



Golem, armadura ou estátua que ganha vida por meio de magia e ciência combinadas, criado há muito tempo atrás para guardar certos refúgios ancestrais.

Reflexos de culturas antigas e extremamente avançadas, tanto no campo do conhecimento como no da magia, os autômatos têm formas e personalidades que variam de acordo com cada mundo. Na maioria das vezes foram criados pelos anões ou gnomos para proteger seus complexos subterrâneos, mesmo que venham a abandoná-los. Como não costuma haver espaço para sociedades tão desenvolvidas nos cenários de fantasia medieval, é comum que os autômatos sejam os sobreviventes de domínios da antiguidade que se perderam no tempo ou no espaço, deixados para proteger lugares cujos donos que os criaram jamais voltarão novamente.

### **Autômato, Guardião**

*Podem ficar imóveis por séculos feito estátuas, mas tão logo uma contingência seja ativada eles ganham vida, única e exclusivamente para cumprir suas ordens. No caso destas criaturas em especial, são construídas para destruir quaisquer invasores onde foram orientados a proteger.*

**Atributos:** Agilidade 1, Conhecimento 3, Força 6 (-2S Correr), Inteligência 1, Manejo 5, Percepção 3, Resistência 6, Vontade 3 e Outros 0 (-2S Charme).

**Combate** (In/Def/Ab/Vi): Físico 1/2/5/6.

**Ataques:** Punhos 5/5f ou Maça 5/8f.

**Virtudes:** Armadura Natural, Assustador, Bravura, Dádiva de Autômato (*Causar Medo*) e Incansável.

**Fraquezas:** Ameaçador, Lentidão (-1m) e Servo.

**Posses:** Maça (*nem sempre*).

**Estratégia:** Derrubar os oponentes um a um, do mais forte até o mais fraco.

### **Autômato, Infiltrador**

*Quando a força bruta precisa ser substituída pela rapidez, a forma que essas criaturas são construídas ganha contornos mais esguios, peças mais leves e juntas mais elaboradas, mesmo que seu comportamento continue tão frio, preciso e sem individualidade quanto qualquer outro autômato.*

**Atributos:** Agilidade 6, Conhecimento 3, Força 6, Furtividade 5, Inteligência 1 (-2S *Memória*), Manejo 4, Percepção 3, Resistência 3, Vontade 3 e Outros 0.

**Combate** (*In/Def/Ab/Vi*): Físico 6/3/3/3.

**Ataques:** Punhos 4/4f ou Espada Estreita 4/7f.

**Virtudes:** Armadura Natural, Bravura, Dádiva de Autômato (*Impulso*) e Incansável.

**Fraquezas:** Esquecido e Servo.

**Posses:** Espada estreita (*nem sempre*).

**Estratégia:** Executar ordens primárias sem se deixar confundir por influências externas.

### **Autômato, Mordomo**

*Nem todas essas criaturas foram elaboradas para exercer funções físicas. Uma pequena parcela delas foi criada para servir indivíduos definidos quando criam consciência nesse mundo; são servos incansáveis e dispostos a dar a vida pelos seus senhores.*

**Atributos:** Agilidade 2, Conhecimento 5, Força 4 (-2S *Correr*), Inteligência 4, Manejo 3, Percepção 4, Resistência 3, Vontade 3 e Outros 0.

**Combate** (*In/Def/Ab/Vi*): Físico 2/1/3/3 e Mental 4/3/5/3.

**Ataques:** Punhos 3/2f ou Adaga 3/8f e Jogo 3/3m

**Virtudes:** Armadura Natural, Bravura, Dádiva de Autômato (*Captar Emoções*) e Incansável.

**Fraquezas:** Lentidão (-1m) e Servo.

**Posses:** Adaga (*nem sempre*).

**Estratégia:** Servir e proteger o seu senhor da melhor maneira possível, tendo de recuar e fugir se necessário.

Seguem algumas ideias para a utilização de Autômatos:

- ◆ Peças reunidas de diferentes lugares pelos heróis ganham vida num momento de perigo e salvam o dia.
- ◆ Um autômato ganha vida no subterrâneo, mas não tem certeza se os heróis são invasores que devem ser destruídos.
- ◆ A entrada numa catacumba abandonada há séculos desperta dois exércitos de autômatos que voltam a lutar entre si.
- ◆ Os últimos sobreviventes de um exército derrotado ativam um autômato numa torre abandonada que reacende a batalha.
- ◆ Um autômato partido ao meio ganha vida na metade de cima e relata aos heróis sobre quem o destruiu dias antes.
- ◆ Graças a um mapa, o herdeiro de um reino esquecido encontra um autômato mordomo que explica a sua nobre linhagem.
- ◆ Um autômato infiltrador foi manipulado por um feiticeiro para lhe servir como coletor de componentes mágicos.

- ◆ Rumores dizem que o senhor de um domínio pobre e isolado despertou um autômato que começou a servi-lo e a seu povo.
- ◆ A resposta para uma charada de um livro antigo só pode ser encontrada com a ajuda do autômato criado pelo autor.
- ◆ Um anão possui em sua torre um autômato destruído numa mesa em que há anos procura uma forma de ressuscitar.
- ◆ A jóia que os heróis procuram está dentro de uma criatura de pedra que precisa ser completamente destruída.
- ◆ Os viajantes são salvos por um autômato que se junta a eles, sem revelar no entanto as suas verdadeiras intenções.
- ◆ Dois guardiões que protegem um portal exigem que se diga uma palavra-chave para que abram caminho e permitam sua entrada.
- ◆ Sensitivos que tocam numa arma antiga e estranha têm visões de uma criatura de metal dentro de um templo de luzes.
- ◆ Um infiltrador tem sequestrado as filhas dos nobres e as levado a um cativo, sob as ordens de um outro autômato.