

**J**á não é segredo que estamos trabalhando nos novos suplementos para *Tormenta20*, sendo um deles o nosso primeiro “livro de monstros”, batizado de *Ameaças de Arton*. mas até agora ninguém viu o que estamos realmente preparando. Hoje o mistério chega ao fim!

A primeira das coisas que podemos revelar é que a divisão do livro seguirá a mesma do capítulo de ameaças do livro básico de *T20*, organizando as criaturas por classificação temática ao invés de ordem alfabética. Isso facilita a vida do mestre na hora de montar uma aventura ou mesmo quando é preciso sacar um monstro de improviso, na hora do aperto. Seus aventureiros se embrenharam pelas Uivantes e é preciso um encontro aleatório? Basta abrir o capítulo correspondente para dar de cara com uma série de opções.

Decidimos que os capítulos representarão três grandes categorias, dependendo de sua relevância no cenário: **grupos e organizações**, **criaturas notórias** e **localidades**.

Dentro da primeira, organizamos de duas maneiras. Primeiro juntamos os antagonistas com um tema em comum. Por exemplo, em “Piratas e Pistoleiros” você encontrará todo tipo clássico de “fora da lei”. Depois, contemplamos grupos organizados do cenário, como cultos, povos ou instituições — como a Igreja de Arsenal, os Trolls Nobres e o Exército Purista.

Dessa forma, o mestre pode trabalhar melhor quem de fato os personagens estão enfrentando durante a aventura!

A segunda categoria representa as criaturas mais importantes do cenário, que não são exatamente parte de um grupo ou organização específica, mas se destacam no contexto geral e se desdobram dentro de uma mesma classificação geral, como os dragões, elementais, fadas e gênios.

Também temos grupos de criaturas que desempenham uma função específica em jogo, com um capítulo inteiro dedicado aos **Mascotes & Familiares**, e outro às montarias mais comuns de Arton.

Por fim, em localidades, temos dois grandes grupos. Num deles tratamos da divisão mais clássica de “ambientes” — ermos, masmorras, etc — com os locais mais comuns de incidência de criaturas, uma classificação que os fãs do *Monster Chef* já estão bem acostumados.

No outro, listamos os locais mais perigosos de Arton, destinos comuns entre os aventureiros como as Sanguinárias, os Três Mares, Galrasia e, claro, Aslothia, nossa grande prévia desta edição!

**Ilustrações por  
Pietro Antognioni**

**Por Felipe Della Corte e Marcelo Cassaro**

# AMEAÇAS DE ASLOTHIA!





## O Reino dos Mortos

No passado, Aslothia foi um reino como os demais. Oprimido por um tirano, assolado por pobreza extrema, mas ainda uma nação como as outras. Uma terra para os vivos. Hoje, não mais.

O Reino da Magia Proibida tinha esta alcunha por sua tradição de intolerância a todo tipo de conjuradores arcanos. Contudo, o que era alardeado pela regência como uma honrada caçada a “bruxos perigosos” não passava de plano vilanesco. Debaixo do nariz do Reinado, o Conde Ferren Asloth era ele próprio um necromante poderoso, secretamente roubando os poderes dos arcanistas capturados. Após décadas de perseguição e matança, após derramar sangue de incontáveis magos, o regente enfim alcançou seu intento. Realizou um ritual mítico, jamais tentado, conhecido apenas em lendas. Transformou-se em algo jamais visto na face de Arton, algo mais poderoso que vampiros, múmias ou liches. Algo que a própria Tenebra nunca se atreveu a criar. O senhor absoluto da morte em vida. O rei de todos os mortos-vivos.

A terrível mudança não se limitou apenas ao próprio conde. Derramou fora de suas muralhas, espalhou além das fronteiras do reino, devorou terras estrangeiras. Conspurcou paisagens, tornou castelos em masmorras, povoados em cemitérios, campos exuberantes em pântanos enevoados. Escureceu o céu para sempre, tudo ficou cinzento e sombrio. Despertou todo tipo de abominação — esqueletos e zumbis sendo apenas as mais conhecidas. Dali em diante, tudo que era macabro e decrépito prosperou; aqueles que ainda vivem, ou embrutecem corpo e alma para desafiar o horror, ou apenas sobrevivem como gado miserável para os monstros.

## Alzeras

**O vulto em manto branco esvoaçante é bem mais alto que um humano. Sob o capuz, em vez de rosto, traz uma runa arcana que brilha intensa. Das mangas emergem braços longos e macilentos com mãos de dedos compridos, esqueléticos. Uma delas sustenta um grande tomo aberto, levitando pouco acima da palma; de suas páginas emergem filamentos de fumaça sinistra que adquirem formas enigmáticas, macabras.**

Este ser sobrenatural teria surgido a partir da cólera dos magos assassinados por Ferren Asloth, despejando magias mortais contra praticamente tudo que encontram.

A partir de seu grimório profano, o alzeras conjura versões perigosas de magias normalmente fracas ou até inofensivas — a pura força de seu ódio deturpa suas conjurações. Tudo aquilo que conjura, além de causar efeito normal, também inclui espinhos, estilhaços ou farpas. Assim, uma simples magia de *Leque Cromático* não apenas ofusca ou atordoa, mas também fere com explosões, enquanto uma *Teia* aprisiona ao mesmo tempo em que estrangula a vítima.

Dizem ser possível argumentar com o alzeras, acalmar sua cólera e fazer com que interrompa o combate. Alguns aventureiros já teriam conseguido, mas não há certeza sobre como foi feito. Alguns apenas declararam não ser aliados de Ferren. Outros foram confrontados com algum enigma, revelado em imagens ou palavras na fumaça que emana do livro. Houve também raras vezes em que a criatura surgiu sem intenções hostis, para revelar pistas vitais a heróis em missões contra o rei necromante.

## Alzeras

ND 11

Morto-vivo Médio

**Iniciativa** +18, **Percepção** +16, visão no escuro

**Defesa** 28, **Fort** +18, **Ref** +22, **Von** +29, imunidade a atordoado e medo, incorpóreo, resistência a magia +5

**Pontos de Vida** 480

**Pontos de Mana** 110

**Deslocamento** voo 12m (9q)

**Contramágica Aprimorada (Reação)** Uma vez por rodada, o alzeras pode fazer uma contramágica.

**Conjuração Odiosa** Todas as magias do alzeras recebem os seguinte aprimoramento:

+1 PM por círculo. Além do efeito normal, a magia causa 1d8+1 pontos de dano de corte, impacto ou perfuração (à sua escolha) por círculo da magia (Fortitude reduz o dano à metade).

**Magias.** O alzeras lança magias como um conjurador arcano de 13º nível (CD 27, limite de 20 PM).

*Armadura Arcana (Reação, 10 PM)* O alzeras recebe +10 na Defesa contra o próximo ataque que sofrer até o fim do turno.

*Marionete (Padrão, 14 PM)* O alzeras tenta controlar uma criatura que possa ver em alcance médio, amarrando-a com vinhas espinhosas espectrais. A criatura sofre 4d8+4 pontos de dano de corte e todas as suas ações físicas naquele turno estarão sob controle do alzeras (Fortitude reduz o dano à

metade e evita o controle). A vítima ainda tem consciência de tudo que acontece à sua volta, podendo ver, ouvir e até falar com certo esforço (mas não o suficiente para lançar magias), mas seu corpo realiza apenas os movimentos que o alzeras desejar, podendo ser manipulado para se movimentar, lutar, usar habilidades de combate ou qualquer coisa de que seja fisicamente capaz. Se perder a linha de efeito, o alzeras, não poderá controlá-la — mas ela estará paralisada até que o alzeras recupere o controle ou a magia termine. No início de cada um de seus turnos o alvo pode fazer um novo teste de Fortitude para anular o controle.

*Outras Magias* 1º — , *Escuridão*, *Leque Cromático*, *Raio do Enfraquecimento*, *Teia*; 2º — *Amarras Etéreas*, *Desespero Esmagador*, *Dissipar Magia*, *Sussurros Insanos*; 3º — *Erupção Glacial*, *Imobilizar*, *Selo de Mana*.

**For -, Des 18, Con 14, Int 22, Sab 14, Car 17**

**Perícias** Furtividade +18, Intuição +11, Misticismo +25

**Equipamento** Nenhum. **Tesouro** Tomo do Rancor. Esse item esotérico concede ao portador a habilidade conjuração odiosa.

## Cemitério Vivo

**O gigante rochoso e vagamente humanoide, mas em feições, avança a passos estrondosos — lembrando um imenso elemental da terra. Mesmo à distância, vocês podem sentir uma intensa aura maligna, emanando ódio e morte. Conforme se aproxima, contudo, o monstro revela um horror ainda maior; seu corpo não é feito de rocha ou solo, mas sim lápides e cadáveres.**

Um dos monstros mais perigosos e temidos em toda Aslothia, o cemitério vivo é um ser imenso, feito de terra, tumbas, lápides, caixões, estátuas e restos mortais humanos. Surge a partir de um cemitério conspurcado e animado por um espírito muito poderoso, possivelmente um antigo herói ou vilão épico. Como outros mortos-vivos, incapaz de se libertar de antigos rancores ou vinganças, ele está aprisionado a este mundo — sua passagem para os Reinos dos Deuses negada para sempre. Invejando e odiando os que ainda vivem, a criatura existe apenas para aumentar o próprio tamanho absorvendo corpos falecidos, sejam antigos ou frescos. Na falta, matará para obtê-los; em

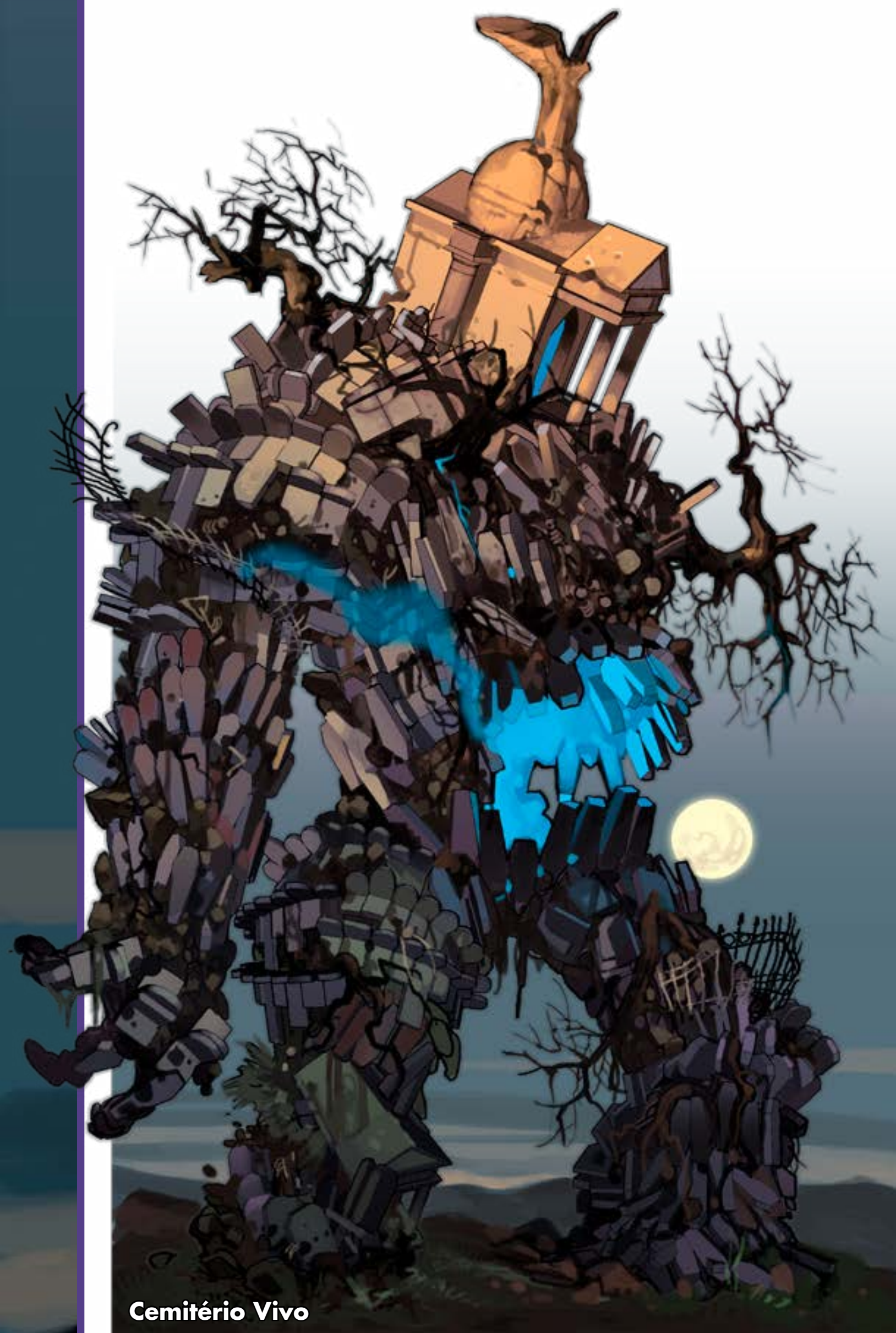
Aslothia e outros pontos do Reinado, há histórias sobre aldeias inteiras arrasadas por um destes monstros.

O cemitério vivo luta esmurrando com punhos descomunais, e então absorvendo os inconscientes ou mortos — estes são devorados por um caixão que abre em seu peito, como uma bocarra faminta. A criatura emana uma aura de profanação intensa, que mesmo aqueles sem poder mágico podem sentir, como um arrepio macabro nos ossos. Sua proximidade reduz os poderes curativos dos clérigos. Ainda, aqueles que acabam absorvidos não perdem apenas seus corpos, mas também suas almas; será impossível ressuscitar a vítima até que a criatura seja destruída.



Alzeras





Cemitério Vivo

## Cemitério Vivo ND17

Morto-vivo Colossal

**Iniciativa** +7, **Percepção** +15

**Defesa** 54, **Fort** +40, **Ref** +9, **Von** +26, imunidade a atordoado, confuso e medo, resistência a dano 20/luz, vulnerabilidade a fogo e luz.

**Pontos de Vida** 1124

**Deslocamento** 9m (6q)

**Corpo a Corpo** 2 pancadas +49 (3d6+33)

**Adquirir Cadáver (Movimento)** O cemitério vivo agarra um humanoide inconsciente ou morto ao seu alcance.

**Aura de Profanação** O cemitério vivo exala constantemente uma aura de poeira carregada de energia negativa. Qualquer criatura que entre em alcance curto do cemitério vivo, ou inicie seu turno neste alcance, sofre 5d8+20 pontos de dano de trevas e fica imune a magias de cura por uma rodada (Fortitude CD 38 reduz o dano à metade e evita a imunidade a cura). Esse efeito permanece por um dia depois que o cemitério vivo é destruído, geralmente tornando o local inóspito.

**Livres, finalmente** Quando o cemitério vivo é destruído, ele se desmancha em um amontoado de terra, tumbas e corpos. Todas as criaturas absorvidas a menos de uma semana retornam a vida, mas os espíritos mais poderosos daqueles cujos corpos foram consumidos se levantam como mortos-vivos amargurados e revoltos, gerando 1d4+1 falanges de esqueletos de elite (*Tormenta20*, pág. 283).

**Tumba Viva (Movimento)**

Se começar seu turno agarrando um humanoide inconsciente ou morto, o cemitério vivo abrirá um sarcófago em seu peito e enfiará a criatura em seu

interior, absorvendo-a. Ao fazer isso, ele ganha 20 PV temporários por nível da criatura. A criatura absorvida dessa forma é considerada afetada pela magia *Roubar a Alma* enquanto estiver dentro do cemitério vivo.

**For 36, Des 8, Con 30, Int –, Sab 12, Car 14**

**Equipamento** Nenhum. **Tesouro** Dobro.

## Chacal-Zumbi

**A matilha numerosa rosna à volta. Não demora até que vocês percebam não se trata de lobos comuns; eles têm a pelagem rasgada em vários pontos, expondo ossos e carne putrefata. Os olhos são vazios, esbranquiçados. Não resta dúvida, os animais malditos são movidos pela fome insaciável dos não-vivos.**

Chacais-zumbis são apenas uma entre várias espécies animais transmutadas pelo poder necromante de Aslothia, transformados em monstros assassinos. Rastreiam, caçam e matam para comer, assim como canídeos comuns — exceto que são mais ferozes, e sua fome nunca acaba.

Ainda que um ou outro chacal solitário às vezes espreite um viajante, isso será um evento raro. Estes monstros atacam sempre em bandos, usando as mesmas táticas dos lobos; farejam e perseguem a vítima buscando cercá-la, para flanquear e atacar pontos vulneráveis. Por não precisarem de sono ou descanso, são também capazes de perseguir seus alvos por dias e noites seguidos, sem deixar que descansem, até ficarem exaustos demais para se defender.

Histórias locais dizem que basta uma mordida do chacal para transformar alguém em zumbi. Existe alguma verdade no rumor; a mordida, muito infecciosa, pode adoecer a vítima, até mesmo levar à morte — e neste caso, voltará como um cadáver ambulante.

## Chacal-zumbi ND2

Morto-vivo Médio

**Iniciativa** +6, **Percepção** +5

**Defesa** 19, **Fort** +7, **Ref** +13, **Von** +2

**Pontos de Vida** 56

**Deslocamento** 9m (6q)

**Corpo a Corpo** Mordida +9 (1d6+8, 19, febre necrótica)

**Febre Necrótica** Uma criatura que sofre dano da mordida de um chacal-zumbi contrai a doença febre necrótica (Fort CD 16 evita). Nos dias seguintes, a mordida infecta e começa a necrosar, causando os seguintes efeitos progressivos a cada dia: fraco, debilitado, inconsciente, morto. Uma criatura morta pela febre necrótica se torna um zumbi três dias depois. Veja *Tormenta20*, p. 303 para as regras de doenças.

**Táticas de Alcateia** Quando flanqueia um inimigo, o chacal-zumbi recebe +2 no teste de ataque e na rolagem de dano (além do bônus normal por flanquear, para um total de +4 no ataque e +2 no dano).

**For 14, Des 16, Con 16, Int –, Sab 10, Car 8**

**Perícias** Furtividade +8, Sobrevivência +8

**Equipamento** Nenhum.

**Tesouro** Nenhum.



Chacal-Zumbi



## Morgue'raz

**A coisa lembra um grande esqueleto humanoide, que poderia ter pertencido a um gigante. Na ampla caixa torácica, vocês podem ver uma massa de vísceras sangrentas e pulsantes, agitadas como serpentes, como se pudessem a qualquer momento escapar através das costelas para agarrar suas vítimas.**

Também conhecido apenas como “morgue”, este esqueleto nunca pertenceu a um gigante, sendo a verdade muito pior: o monstro tornou-se maior e mais maléfico que um esqueleto comum devido aos crimes bárbaros que praticou em vida.

Diz-se que o morgue'raz surge quando um assassino morre por causas naturais em Aslothia, jamais respondendo por seus crimes neste mundo. Em casos assim, a energia negativa ambiente (ou talvez a revolta de suas antigas vítimas) o reergue como morto-vivo. Ele seguirá vagando, privado do descanso eterno, apenas procurando novas vítimas — ou alguém poderoso o bastante para acabar com seu tormento.

O morgue'raz não tem lembranças de sua vida pregressa, exceto as ocasiões em que matou. Embora sua inteligência seja limitada, ele utiliza esses conhecimentos para emboscar os alvos seguintes. Pode juntar-se a grupos de esqueletos e zumbis comuns; usará os tentáculos para imobilizar e enfraquecer a vítima, deixando-a mais vulnerável ao bando. Também costuma aguardar para atacar próximo de criaturas ou armadilhas que não o afetam, como areia movediça ou predadores carnívoros sem interesse em devorá-lo.

## Morgue'raz

ND 9

Morto-vivo Grande

**Iniciativa** +11, **Percepção** +8, visão no escuro

**Defesa** 34, **Fort** +17, **Ref** +11, **Von** +6, imunidade a medo

**Pontos de Vida** 378

**Deslocamento** 9m (6q)

**Corpo a Corpo** Duas garras +24 (1d8+18 corte, 19) e tripas-tentáculos +28 (1d6+18 perfuração, 19)

**Agarrar Aprimorado (Livre)** Quando o morgue'raz acerta um ataque com as tripas-tentáculos, pode fazer a manobra agarrar (bônus de +34).

**Aura de Fedor** Qualquer criatura que entre em alcance curto do morgue'raz, ou inicie seu turno neste alcance, fica enjoada por 1d4 rodadas (Fort CD 26 evita).

**Criar Lacaios** Criaturas mortas por um morgue'raz se erguem uma semana depois da morte como carniçais. Os carniçais obedecem instintivamente ao morgue'raz, a menos que ele já tenha sido destruído ou esteja a mais de 10 quilômetros.

**Devorar por Dentro (Padrão)** Se o morgue'raz iniciar seu turno agarrando uma criatura, as tripas-vermes se alojam na vítima, causando o dano de um ataque de tripa-tentáculo. Além disso, a vítima fica fraca até o final do dia (Fort CD 26 evita). Sempre que deixar um alvo fraco com Devorar por Dentro, o morgue'raz recupera metade do dano causado por esta habilidade.

**For 26, Des 16, Con 18, Int 8, Sab 11, Car 10**

**Perícias** Furtividade +6.

**Equipamento** Nenhum. **Tesouro** Nenhum.



## Wisphago

**Parecendo saído de um pesadelo, o monstro é grande como uma carruagem. Lembra um centauro muito robusto, com patas atarracadas e cabeça pequena, selada em carapaça escura. Em vez de braços, tem longos tentáculos segmentados com muitas patas, como imensas centopeias, terminando em cabeças com mandíbulas famintas em vez de mãos.**

Dizem que este monstro surgiu como um subproduto do ritual profano que transformou Aslothia. Assim como Ferren tomou o poder de incontáveis magos, o wisphago também pode drenar poder de magias conjuradas contra ele, ou que estejam ativas à sua volta. O monstro ataca qualquer ser inteligente, mas é especialmente atraído por arcanistas e outros conjuradores, buscando destruí-los ou absorver suas magias.

O wisphago é um ser solitário, refugiado nas profundezas de alguma masmorra, ou vagando por Aslothia em busca de vítimas. Diz-se que suas ações são caóticas, sem qualquer inteligência — mas também correm rumores de que são controlados por Ferren e seus generais, levados a atacar acampamentos de heróis que incluem arcanistas. Também podem ser encontrados rondando templos e tumbas antigas; é possível que suas mentes diminutas tenham, um dia, pertencido a pessoas vivas.

## Wisphago

ND 8

Morto-vivo Grande

**Iniciativa** +12, **Percepção** +11, visão no escuro

**Defesa** 33, **Fort** +18, **Ref** +12, **Von** +16, imunidade a confusão, resistência a magia +5

**Pontos de Vida** 344

**Deslocamento** 15m (10q)

**Corpo a Corpo** Duas mordidas +26 (1d8+12 corte, 19)

**Devorar Magia** Sempre que passa em um teste de resistência contra uma magia arcana excedendo a CD por 5 ou mais, o wisphago devora a magia, anulando-a e recebendo PV temporários iguais aos PM gastos na magia.

**Faro para Magos** O wisphago recebe um bônus de +10 em testes de Sobrevivência para rastrear criaturas que tenham lançado uma magia arcana na última semana.

**Vomitar Magia (Padrão)** O wisphago pode lançar qualquer magia que tenha absorvido durante o último mês usando Devorar Magia. Ele começa um encontro com 1d6 magias arcanas de 1º círculo e 1d4 magias arcanas de 2º círculo. Ele sempre prioriza lançar a mesma magia contra o alvo de quem a absorveu, por puro sadismo. Ele lança a magia sem custo em PM (CD 24, limite de 10 PM), mas só pode lançar cada magia absorvida apenas uma vez.

**For 22, Des 18, Con 20, Int 6, Sab 16, Car 12**

**Perícias** Sobrevivência +16.

**Equipamento** Nenhum. **Tesouro** 1d6+2 dentes de wisphago. Um dente das bocarras-mão de um wisphago pode ser vestido como um amuleto que concede resistência a magia arcana +5 contra um efeito, se desfazendo quando ativado.

MARCELO CASSARO  
E FELIPE DELLA CORTE

