua entrada está o laboratório do gelo, que estuda criaturas da neve e magias de gelo. No seu centro estão os picos nevados, trate-os como 1 nível acima do resto das geleiras. Naturalmente nível 2, com ursos polares, leões marinhos e nevascas FR8, no 3 as nevascas aumentam para força 12, 3 bonecos de neve atacam os magos daqui, buracos na neve e no gelo fazem a pessoa ser sufocada ou morta por monstros subaquáticos. No 4 a nevasca toa FR16 e não afeta os monstros da simulação, o gelo é fino e há orças abaixo d'água, para os picos de neve surge um dragão branco filhote. 5: 23 bonecos de neve, dragão branco adulto aparece. 6 40 bonecos de neve, a nevasca volta com FR 20, e há três dragões brancos. 7 só para os picos, 10 dragões brancos.

Lago um lago bonito, chamado lago espelho, pois suas águas refletem muito melhor o céu e qualquer coisa em sua frente, abaixo de suas águas está o laboratório subaquático, essa região não têm nível, pois é proibido nadar, têm silverons abaixo d'água (uma espécie diferente de tubarões descrito no bestiário.) e estão tentando capturar uma serpente marinha, outros seres perigosos estavam aí, mas os silverons

mataram quase todos, pesquisas dizem que silverons só convivem bem com serpentes marinhas.

Floresta lugar sombrio, floresta típica da Europa, com pinheiros próximos a planície e tropical próximo as montanhas, na parte tropical, junto as montanhas e jardins há um templo, que e de nível sempre 6, com espíritos de Aether lá dentro, a não ser para magos de spiritum, que podem entrar ai livremente, com até 2 convidados. Aí se fazem pesquisas para spiritum e arkanun, estudando espíritos e demônios. Também há o laboratório que fica na divisa das duas florestas que estuda plantas, animais seres de jardins e florestas. E nível 3 naturalmente com 7 trolls em cada parte da floresta, que não se misturam no sentido de níveis, no 4 aparecem serpentes maiores como jibóias e sucuris no rio, os trolls de cada lado são 14 e há 3 ents, ao matar os 17, entra-se no nível 5, os 17 voltam e um verme da terra também.

No 6 o verme se torna um verme troll(regenera qualquer dano menos fogo e acido) e aparece um dragão da terra, no sete são 2 vormes trolls e 5 dragões da terra , no 8 e um verme gigante, ninguém jamais derrotou o 7.

Montanha local de difícil acesso têm as montanhas e um vulcão, no laboratório da montanha estuda-se ar monstros da montanha, ar e na do vulcão estuda-se fogo e monstros do calor.

A montanha e nível 5, onde há cavernas com trolls orcs e basiliscos, no vulcão há monstros da lava além dos basiliscos, nós dois há um dragão, de fogo no vulcão e espécie qualquer na montanha. 6 mais 2 dragão e todos inimigos regeneram-se . 7 mais cinco dragões, uma erupção(vulcao) ou um furacão. 8 serpente voadora + catástrofe(erupção furacão).

Deserto lugar desértico, simulando deserto das ondas nível 5 ondas FR 30 e some +15 a cada nível no 8 e o deserto original, com FR 90 e um dragão da areia.

Pântano lugar sombrio, onde o laboratório estuda humanos, trevas, criaturas sombrias em geral, no meio do pântano há um cemitério, pode-se chegar ao cemitério sem lutar no pântano através de uma ponte

Nível 4 e inicial, com 4 polvos de pântano, no 5 aparecem 6 Tsabo, e 2 polvos, no 6 26 Tsabo, 5 polvos e 10 demônios das sombras 7 60 Tsabo 30 polvos e 2 vormes do pântano ninguém passou do 7

Cemitério e nível 5 com 30 zumbis 10 gárgulas e 5 ghoul 1 necromante que fica curando esses monstros depois de mata-los pode-se optar por não avançar de nível 6 10 ghoul 20 gárgulas varias mãos que saem da terra, 2 necromantes WILL contra 20 a cada 5 rodadas se não sai correndo 7 abominação de mortos vivos (30) 3

necromantes 8 2 lichs que conjuram muitas coisas lichs com 20 Pts de focus (poucos passaram pelo nível 6 pelo teste de WILL)

Observatório no topo da torre dos meninos e das meninas existem observatórios, as paredes são transparentes, mas continuam resistentes, há telescópios e o principal, hologramas mágicos que mostram exatamente qualquer lugar ao ar livre que seja desejado, com zoom Máximo para uma área de 50 por 50 m .

Detalhes sobre o castelo

Construído pela mesma equipe de magos que criou as 12 esferas, o castelo tem propriedades mágicas impressionantes além de sua resistência. Por exemplo, paredes janelas e portas do colégio se regeneram sozinhas. As portas se abrem e se fecham sozinhas se não estiverem fechadas guiando alunos e funcionários ao seu destino evitando que se percam, o colégio é auto limpante, painéis em todos os cômodos fazem uma rede de comunicação holográfica semelhante a telefones, e golens de pedra viajam por dentro das paredes fazendo a segurança do colégio, mas mesmo com toda a segurança os alunos sempre criam ou acham passagens secretas ou ficam invisíveis para burlar a lei.

Nas passagens secretas é possível achar todo tipo de coisas, desde monstros feitos pelos alunos a itens mágicos deixados lá pela vontade do castelo. O Castelo têm vontade própria, INT 25 WILL 20 e adora os jovens, ele pode se comunicar através dos hologramas.

Kabrock

A fortaleza principal de Carinto, criada pela mesma equipe de magos criadores de Caintzen e das esferas.

Kabrock têm diversos poderes mágicos, têm os mesmos de Caintzen, mais os seguintes:

- Teleporta-se para o campo de batalha 6 horas antes dela acontecer, prevendo isso sozinha
- 5 Escudo protetor dentro das áreas dos muros com IP 10.
- 6 Área de 2 km quadrados cercados por muros com 10 m de altura e 5 de espessura(PV 100 IP 15 mais escudo) mais as muralhas que fazem cinco níveis internos, centro o central o prédio de estratégia.
- 7 Catapultas 5d6 alcance 300 m dano de área 2 m, balistras 4d6 alcance 400 m, Scorpions, que fazem chuva de flechas 1d6 +2 tres vezes numa área de 5 m alcance 200 m

- 8 Em volta de Kabrock existem as seguintes armadilhas, próximas ao muro buracos com 5 m de profundidade e 4 de diâmetro totalmente invisíveis, depois fosso com cobras venenosas com veneno 2d6 a 7d6, 45/0, e por último hélices giratórias que se movem, dano 3d6 60/50 15 Pvs IP 3
- 9 Sistema de iluminação interno e externo que detecta invisibilidade.
- 10 O depósito de armas têm armas +2 +10%/+5% em geral mais alguns itens maiores para líderes.
- 11 Autonomia para 1 mês de suprimentos para 10 mil homens, depois se recarrega em 1 semana

Existem versões menores de Kabrock para até 2 mil soldados, com propriedades um pouco menores.

Os Dementadores

Do observatório podai-se ver a nuvem negra que vinha a Caintzen, parecia só uma nuvem, mas depois se via os vespões que realmente formavam aquele exercito, Kabrock já estava lá embaixo, na planície, esperando por batalha.

Os dementadores são seres cujo único objetivo é destruir os carintianos para poder dominar Feinir, em vingança da destruição de Levinth, plano inferior a Feinir na Roda dos mundos, e depois ficar com esse mundo que não se destruirá para eles.

Os dementadores são como os seres de Arkanun, em atributos, são comandados por seres como demônios de infernun, mas são do plano Zaphir, que há muito foi destruído, inferior a Zaphir as criaturas eram inferiores demais para conhecer magia, e se perderam. A aparência dos líderes é assombradora, são seres feitos do que parece metal enferrujado, com tubos passando por todo o corpo, regras para essa espécie no bestiário.

Nos Dementadores há uma espécie, os senhores de certas espécies animais. Eles têm controle total sobre um tipo de espécie, um para aranhas silverons (tubarões diferentes dos terrestres) e toda uma gama de espécies malignas ou pelo menos devem aparentar ser, esses são os principais acenos da força dementadora, com focus 8 em animais ou plantas somente para a espécie, e tem características semelhantes a espécie que controla.

Esfera negra

A medida que as trevas tocavam o chão junto a luz da lua, as sombras tomaram forma e iniciaram uma marcha contra os desavisados que estavam fora de suas casas.

Surgida do Aether, a esfera negra não é bem um adversário, mas uma maldição para os habitantes desse planeta, até mesmo para os dementadores.

Durante a noite, na luz de qualquer uma das luas, os poderes da esfera se ativam, fazendo surgirem seres feitos de trevas, que destruirão qualquer ser que lhes apareça. A esfera tem seus poderes restringidos ao ar livre, e quanto maior a luz da lua mais numerosos ou mais poderosos os monstros. Se ambas as luas somem a esfera têm seus poderes anulados na região. A esfera não só não ataca as luas em sua forma humana como as protegem, e a todos que elas prezam ou que as acompanham.

Ninguém conseguiu invadir Rosek ainda, pois lá a esfera tem monstros poderosíssimos, e mesmo para os que passaram por eles, disseram ser hipnotizados pela pureza do material da esfera, parece que uma tempestade se forma em seu interior de nuvens negras, e que ela não tem vidro externo como esferas normais, depois de hipnotiza-los, ela assumiu a forma de um vulto negro, e somente um deles sobreviveu para contar a história. A esfera só toma a forma de vulto quando há lua cheia, ou seja, em sua ilha a vontade, fora só em 1 semana e meia por mês, essa forma têm grandes poderes e será descrito no capítulo personalidades.

Itens mágicos

Esferas sagradas criadas há muito tempo, as esferas sagradas demoraram 30 anos de pesquisa, e cerca de dois anos em rituais complexos, e durante essas fases esferas com poderes inferiores as esferas sagradas surgiram. Essas eram as falsas (só alcançam, o nível 1) as esferas mágicas (alcançam nível 2) e as originais que chegam ao três.

A esfera se ativa ao tocar uma pessoa, ela entra dentro dela e se aloja no lugar do coração. O nível 1 é o nível constante, o nível 2 é ativado pelo usuário livremente, mas para cada hora usado, é necessário 2 de descanso, o três é ativado em situações extremas e só é alcançado pelas esferas originais.

As pessoas têm suas auras da cor das esferas sempre

Magia esfera amarela, que aumenta ou fornece poderes mágicos a quem a cultiva consigo, essa esfera faz com que o mago seja sempre serio, e comece a anular seu sentimento, até que se tornara obsessivo pela magia.

- 1 focus 3 nas formas e +1 em todos os caminhos elementais e metamagia. PM 15
- 2 focus 6 nas formas regenera 1 PM a cada 2 turnos PM 25
- 3 focus 9 nas formas, regenera 1 PM por turno PM 40.

Natureza esfera verde, que transforma o usuário em um poderoso druida, mas esse esquece o respeito as pessoas e trata bem só aos animais.

- 1 focus 5 para animais e plantas PM 10 fenômenos naturais fracos (tempestade vendaval raio) em focus 4
- 2 focus 8 fenômenos naturais em 8 (tempestade de raios, vulcão) PM 20.
- 3 focus 12 fenômenos naturais em 12 (chuva de meteoros, cataclismo) PM 30.

Mitologia esfera vermelha, que faz do usuário um criador de seres mitológicos (metamagia+animais ou plantas).

- 1 unicórnios mandrágoras dragão seres médios ou vários pequenos
- 2 2 dragões vorme serpente marinha seres grandes ou médios numerosos
- 3 vorme gigante serpente voadora, 7 dragões, 3 serpentes seres potentes ou alguns grandes.

Corpo esfera bege representa a forma física, ela não sai do corpo do usuário depois deste morrer, continua reparando os danos feitos a ele até que possa voltar a vida. Dano espirituais não podem ser regenerados pela esfera porque foram feitos na alma dela.

- 1 atributos físicos em 20 regenera 1 PV por turno perícias de combate ou físicas em 50% uma qualquer em 80
- 2 atributos físicos em 40 regenera 3 PVs por turno perícias físicas em 100 % duas qualquer em 130%
- 3 atributos em 80 regenera 6 PVs por turno perícias físicas em 150 três qualquer em 180

Mente esfera azul representa a inteligência e poderes psíquicos, torna o usuário megalomaniaco também.

1 20 em atributos mentais, humanos 4, mas restrito aos poderes envolvendo mente. Sensitivo 2 sabe tudo que se passa a 200 m do personagem como se pudesse ver tudo. Prevê tudo que acontecera dentro dessa área nas próximas 6h. Pode fazer isso a cada 5 horas. *Lembre-se que se o personagem fizer algo para mudar as coisas, esse futuro se altera sem ele saber.

2 40 em atributos mentais humanos 7 para os efeitos mentais, permite saber onde esta e o que faz cada coisa em um raio de 500m, como se pudesse ver tudo. A cada 4h pode ver o que acontecera dentro das próximas 12 horas na região onde esta,

3 80 em atributos mentais humanos 10 para os efeitos mentais, sabe de tudo que acontece num raio de 1 km, é possível ver tudo que aconteceu em nas próximas 24 no local onde esta. Pode fazer isso uma vez a cada 3 horas.

Energia esfera roxa emana raios elétricos. Essa esfera gera qualquer tipo de energia mecânica, térmica, magnética elétrica. permite guardar essa energia em objetos, centros de energia com formas, desligar ligar reduzir, tudo em geral. O usuário recebe um tipo de insanidade de cientista maluco, e faz laboratórios onde tudo fica funcionando constantemente pelo poder da esfera, essa esfera pode ser usada sem usuário, como fonte infinita de energia.

1 força 5d nas energias dano 5d alcance 1 km.

2 força e dano 9d alcance 2 km.

3 força e dano 11 d alcance 3 km.

Objetos esfera marrom permite criar destruir reduzir qualquer material morto, pode ser orgânico, desde que o corpo esteja morto (pedaços de osso, couro). O usuário se torna um colecionador compulsivo, coleciona tudo que acha interessante, e faz diversas coisas também. Trate esse caminho como terra, plantas e metamagia, só que só para conjurar aumentar e controlar substâncias e espaços.

1 focus 5 PM 15 regenera 1 a cada 5 rodadas.

2 focus 8 PM 30 para esses efeitos regenera 1 a cada rodada.

3 focus 12 PM ilimitados para esses efeitos.

Física esfera prateada. Ela desafia as leis da física, tirando gravidade, aumentando gravidade, dois corpos no mesmo espaço, velocidade superior. Lembra bastante matrix em relação aos poderes atingidos. O usuário fica sempre doido por ação, e a sua volta se formam poltergeist envolvendo os poderes nível 1.

1 velocidade x2 saltos de 20 m de altura 30 comprimento desafia leis básicas como ação reação, inércia, tira gravidade ou triplica ela. Acelera certos lugares em x2 ou retarda-os a metade da velocidade normal, duplica ou divide pela metade o espaço de um lugar sem modificar o tamanho visto de fora ou de longe. Pode ser usado em pessoas. Coisas nessa esfera podem ser tiradas ou colocadas pelo mestre.

2 velocidade x4 voar a 50 m/s multiplica gravidade por 10, pode causar dano de 2 d por rodada nesse estado. Pode ocupar o mesmo lugar que outras substâncias, faz certos lugares ficarem 4 x mais rápidos ou lentos, quadruplica os espaços ou diminui em 4 seu tamanho sem dar para notar visto de fora.

3 x6 para os efeitos de acelerar ou diminuir voa a 100 m/s teleporta-se a 200 m. As leis mais complicadas podem ser desafiadas a critério do mestre. Pode estar em dois ou três lugares, fazer 5 coisas ao mesmo tempo.

Ilusões esfera que está sempre mudando de cor. Esfera que permite criar ilusões sonhos permite fazer truques de ilusionismo complexos facilmente, desafia aos olhos mais atentos e torna o impossível possível, mesmo que falsamente. O usuário vive enganando todos, e fazendo todos pensarem que as coisas são diferentes do que são.

1 comunicação em sonhos, ilusões como se tivesse focus 7 em luz. PM ilimitados para esse fim.

2 focus 13 pode fazer ilusões individuais, na mente de até 20 pessoas diferente, só elas vêem as ilusões, pois estão dentro de suas cabeças, e podem até toca-las elas não são feridas pelas ilusões realmente, mas no sonho são. WILL vrs 25 a cada 5 rodadas para ignorar esses efeitos mesmo se desmaiadas nos sonhos.

3 faz ilusões dentro da cabeça de até 40 pessoas diferentes, elas podem fazer testes de WILL a cada 10 rodadas contra 25 para ignorar.

Transformação a esfera que sempre muda de cor e pode parecer qualquer objeto redondo que desejar. O usuário está sempre modificando sua forma, fazendo com que apenas alguns traços do original permaneçam visíveis, necessitando testes de PER para identifica-los. Para se transformar em criaturas sobrenaturais ou pessoas poderosas o mestre pode julgar, pois ele absorve poderes quando se transforma em algo, por exemplo, ele pode usar o poder de uma esfera, mas ele se torna um pouco reduzido.

1 transforma-se em coisas médias, no Máximo um dragão* na adolescência, transforma alguns objetos de até 5 m por 1 dia, se ele se afastar a muito do objeto ele volta ao normal.

2 transforma-se em coisas como serpentes marinhas, ou até em dois dragões* adultos ou um ancião. Transforma objetos de até 10 m por um dia inteiro ou até se afastar.

3 transforma-se em um verme gigante, ou serpente voadora, 5 dragões* anciões, transforma permanentemente objetos de até 15 m ou por 3 dias de 30 m.

³ para ver dragões e suas idades veja o RPG guia de dragões de arton no site da daemon.

Vida esfera branca cintilante. Esfera controladora de espíritos bons e anjos pode curar os outros. O usuário sempre é bom com as pessoas e prefere aprisionar seus inimigos a mata-los (com exceção a Dementadores).

1 cura 3d invoca criaturas boas de até 4d, ressuscita pessoas que morreram a menos de uma semana. Limite de 12d para invocar criaturas.*

2 cura 5d invoca criaturas boas de até 7d permite ressuscita pessoas que morreram há 1 ano. Limite de 14d para invocar criaturas.*

3 cura 7d invoca criaturas boas de até 9d invoca um anjo da vida, ressuscita pessoa sem restrições. Limite de 18d para as criaturas invocadas.*

*não é a soma de todos atributos ou o poder de uma criatura, mas sim a média do poder delas, criaturas de Aether têm em média 6d, nós seus atributos com 18d para invocar criaturas, invoco 3 criaturas de Aether.

Morte esfera de cor negra. Controla entidades malignas como demônios e seres de Aether. O usuário é sempre mau-humorado e impiedoso, mas não chega a ser um assassino.

1 dano direto de 3d sem jeito de evitar, invoca criaturas de até 4d tem 10d de criaturas para invocar*.

2 dano direto de 5d criaturas com 7d tem 18d para as criaturas*.

3 dano direto de 7d criaturas com 9d e 21d para invoca-las*.

*não é a soma de todos atributos ou o poder de uma criatura, mas sim a média do poder delas, criaturas de Aether têm em média 6d, nós seus atributos com 18d para invocar criaturas, invoco 3 criaturas de Aether.

Outros itens

Espada protetora essa espada é ótima para se defender, dá mais 20% na defesa, e agüenta 20 de dano, regenera 1 de dano em si mesma por turno e 1 a cada 3 horas para seu usuário. Se ela se quebrar se regenera em 3 rodadas.

Manto do espião esse manto negro confere furtividade +20, camuflar + 30 no escuro, e +5 na agilidade.

Escudos flutuantes de Thorion esse escudo se multiplica em 3 e defende seu usuário com defesa 60% quando ativado, tem IP 6.

Espada de relâmpagos essa espada +10%/0 +2d6 tem o poder de soltar relâmpagos a cada três rodadas no adversário mais próximo causando 3d6, e não conta como ação para o personagem.

Chave das dimensões essas chaves simplesmente abrem um portal para a sala dos portais, de lá o usuário pode falar com o Senhor das dimensões e até vê-la em raras ocasiões, se ele os ajudar eles podem chegar a qualquer porta que tenha contato com o ar livre em todo Feinir.

Chave d'água essas chaves podem ser usadas em qualquer porta de um monumento na Terra, e a porta se torna um redemoinho de água, quem entrar nela vai para Feinir, na ilha portal, e será recebido pela equipe de resgate. Ao passar pelo portal de volta na ilha, cada pessoa volta para um monumento perto do destino que ela escolheu, e junto de cada um estará uma chave d'água.

Campo de força é na verdade um bracelete, mas quando um ataque é disparado contra o dono ou aliados a 2 m ele se ativa em um campo de força IP 6 nesses 2 m.

Espada antimágica essa espada feita de ouro puro (metal não afetado por magia) anula qualquer magia que a toque por 1d6 dias, a origem desse tipo de item é desconhecido, e até mesmo magos tocados por ela perdem sua magia, mas por 1d6 horas. Itens muito fracos jamais voltam a funcionar.

Personagens

Os personagens, por serem de um RPG fantasioso são naturalmente mais fortes, qualquer personagem tem +10 pontos de atributo, e +1 de aprimoramento. Eles podem ser da terra e procuram uma saída ou descobrir coisas fantásticas, ou podem ser de Feinir, e tentam, proteger seu mundo das ameaças, ou então Feinirianos vão a terra, isso pode causar problemas gerais.

Existem alguns aprimoramentos que são diferentes ou novos, eles são os seguintes:

Inimigo -1 os dementadores costumam escolher pessoas como você para alvo mais do que as outras, o motivo pode estar no Background. -2 você tem algo que eles querem, eles mandaram assassinos só para te matar. -3 eles te odeiam, você é caçado e não consegue ir para qualquer lugar sem ser seguido por um grupo inteiro de caça, ou até tropas, e necessária uma ótima explicação para isso.

Portador da esfera 2 você guarda uma esfera falsa 3 você tem uma esfera sagrada 4 você tem uma esfera original vem com inimigo -1 5 você possui uma esfera que sempre retorna a você quando perdida, e mesmo depois da morte, ela esta dentro do seu espírito. Inimigo -2 Você não ganha pontos pelos inimigos vindos da esfera.

Raças:

Harpias seres semelhantes a humanos com asas ao invés de braços e pernas de pássaros, sua estatura e a de um humano. São exatamente como os humanos, mas tem 4d na AGI e 2D na destreza, voam a 20m/s.

Golens são seres de pedra, e pode ter múltiplas formas, mas em Feinir e normal vê-los como humanos. Eles tem mais 2d em FR e COM, e menos 1d em AGI, DEX e INT. Esses são os de tamanho de até três metros, que são considerados humanóides, os maiores chegam a ter CON e FR 6d AGI e DEX 2d INT, WILL e CAR 2d PER 3d, eles podem ou não ser bons, a personalidade é tão aleatória quanto a humana.

Elfos são os mesmos de Arcádia, e vieram de lá através de portais como vieram os humanos. Os elfos são como os humanos, mas podem enxergar no escuro, e ganham +20% na perícia arco ou espada. Custa 2Pts de aprimoramento.

Minotauros são meio humano meio boi, a estrutura do corpo e no formato humano, mas tem pelo chifre e é muito musculoso. Eles tem aceleração, senso de direção e FR e Con + 2d, mas são raros de se achar, custa 3PTs ser um minotauro. Pode atacar com chifres 2d.

Centauro tão raro quanto minotauros, mas centauros são diferentes, da cintura para baixo tem corpo de cavalo. Eles tem INT +1d e AGI +2d para uso nas patas, pode atacar com um coice 2d. São tão raros quanto minotauros, custando 3PTs ser um deles.

Orcs são seres conhecidíssimos no mundo do RPG, são mais fracos que os humanos, não saem de dia e se reproduzem como ratos. Não é recomendado ser Orc a um jogador. FR, CON, INT e CAR -1d não pode andar no sol. -2PTs de aprimoramento.

Seres de metal essa raça é apenas para monstros. São seres feitos aparentemente de metal enferrujado, com diversos tubos onde passam ácido, seu sangue. Esses seres são superiores às raças de carne, e só podem surgir em complicados rituais, e por serem incapacitados de reprodução, somente poucos dessa espécie existem. CON FR +50% AGI DEX -50% dano +50% IP dobra. Dizem que já fizeram um verme gigante em forma metálica, e depois quase todos os demônios de Chãos foram mortos por ele, nunca mais foi cometido tal erro. Realizar o processo em um humano ou o mataria ou tiraria toda sua sanidade, mas de qualquer forma... Por serem metálicos, artífices podem aumentar sua forma, para ter bônus físicos, conte como uma nova transformação, mas não alterando o IP.

Bestiário

Silveron é uma espécie de tubarão de larift, e idêntico ao da terra, possuindo várias espécies, variando entre 2 e 6m, além do silveron troll, que é um silveron de 6m normal, mas com a capacidade de regenerar todos os danos causados a ele na taxa de 3 PVs por turno, a não ser dano de fogo e ácido, ou se esses forem jogados sobre os ferimentos. CON 3d a 7d FR 3d a 6d DEX 1d AGI 3d PER 4d Will 1d INT 2d CAR -- 1 ataque mordida 60/0 PV 20 IP 4 nada a 20/s. IP 1 a 4 PVs 10 a 30 os números variam pelo tamanho.

Troll Esse ser é muito conhecido pelos RPGistas, é uma espécie de ogre de 3m, verde anda à noite e só pode ser ferido por ácido e fogo, senão ele regenera danos a taxa de 3 por rodada. FR 5d CON 5d DEX 2d AGI 3d PER 2d INT 1d Car – WILL 1d ataque(2) 2x garras 2d + força 45/45 ou pode ser adestrado para usar uma arma, nesse caso um ataque dano pela arma mais bônus de força 40/30 IP 3 PVs 25

ENT aos guardiões das florestas, árvores inteligentes e moveis, que são os pastores de árvores. Eles são os seres que deram origens aos trolls, pois trolls são uma tentativa mal feita de fazer ents. COM 7d FR 6d DEX 2d AGI 3d PER 3d INT 4d CAR 3d WILL 3d ataques de galho(2x) 2d + força 60/60, ou pulo 4d com iniciativa -7. IP 5 PVs 30 dano dobrado de fogo, regenera-se plantando-se no solo.

Serpente Voadora e uns seres provenientes de antigos tempos onde magos criavam bestas, hoje, os poucos, magos que podem fazê-lo não devem fazê-lo, a não ser em nome de Carinto. Elas chegam a 30m como seus parentes marinhos, e são exatamente iguais a exceção de sua velocidade de 40m/s no ar. Elas são predadores implacáveis, e são raras de se achar, dizem haver não mais de 20 em Feinir. COM 15d FR 10d AGI 3d DEX 2d INT 2d PER 3d WILL 2d Car 1d mordida 45/0 5d6 corpo 50/50 6d6 mais força. IP 13 PVs 200

Vorme* Gigante a criatura mais temida de Carinto, esse vorme pode chegar a 60m, e é impossível de ser destruído, ao receber golpes ele vai diminuindo seu tamanho, quando encolhe demais vira um ovo, que se quebrado torna-se um vorme de 2m. Caintzen tem 3 ovos de vorme no colégio, mantendo-os congelados pra segurança geral. Por sorte esses vormes vivem no mundo subterrâneo, e não vão a superfície. Pode estar em cavernas ou nos túneis da toca das trevas. Ele aumenta seu tamanho comendo, come seus semelhantes ou seres subterrâneos qualquer. CON 4d a 18d FR 4d a 15d DEX 1d AGI 2d INT 1d PER 3d WILL 1d CAR-- 1 ataque mordida de 3d a 8d 60/0 ataque de corpo 4d a 10d+FR 50/o IP igual aos dados da CON PVs dados da CON x 10 * seres semelhantes a minhocas gigantes, mas tem uma boca cheia de dentes, com arcadas dentarias em formas circulares por toda boca, ate chegar a garganta.

Senphir ,na língua dos demônios borracha, compõe grande parte de tropas de assassinos, por ele ter forte armadura aprova de armas a distancias, que na verdade e sua pele que abre buracos para flechas e coisas do tipo passar através. Sua forma e a de um homem com escamas que pode andar na parede, chegam no máximo a 1,60. CON 2d FR 2d AGI 4d DEX 3d INT 2d PER 2d WILL 2d CAR 1d 1 ataque garra 50/40 2d6 + força(se tiver alguma). PVs 8-12 IP 10 contra ataques a distancia.

Corvo veloz um pássaro negro que chega a ter 1m de comprimento e 50 cm em cada asa. E fraco quando parado (e feio também) mas em vôo suas asas batem rápido como as de um beija-flor, e ele atinge velocidades de 50m/s. E interessante ver que eles deixam um rastro negro para trás, que seria uma espécie de suor evaporado, tamanho e o calor gerado pelo esforço físico nessa velocidade. Ele não voa a essa velocidade por mais que 3d6 rodadas. E um pássaro muito inteligente, costuma viver em bandos de ate 20 pássaros, invadir o território deles é muito perigoso, mas por não serem naturalmente

agressivos podem ser domesticados. Gostam de viver em locais com muito água, para poderem se reabastecer do cansaço dos ataques. CON 1d FR 1d (+2d em velocidade) AGI 3d DEX 1d INT 2d WILL 1d PER 3d CAR 1d PVs 7 1 ataque rasante(somente em velocidade) 55/0 3d6 + bônus toma dano dobrado em velocidade, acerta-los e um teste difícil.

Esses são apenas parte dos monstros de Feinir, os outros são os seres normais da terra, sejam eles sobrenaturais ou não.

Qualquer coisa que não sejam insulto, correntes ou e-mails de besteiras enviar a magodotempo@hotmail.com