

PNJs RECORRENTES E MONSTROS

CADUCEUS

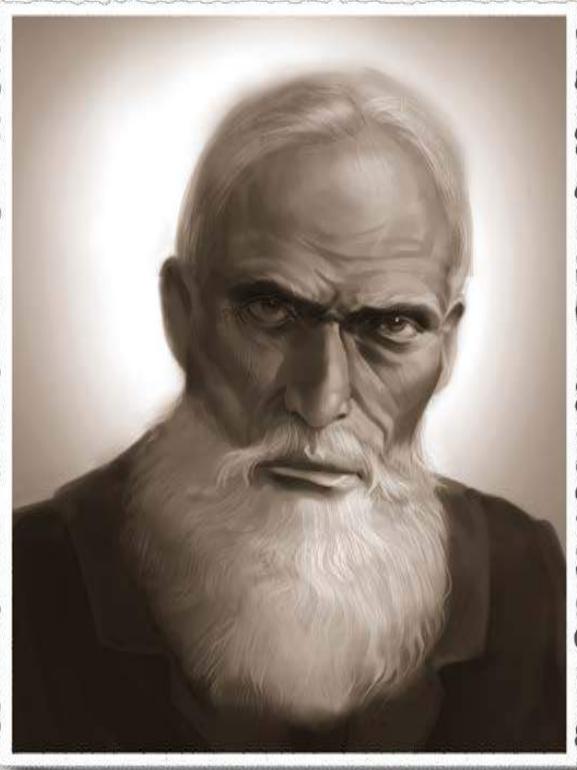
**Joshua Meadham (Ssulithan),
aparenta ter 70 anos, chefe da Caduceus**

- Aparece em: Capítulos 2–9

Ssulithan, o homem-serpente que roubou a identidade de Joshua Meadham, usou material genético do Meadham original para assumir a aparência de sua vítima permanentemente, tornando-se um híbrido. Ele teve o cuidado de envelhecer sua aparência no mesmo ritmo que um homem normal teria envelhecido, e agora aparenta estar na casa dos setenta anos.

Embora o homem-serpente tenha cultivado uma imagem pública mais filantrópica do que o verdadeiro Joshua Meadham, para assim dar mais credibilidade à Caduceus, também teve o cuidado de preservar o temperamento desagradável do homem. Este novo Joshua Meadham é tão propenso a zombarias, atacar fraquezas e esmagar seus adversários quanto o original, embora sua crueldade seja agora vista por muitos como servindo a um propósito maior.

Após os heróis descobrirem que a Caduceus planeja chegar até Mu, ele vai tentar distrair os heróis, compartilhando tudo que sabe sobre os planos da Noite Interior para eliminar a humanidade usando o Dispositivo do Juízo Final, bem como qualquer informação que ele tenha sobre Tyranissh. Meadham espera que, enfatizando os inimigos em comum que tem com os heróis, seja possível convencê-los a se focar nas organizações rivais, dando liberdade para a Caduceus promover seus próprios planos.



Joshua Meadham, por Stephanie Böhm

FOR 100	CON 90	TAM 70	DES 95	INT 100
APA 60*	POD 120	EDU —	SAN —	PVs 16
DX: +1D6	Corpo: 2	MOV: 8	PMs: 24	Sorte: 99

*Como humano.

Combate

Ataques por rodada: 2 (garras, mordida)

Mordida: injeta veneno, fazendo com que o alvo precise ser bem-sucedido em um teste Extremo de CON para não sofrer 1D8 de dano.

Garras: garras retráteis causam 1D6 + DX de dano.

Lutar	120% (60/24), 1D3 + 1D6 de dano, garras 1D6 +1D6 de dano
Mordida	100% (50/20), 1D8 de dano + veneno
Esquivar	100% (50/20)

Perícias

Arremessar 60%, Espanhol 40%, Furtividade 70%, Inglês 90%, Intimidação 60%, Mythos de Cthulhu 60%, Naacal 85%, Nível de Crédito 99%, Persuasão 70%, Pilotar (Aeronaves) 40%, Português 40%, Psicologia 60%.

Talentos Pulp

Golpes Fortes (pode gastar 10 pontos de Sorte para adicionar um dado de dano ao acertar um ataque corpo a corpo; o tipo de dado depende da arma utilizada, por exemplo, 1D3 para combate desarmado, 1D6 para uma espada, etc.)

Armadura: 1 ponto de escamas escondidas sob sua carne humana; geralmente está sob o efeito de Proteger a Carne, recebendo 5D6 pontos de armadura adicionais (custa 5 pontos de magia).

Feitiços: Contactar Yig, Proteger a Carne

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos por encontrar Joshua Meadham em sua forma verdadeira de pessoa-serpente.

- **Descrição:** baixo e de aparência frágil, caminha com a ajuda de uma bengala. Seu cabelo branco ficou ralo, mas suas sobrancelhas e a barba ainda são impressionantemente espessas. Sua aparente fragilidade física contrasta com seus olhos escuros e penetrantes, que não mostram sinais da idade ou faculdades diminuídas. Sob suas roupas, entretanto, a pretensão de se passar por um homem velho termina, e seu corpo é uma massa de músculos, pulsando sob uma pele rosa, lisa e sem pelos. Como todas as pessoas-serpente híbridas, Joshua não tem genitália externa.
- **Características:** durante conversas, Joshua Meadham tem uma língua afiada e ferina.
- **Ganchos de interpretação:** elogia heróis leais pelos seus feitos, em uma tentativa de inspirá-los a continuar operando; busca vingança contra os heróis que se voltam contra ele.

Canning, aparenta ter 40 anos, criado gigantesco

- **Aparece em:** Capítulos 2–9

Canning é o criado de Joshua Meadham e acompanha seu mestre por todas as partes.

Como seu mestre, Canning é uma pessoa-serpente híbrida, mas ele foi criado com múltiplas cadeias de DNA para se tornar a arma viva perfeita. Ele conta com camadas grossas de escamas sob sua pele humana, concedendo-lhe uma armadura natural, e se move com toda a rapidez de uma mamba-negra. Além disso, sua mordida é altamente venenosa, devido ao DNA de cobra marinha.

FOR 120	CON 85	TAM 95	DES 75	INT 60
APA 40*	POD 75	EDU —	SAN —	PVs 18
DX: +2D6	Corpo: 3	MOV: 8	PMs: 15	Sorte: 35

*Como humano.

Combate

Ataques por rodada: 2 (garras, mordida)

Mordida: injeta veneno, fazendo com que o alvo precise ser bem-sucedido em um teste Extremo de CON para não sofrer 1D8 de dano.



APÊNDICE A

F:

D:

X:

H:

V:

f:

C:

W:

Q:

H:

A:

V:

J:

I:

Dr. Victor Gomes Gonçalves, por Aljosa Mujabasic



Chicote de Língua: tem uma língua longa, parecida com a de um camaleão, que, uma vez por rodada, consegue lançar a até 10 metros. Um alvo atingido deve fazer um teste Difícil de CON para não perder todo o controle muscular devido ao veneno que reveste a língua. O veneno causa uma dor intensa (mas não dano físico) que imobiliza a vítima por 2D4 rodadas. Imobilizado ou não, o alvo pode ser puxado para Canning, que o ataca na rodada seguinte com um dado de bônus. Se o herói passar no teste para resistir aos efeitos do veneno, pode tentar um teste resistido de FOR para se libertar da língua de Canning.

Lutar	100% (50/20), 1D3 + 2D6 de dano
Mordida	100% (50/20), 1D8 de dano + veneno
Chicote de Língua	60% (30/12), veneno paralisante + segurar
Esquivar	100% (50/20)

Perícias

Arremessar 80%, Dirigir Automóveis 75%, Inglês 50%, Intimidação 90%, Furtividade 60%, Mythos de Cthulhu 20%, Naacal 65%, Nível de Crédito 60%.

Talentos Pulp

Alerta (nunca é surpreendido em combate).

Armadura: 5 pontos de escamas grossas escondidas sob sua pele humana, que podem ser expostas por cortes ou ferimentos.

Feitiços: nenhum.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos por encontrar Canning em sua forma verdadeira de pessoa-serpente (caso as escamas sob sua pele sejam reveladas).

- **Descrição:** um homem bruto, musculoso e com 1,80 m de altura. Seus olhos são firmes e ele nunca fala. O processo usado para criar Canning não conseguiu dar a ele cordas vocais ou cabelos humanos, então ele é completamente careca e sem sobrancelhas.
- **Características:** nunca fala. Seus olhos vasculham os ambientes constantemente, exceto quando dá um olhar de aviso para qualquer um que ele julgue estar sendo desrespeitoso com Joshua Meadham. Qualquer tentativa de envolver Canning na conversa será respondida com um olhar frio.
- **Ganchos de interpretação:** fica de olho em qualquer herói que pareça estar agindo de forma suspeita, seja seguindo-os pessoalmente ou mexendo os pauzinhos para que Frank De Luca o faça (ver **Capítulo 2: Nova York**). Aqueles que representarem uma ameaça para o sr. Meadham não terão misericórdia.

Dr. Victor Gomes Gonçalves, 54 anos, feiticeiro e servo fanático de Yig

- **Aparece em:** Capítulos 2–9

Nascido e criado em São Paulo, no Brasil, Gonçalves estudou e praticou medicina nos EUA antes de se juntar à Caduceus como um agente de campo, pouco depois da fundação da organização. À medida que progrediu na hierarquia, ele descobriu a verdadeira natureza da Caduceus.

Gonçalves sabe que a Caduceus é um Culto de Yig dedicado a exterminar a adoração herética a Tsathoggua, e que os líderes da organização são pessoas-serpente disfarçadas. Em vez de isso fazer com que ele se rebelasse contra seus patrões, Gonçalves ficou embriagado com o poder e conhecimento que ganhou. Sabendo que Yig é um deus vivo e poderoso, é tão dedicado à adoração do pai das serpentes quanto qualquer pessoa-serpente. O povo serpente da Caduceus tolera Gonçalves apesar de ele ser humano, pois o considera útil. Após executarem o seu plano mestre, eles o subjugarão como o resto da humanidade ou lhe oferecerão a chance de passar pelo processo de hibridização para se tornar uma pessoa-serpente.

FOR 45	CON 80	TAM 70	DES 65	INT 105
APA 60	POD 120	EDU 80	SAN 00	PVs 15
DX: 0	Corpo: 0	MOV: 5	PMs: 24	Sorte: 60

Combate

Ataques por rodada: 1 (desarmado, arma)

Briga	35% (17/7), 1D3 de dano
Automática .38	50% (25/10), 1D10 de dano
Víbora Alada (Arremessar)	65% (32/13), 1D6 de dano especial*
Esquivar	45% (22/9)

*Ver *Víboras Aladas*, p. 250, Apêndice B.

Perícias

Arremessar 65%, Encontrar 60%, Escutar 50%, Espanhol 30%, Inglês 55%, Intimidação 70%, Medicina 70%, Mythos de Cthulhu 43%, Português 80%, Primeiros Socorros 70%, Psicologia 65%.

Talentos Pulp

Pés Ligeiros: pode gastar 10 de Sorte para evitar ficar em “desvantagem numérica” em combate corpo a corpo ao longo de um combate inteiro.

Armadura: nenhuma.

Feitiços: Contrição de Yig**, Contatar Yig, Encarquilhar, Proteger a Carne, Punho de Yog-Sothoth.

Perda de Sanidade: N/A.

****Nota:** Gonçalves pode tentar usar Contrição de Yig para destruir os heróis, mas não vai gastar seus próprios pontos de magia para fazer isso, preferindo usar os pontos do Coração de Yig. Isso permite que ele guarde suas próprias reservas para autodefesa, se precisar.

- Descrição:** um homem de aparência afável, estatura média, cabelo bem oleado e um bigode bem aparado. Gonçalves tem um sotaque brasileiro forte e fala discretamente na maior parte do tempo. Quando está irritado ou fica muito envolvido com algo, seus trejeitos mudam e ele se torna ardente e bastante intimidador.
- Características:** raramente faz contato visual com as pessoas e parece desconfortável quando isso acontece.
- Posses:** O Coração de Yig, emprestado por Joshua Meadham. Veja **O Coração de Yig**, p. 248, Apêndice B.
- Ganchos de interpretação:** mostra-se prestativo, confiável e acessível. Tenta aprender o máximo possível sobre os heróis e suas ações. Embora considere os heróis como ferramentas descartáveis, isso não significa que não devem ser devidamente “conservados”. Tenta convencer os heróis a poupar qualquer adorador humano de Yig que encontrem, não importa quais sejam as ordens oficiais.

Frank De Luca (Niressh), aparenta ter 40 anos, chefe de segurança da Caduceus e pessoas-serpente híbrida

- Aparece em:** Capítulos 2, 8 e 9.

A segurança da Caduceus é muito delicada para ser confiada até mesmo ao mais leal dos humanos, então Joshua Meadham fez arranjos para que um dos membros de sua cabala interior de pessoas-serpente fosse hibridizado para assumir o papel de chefe de segurança.

Frank De Luca (como o hibridizado Niressh é agora conhecido) tem uma mentalidade prática. Apesar de ter alguns asseclas humanos e pessoas-serpente sob seu comando, é paranoico o suficiente para insistir em supervisionar pessoalmente a segurança não só do Edifício Meadham, mas também das instalações da Caduceus no Congo Belga. Ele passou a confiar em estimulantes para se manter alerta, e descobriu que a cocaína funciona melhor com sua química semi-humana; infelizmente, isso tem o efeito colateral de deixá-lo mal-humorado e ainda mais paranoico. Alguns guardas humanos desapareceram sem explicação depois de despertarem suspeitas desse vilão.

FOR 80	CON 70	TAM 60	DES 70	INT 90
APA 50*	POD 60	EDU —	SAN —	PVs 13
DX: +1D4	Corpo: 1	MOV: 9	PMs: 12	Sorte: 30

*Como humano.



F:

C:

X:

P:

D:

T:

N:

A:

Q:

L:

R:

A:

Combate

Ataques por rodada: 1(variedade habitual de ataques desarmados disponíveis para humanoides)

Mordida: injeta veneno, fazendo com que o alvo precise ser bem-sucedido em um teste Extremo de CON para não sofrer 1D8 de dano.

Lutar	75% (37/15), 1D3 + 1D4 de dano
Automática .38	55% (27/11), 1D10 de dano
Mordida	55% (27/11), 1D8 + veneno
Esquivar	50% (25/10)

Perícias

Dirigir Automóveis 50%, Encontrar 70%, Escutar 70%, Furtividade 50%, Língua (Naacal) 50%, Intimidação 40%.

Armadura: 1 ponto de escamas (escondidas sob a pele humana).

Feitiços: nenhum.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por encontrar uma pessoa-serpente em sua forma verdadeira.

- **Descrição:** um homem largo e bochechudo com traços pesados e um bico de viúva pronunciado. Ele parece musculoso, ainda que ligeiramente gordo, e anda com um gingado.
- **Características:** De Luca gosta de dar ordens às pessoas ao redor, especialmente humanos, que vê como inferiores em todos os aspectos. O consumo de cocaína o deixa nervoso e ele raramente fica quieto.
- **Ganchos de interpretação:** espiona os heróis se eles agirem de forma suspeita, seja seguindo o grupo de um carro escuro ou organizando para que outros internos da Caduceus (incluindo Canning) façam isso.

A NOITE INTERIOR

Rose Meadham (Sashannal), aparenta ter 35 anos, líder da Noite Interior

- **Aparece em:** Capítulos 2–9

Outra híbrida, Sashannal manteve a identidade de Rose Meadham, considerando-a útil para lidar com o mundo humano. Ainda que sua traição e verdadeira afiliação seja do conhecimento da cabala interior da Caduceus, a informação pública é simplesmente que havia alguma disputa entre Rose e seu pai, levando-a a ser deserdada. Antes de escapar da Caduceus, Sashannal conseguiu desviar dinheiro suficiente da organização para financiar a Noite Interior.

Enquanto se preparava para deixar a Caduceus em 1928, Sashannal tentou assassinar Joshua Meadham/Ssulithan, bem como os outros membros da cabala secreta. Foi apanhada

por Canning no ato de colocar uma bomba na sala de reuniões do Edifício Meadham, em Nova York. Canning mordeu Sashannal durante a luta, injetando um veneno que apodreceu parte da carne humana falsa dela. Agora, ela é forçada a cobrir sua aparência com véus e chapéus de abas largas ao interagir com os humanos. Rose Meadham é notoriamente reclusa. Ela só é vista na sociedade humana em ocasiões raras e breves — geralmente quando tem negócios para conduzir, e mesmo nesses casos ela desaparece tão rápido quanto aparece. Há muitos rumores sombrios a seu respeito.

Rose Meadham tem trabalhado na escrita de um novo livro sagrado dedicado a Tsathoggua, intitulado “A Noite mais Profunda” (ver **Apêndice B**, p. 255). Ela carrega o manuscrito consigo mesma para onde quer que vá, editando e atualizando o tomo compulsivamente.

Sempre disposta a encontrar formas novas de prejudicar seus inimigos, Rose Meadham usa qualquer reunião ou discussão com os heróis para expor a Caduceus e seus planos de escravizar a raça humana, bem como o que quer que ela tenha conseguido recolher sobre os planos de Tyranissh. Ela vai, claro, minimizar o seu próprio esquema para varrer a raça humana da face da Terra. Ela também carrega um relatório redigido por um de seus analistas sobre os planos atuais da Caduceus (ver **Recurso: Calcutá 6**, p. 200), que sempre ficará feliz em passar para os heróis para fomentar suspeitas e rebeliões.



Rose Meadham (Sashannal), por Stephanie Böhm

FOR 90	CON 90	TAM 80	DES 75	INT 110
APA 20*	POD 110	EDU —	SAN —	PVs 17
DX: +1D6	Corpo: 2	MOV: 8	PMs: 22	Sorte: 99

*Como humano.

Combate

Ataques por rodada: 1 (garras, arma, mordida)

Mordida: injeta veneno, fazendo com que o alvo precise ser bem-sucedido em um teste Extremo de CON para não sofrer 1D8 de dano.

Garras: garras retráteis que causam 1D6 + DX de dano.

Lutar	80% (40/16), 1D3 + 1D6 de dano, garras 1D6 + 1D6 de dano
Mordida	60% (30/12), 1D8 de dano + veneno
Esquivar	60% (30/12)

Perícias

Arremessar 60%, Charme 80%, Inglês 70%, Mythos de Cthulhu 70%, Naacal 80%, Nível de Crédito 60%, Psicologia 40%.

Talentos Pulp

Ataques Rápidos (pode gastar 10 pontos de Sorte para ganhar mais um ataque em uma rodada de combate); Pés Ligeiros (pode gastar 10 de Sorte para evitar ficar em “desvantagem numérica” em combate corpo a corpo ao longo de um combate inteiro).

Armadura: 1 ponto de escamas escondidas sob sua carne humana; geralmente sob o efeito de Proteger a Carne, ganhando 5D6 pontos de armadura adicionais (custa 5 pontos de magia).

Feitiços: Contactar Tsathoggua, Contactar Prole Amorfa, Encarquilhar, Proteger a Carne.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos por ver Rose Meadham em sua forma verdadeira de pessoa-serpente.

- Descrição:** a pele do rosto de Rose Meadham tem muitas cicatrizes, assemelhando-se a cera derretida (resultado do veneno de Canning). Ela costuma usar um véu quando está em companhia humana, para evitar assustar as pessoas desnecessariamente.
- Características:** possui um charme que vai anular qualquer estranhamento causado por sua desfiguração. Sob as máscaras de seu véu e seu rosto humano há um coração frio dedicado a um deus alienígena sombrio.
- Ganchos de interpretação:** se possível, tentará fazer com que os heróis se voltem contra Joshua Meadham e a Caduceus. Se não conseguir fazer com que os heróis fiquem de seu lado, tentará manipulá-los usando intermediários humanos para fornecer informações conflitantes.

TYRANISSH, A FEITICEIRA SONHADORA

- Aparece em: Capítulos 1–9

Tyranissh esteve perdida em dimensões oníricas por milênios. Ela acredita que o povo serpente a abandonou. A divisão entre os adoradores de Tsathoggua e Yig ainda não tinha despedaçado completamente o seu povo quando Tyranissh iniciou a sua jornada onírica. Consequentemente, uma vez acordada, ela se desespera com a futilidade da divisão religiosa entre os seus e agora deseja usar seu conhecimento para elevar seu povo à grandeza novamente. Se acordar, Tyranissh embarcará em uma busca para completar o trabalho dos cientistas-feiticeiros de Mu, fundindo o povo serpente e a humanidade em uma única raça.

Como Tyranissh data de uma época em que o povo serpente ainda era poderoso, ela é um espécime mais resistente do que a maioria de seus companheiros modernos. A variante do feitiço Consumir Semblante que Tyranissh conhece se manifesta de uma forma única; em vez de consumir a carne do alvo, ela coloca suas mãos sobre a vítima e lentamente muda a própria aparência para imitar a dela. A vítima permanece viva por algumas horas, mas lentamente se desidrata e depois se desintegra em uma pilha de pó.



Tyranissh, por Aljosa Mujabasic

F:

Heróis que fizerem amizade com Tyranissh podem aprender um pouco de naacal com ela. Ela vai ensinar 1D10 pontos em Outra língua (Naacal) após pelo menos dois dias de conversas pessoais.

Tyranissh está especialmente disposta a fazer amizade com heróis que estiverem passando pelo processo de hibridização, pois eles a lembram de seus próprios planos para a humanidade. Embora ela não discuta esses planos, compartilhará suas opiniões negativas sobre os cultos de Yig e Tsathoggua. A partir do Capítulo 7 em diante, isso passa a incluir as ressalvas dela sobre os planos finais tanto da Caduceus quanto da Noite Interior. Ela também vai usar revelações sobre os planos de seus rivais para desviar e desorientar heróis que comecem a investigar seus objetivos de unificar o povo serpente e a humanidade.

FOR 90 **CON** 75 **TAM** 85 **DES** 90 **INT** 120
APA — **POD** 125 **EDU** — **SAN** — **PVs** 16
DX: +1D6 **Corpo:** 2 **MOV:** 8* **PMs:** 25 **Sorte:** 99

*Capaz de escalar superfícies verticais como uma lagartixa.

Combate

Ataques por rodada: 1 (garras, arma, mordida)

Mordida: injeta veneno, fazendo com que o alvo precise ser bem-sucedido em um teste Extremo de CON para não sofrer 1D8 de dano.

Lutar	Briga 70% (35/14), 1D3 + 1D6 de dano
Mordida	50% (25/10), 1D8 de dano + veneno
Esquivar	60% (30/12)

Perícias

Arremessar 50%, Encontrar 55%, Escutar 50%, Furtividade 65%, Inglês 30%, Intimidação 70%, Mythos de Cthulhu 70%, Naacal 80%, Saltar 70%, Sonhar 80%.

Talentos Pulp

Assustador (reduz a dificuldade em um passo ou ganha um dado de bônus em testes de Intimidação); Ciência Estranha (pode construir e consertar dispositivos de ciência estranha).

Armadura: 3 pontos de escamas escondidas sob sua carne humana; geralmente sob o efeito de Proteger a Carne, fornecendo 5D6 pontos de armadura adicionais (custa 5 pontos de magia).

Feitiços: Consumir Semblante, Contactar Tsathoggua, Contactar Yig, Convocar Ghataothoa, Criar Névoa de R'lyeh, Criar Portal, Dissolver Carne, Devastar, Dominação, Encarquilhar, Enevoar Memória, Invocar/Vincular Prole Amorfa, Proteger a Carne, Punho de Yog-Sothoth.

Perda de Sanidade: 0/1D6 pontos de Sanidade por encontrar Tyranissh.

CONVOCAR GHATANOHTHOA

- **Custo:** 1 ponto de magia ou mais por pessoa; 1D10 pontos de Sanidade (somente do conjurador)
- **Tempo de conjuração:** 1-100 minutos

Convoca Ghataothoa, o Senhor do Vulcão, para o conjurador. O feitiço só funciona se for realizado no continente de Mu. A menos que este feitiço seja conjurado na escuridão absoluta, o conjurador estará arriscando sua vida, pois contemplar a forma desse Grande Antigo transforma o corpo da vítima em uma múmia viva petrificada, com a carne se assemelhando a couro endurecido, enquanto o cérebro e os órgãos são, de alguma forma, preservados indefinidamente — deixando a consciência viva em meio a uma agonia enlouquecedora.

- **Descrição:** na sua forma de mulher-serpente, Tyranissh é uma humanoide alta, coberta por escamas finas e multicoloridas. Ela prefere robes escarlates, como usava há muito tempo. Tem um ar majestoso.
- **Características:** fareja o ar com a língua; esse é um mundo novo para ela, cheio de sabores estranhos.
- **Ganchos de interpretação:** se a oportunidade se apresentar, ela faz perguntas sobre o mundo, sobre a humanidade, sobre as pessoas-serpente atuais e sobre Mu. Mais tarde, pode tentar recrutar os heróis para sua causa.

Nota do Guardião: se os heróis se aliarem a Tyranissh, eles podem ter a oportunidade de ampliar seu aprendizado. A critério do Guardião, Tyranissh pode ensinar os heróis sobre a cultura do seu povo, fazendo eles ganharem 1D10 pontos em Outra Língua (Naacal) e Mythos de Cthulhu.

MONSTROS

Pessoa-Serpente Padrão

Aqui estão dez conjuntos de estatísticas para pessoas-serpente, fornecendo ao Guardião alguma variação. Sugerimos que o Guardião varie suas descrições com base em suas características (por exemplo, uma pessoa-serpente sendo menor (TAM baixo), uma grande e musculosa (TAM e FOR altos), outra particularmente rápida (DEX alta), e assim por diante).

Sorte: 0

Combate

Ataques por rodada: 2 (garra, mordida, arma)

Mordida: injeta veneno, fazendo com que o alvo precise ser bem-sucedido em um teste Extremo de CON para não sofrer 1D8 de dano.

Lutar: 1D3 + DX de dano, ou arma (ver abaixo)

Cada pessoa-serpente pode estar armada com uma das armas a seguir:

1. Garrote: 1D6 + DX de dano
2. Faca grande: 1D4 + 2 + DX de dano
3. Víboras Aladas × 3 (p. 250)
4. Espada larga: 1D8 + 1 + DX de dano
5. Faca pequena: 1D4 + DX de dano
6. Chicote da Dor (p. 248)
7. Porrete: 1D6 + DX de dano
8. Facão: 1D8 + DX de dano
9. Presas Voadoras × 3 (p. 250); a perícia Arremessar é igual à perícia Lutar
10. Nunchaku: 1D8 + DX de dano

Armadura: 1 ponto de escamas.

Feitiços: nenhum (ao critério do Guardião).

Perda de Sanidade: perda de 0/1D6 pontos por encontrar uma pessoa-serpente.

Pessoa-Serpente	FOR	CON	TAM	DES	INT	POD
1	50	35	50	60	85	90
2	55	90	35	55	80	45
3	90	40	30	90	50	50
4	80	90	90	65	120	55
5	90	60	45	65	115	90
6	50	85	50	80	110	50
7	35	90	65	55	75	55
8	40	80	65	60	45	60
9	45	40	90	75	100	50
10	85	50	40	50	80	40

Pessoa-Serpente	PV	DX	APA	MOV	LUTAR	ESQUIVAR
1	8	0	0	8	80% (40/16)	60% (30/12)
2	12	0	0	9	60% (30/12)	30% (15/6)
3	7	0	0	9	50% (25/10)	70% (35/14)
4	18	+1D6	2	7	80% (40/16)	60% (30/12)
5	10	+1D4	1	9	50% (25/10)	40% (20/8)
6	13	0	0	8	80% (40/16)	30% (15/6)
7	15	0	0	7	60% (30/12)	70% (35/14)
8	14	0	0	7	60% (30/12)	30% (15/6)
9	13	+1D4	1	7	60% (30/12)	40% (20/8)
10	9	+1D4	1	9	60% (30/12)	30% (15/6)