

SWORD
SORCERY

Dungeons & Dragons® Cenário de Campanha

Ravenloft

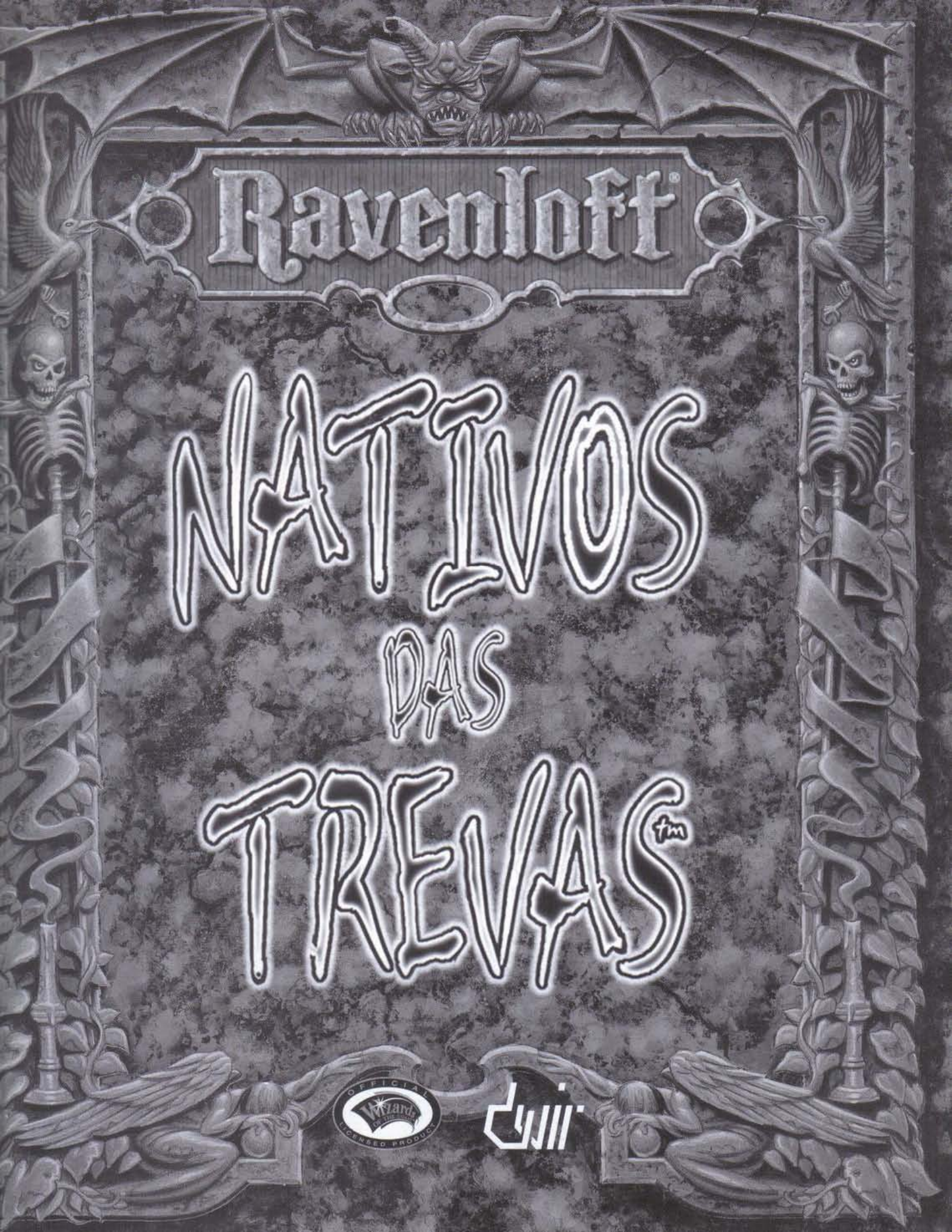
NATIVOS DAS TREVAS



Livro de Regras Básicas





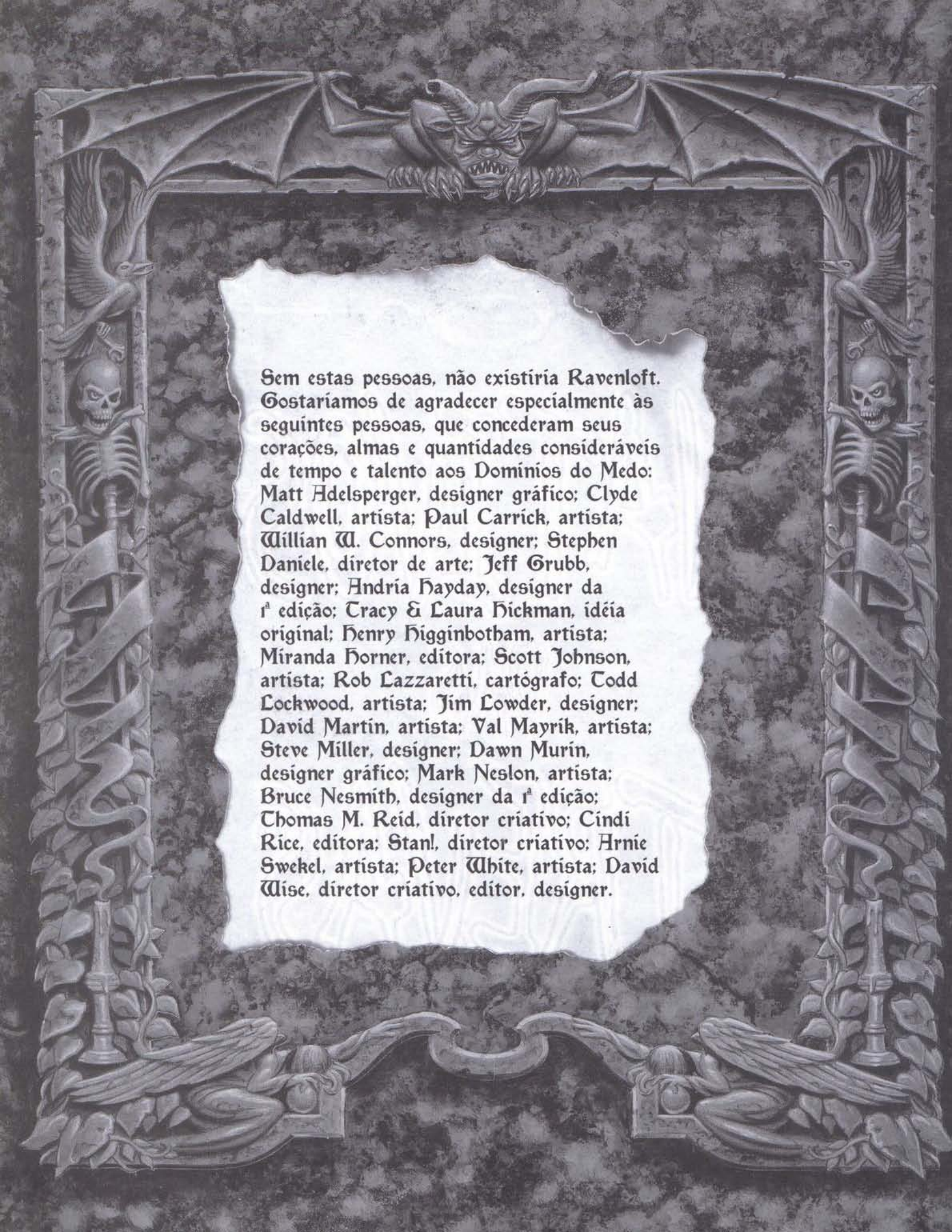


Ravenloft®

NATIVOS
DAS
TREVAS™



duii



Sem estas pessoas, não existiria Ravenloft. Gostaríamos de agradecer especialmente às seguintes pessoas, que concederam seus corações, almas e quantidades consideráveis de tempo e talento aos Domínios do Medo: Matt Adelsperger, designer gráfico; Clyde Caldwell, artista; Paul Carrick, artista; William W. Connors, designer; Stephen Daniele, diretor de arte; Jeff Grubb, designer; Andria Hayday, designer da 1ª edição; Tracy & Laura Hickman, idéia original; Henry Higginbotham, artista; Miranda Horner, editora; Scott Johnson, artista; Rob Lazzaretti, cartógrafo; Todd Lockwood, artista; Jim Lowder, designer; David Martin, artista; Val Mayrik, artista; Steve Miller, designer; Dawn Murin, designer gráfico; Mark Neslon, artista; Bruce Nesmith, designer da 1ª edição; Thomas M. Reid, diretor criativo; Cindi Rice, editora; Stanl, diretor criativo; Arnie Swekel, artista; Peter White, artista; David Wise, diretor criativo, editor, designer.

Ravenloft

Créditos

Autores:

Beth Bostic, Bernard E. Cana, Jackie Cassada, Andrew Cermak, Leonard Dessert, Robert Farnsworth, Christopher S. Gurney, Carla Hollar, Jeffrey Kahrs, Brett King, Rucht Lilavivat, John W. Mangrum, Joe Masdon, Stewart MacWilliam, Tadd McDivitt, Nicky Rea, John Richardson, C. Bryant Strickland, Andrew Wyatt e Fred Yelk

Jogadores na Fase de Teste:

Biscuit, Jeff Cisneros, Adam Garret, Jess Heinig, Virginie Lagrange, Nick Peretta, Colin Stuck e Ian Stuck

Desenvolvimento:

Jackie Cassada and Nicky Rea with John W. Mangrum

Desenvolvimento Adicional:

Beth Bostic

Editor:

Andrew Hackard

Diretor de Arte:

Richard Thomas

Diagramação e Tipografia:

Ron Thompson

Arte Interior:

Bob Gladrosich, Jeff Holt, Jamie Powers, Aaron Siddell, James Stowe, Drew Tucker e Melissa Uran

Arte de Capa e Contracapa:

Ron Thompson

Agradecimentos:

Baseado nas regras originais de Dungeons & Dragons® (criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson) e no novo jogo Dungeons & Dragons desenvolvido por Johnathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Ravenloft, Dungeons & Dragons®, os logotipos do D&D, D20 system e da Wizards of the Coast são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiária da Hasbro, Inc., e foram usados pela Arthaus com permissão.



Créditos da Edição Brasileira

Copyright© Wizards of the Coast

Título Original:

Ravenloft: Denizens of Darkness Core Rulebook

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Bruno Cobbi Silva

Revisão: Douglas Ricardo Guimarães

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-

Publicado em julho/2004

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Ravenloft: Nativos das Trevas / Tradução Bruno Cobbi Silva –
São Paulo : Devir, 2004.
Vários autores.
Vários ilustradores.
Título Original: Ravenloft: Denizens of Darkness
1. Jogos de Aventuras 2. Jogos de Fantasia

04-4237

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Jogos de aventura : Recreação | 793.9 |
| 2. Jogos de fantasia : Recreação | 793.9 |
| 3. "Roleplaying games" : Recreação | 793.9 |

Agradecimentos:

Bruno – Para os Muppets (rumulando desde 04/10/03) e Ná: típi-típá pra você!

Douglas – Para a turma de Curitiba, em especial aos donos do Bar e do Nargallé.

"Altino 151" – As minhas estrelas negras que brilharam no meu céu!

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/1998. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados

Devir Livraria Ltda.

Brasil
Rua Teodoro Souto, 624
Cambuci
CEP: 01539-000
São Paulo - SP
Fone: (11) 3347-5700
Fax: (11) 3347-5708
E-mail:
duvidas@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

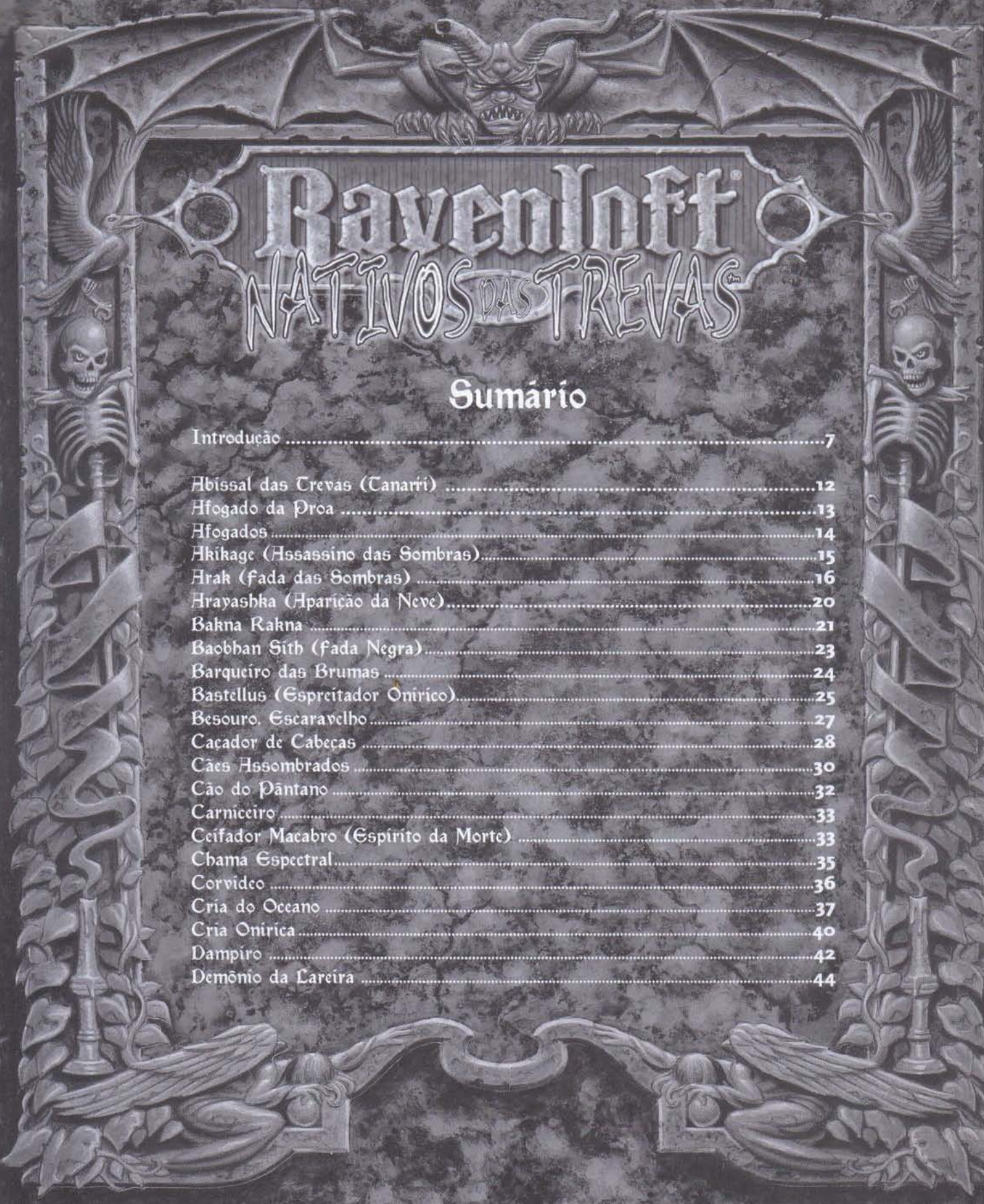
Portugal
Pólo Industrial
Rejo dos Carreiros
Armazém 4, Escritório 2,
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212 - 139 440
Fax: 212 - 139 449
E-mail:
edicoes.devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

Espanha
Rambla Cataluña, 117
Pral. 2º
08008 - Barcelona
Fone: 93-218-9870
Fax: 93-415-1342
E-mail: spain@devir.es
Site: www.devir.es



DEVIR LIVRARIA
www.devir.com.br





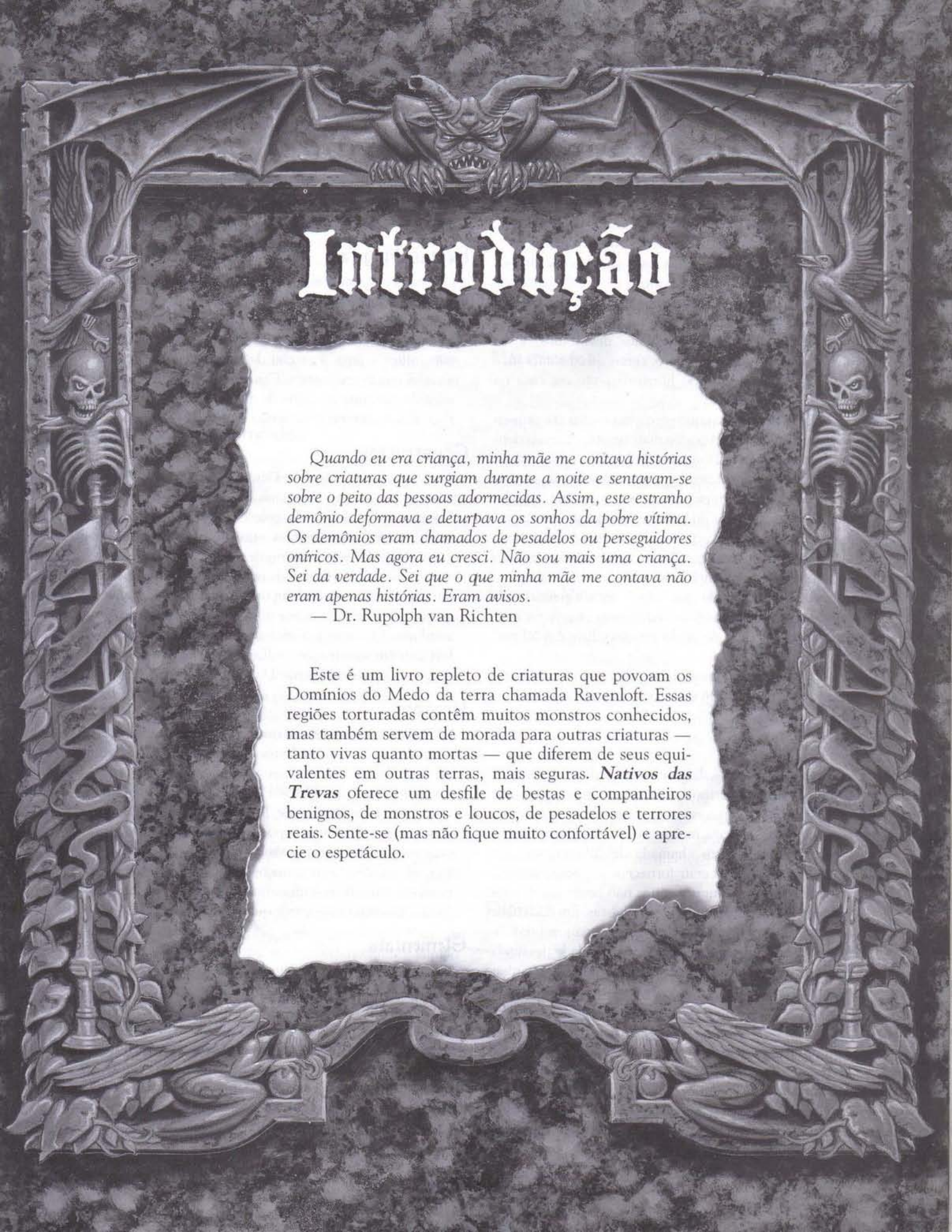
Ravenloft®

NATIVOS DAS TREVAS™

Sumário

Introdução	7
Abissal das Trevas (Canari)	12
Afogado da Proa	13
Afogados	14
Akikage (Assassino das Sombras).....	15
Arah (fada das Sombras)	16
Arayashka (Aparição da Neve).....	20
Bakna Rakna	21
Baobhan Sith (fada Negra).....	23
Barqueiro das Brumas	24
Bastellus (Espreitor Onírico).....	25
Besouro, Escaravelho	27
Cacador de Cabeças	28
Cães Assombrados	30
Cão do Pântano	32
Carniceiro	33
Ceifador Macabro (Espírito da Morte)	33
Chama Espectral.....	35
Corvêdo	36
Cria do Oceano	37
Cria Onírica	40
Dampiro	42
Demônio da Lareira	44

Diabrete Assassino	45	Marikith.....	130
Doppelganger Assombrado	46	Morcego.....	131
Duende	47	Muro Vivo	133
Elemental Assombrado	48	Náufrago faceiro.....	134
Ermordening	54	Nevoeiro Zumbi.....	136
Espantalho Assombrado.....	56	Odem.....	138
Espírito Radiante.....	57	Órfão Espectral.....	139
Espreitador da Carnica.....	58	Ossada Escarlata.....	140
Esqueleto	59	Paka	141
Estatueta.....	61	Personificador	142
fragmentado	65	Pesadelo Assombrado	143
fulgor Colérico	66	Planta Assombrada	144
fúrias	67	Quevari.....	155
Gato	70	Rato de Tentáculos	156
Geist	72	Remanescente Aquático	157
Golem Assombrado.....	74	Ryo	158
Gremishka	78	Sanguessuga Caça-Bruxas	159
Habitante dos Subterrâneos	79	Severo	160
Hebi-no-onna (Mulher-Serpente)	80	Substituto (Consangüíneo).....	161
Homem Inverso	81	Tatuagem Viva	163
Homem-Lobo	83	Tecelão Onírico	167
Homem do Pântano.....	85	Tenebris.....	168
Inseto Gigante Assassino.....	86	Títere Pútrido.....	169
Inumano Assombrado	87	Troll Assombrado	170
Javali-Navalha	88	Unicórnio das Trevas	171
Kizoku	89	Valpurleiche (O Enforcado)	172
Ladrão de Peles.....	91	Vampyro	174
Lebendtod	92	Víbora das Sombras.....	175
Licantropo	94	Violador.....	176
Limo da Sepultura	102	Vistani, Humano	177
Linhagens Vampíricas	103	Viúva Escarlata.....	178
Lorde Carnícal	121	Vorlog.....	179
Lorde Zumbi.....	123	Zé Gelado.....	182
Manipulador	124		
Mantor Assombrado	127	Índice Remissivo	183



Introdução

Quando eu era criança, minha mãe me contava histórias sobre criaturas que surgiam durante a noite e sentavam-se sobre o peito das pessoas adormecidas. Assim, este estranho demônio deformava e deturpava os sonhos da pobre vítima. Os demônios eram chamados de pesadelos ou perseguidores oníricos. Mas agora eu cresci. Não sou mais uma criança. Sei da verdade. Sei que o que minha mãe me contava não eram apenas histórias. Eram avisos.

— Dr. Rupolph van Richten

Este é um livro repleto de criaturas que povoam os Domínios do Medo da terra chamada Ravenloft. Essas regiões torturadas contêm muitos monstros conhecidos, mas também servem de morada para outras criaturas — tanto vivas quanto mortas — que diferem de seus equivalentes em outras terras, mais seguras. **Nativos das Trevas** oferece um desfile de bestas e companheiros benignos, de monstros e loucos, de pesadelos e terrores reais. Sente-se (mas não fique muito confortável) e aprecie o espetáculo.



presentando a fantasia Gótica

As aventuras que acontecem dentro das Brumas de Ravenloft devem refletir o clima exótico e exclusivo dos Domínios do Medo. Tanto os jogadores quanto os Mestres precisam saborear o medo e o terror palpáveis que caracterizam um jogo ambientado em um cenário de fantasia sombria ou gótica.

Castelos gigantescos, pântanos devastados, lobos uivando, sinais de mau-agouro, coisas que assombram a noite e matam de formas horríveis estão em casa no cenário de Ravenloft.

Mesmo as criaturas que parecem familiares à primeira vista tornam-se um pouco mais sinistras e letais dentro do contexto dos Domínios do Medo.

Mesmo assim, o horror é muito mais do que sangue e carnificina. O arrepio que desce pela sua espinha quando passos vindos do lado de fora do quarto o acordam e você sabe que está sozinho; o repentino soar de um trovão que sacode todos os seus ossos enquanto você atravessa um campo deserto à procura de abrigo; a sensação torturante de que “algo” está vigiando cada um de seus movimentos — todos esses elementos causam um sentimento de medo genuíno. Este é o “clima” de Ravenloft.

Aqui estão algumas dicas de como transformar monstros “comuns” em seres anormais e completamente apavorantes.

Aberrações

Algumas criaturas desafiam a habilidade da mente a compreendê-las. Terrores rastejantes, horrores noturnos, abominações excessivamente grotescas para serem contempladas, quanto mais encontradas, pertencem à categoria de monstros chamada de “aberrações”. Os contos de H. P. Lovecraft fornecem um bom exemplo desses horrores. A fantasia gótica não hesita em descrever toda a “excentricidade” dessas bestas. Em Ravenloft (ou em qualquer outro cenário de fantasia sombria), os personagens dos jogadores verão sua sanidade desafiada sempre que encontrarem uma dessas criaturas estranhas e perturbadoras.

Animais e Bestas

Embora muitas criaturas “normais” habitem os Domínios do Medo, a natureza tem o costume de sucumbir à atmosfera corruptora criada pelos Poderes Sombrios. Muitos animais e bestas alteraram suas características de maneiras sinistras e mortíferas, tornando-se ameaças sobrenaturais até mesmo para os aventureiros

mais intrépidos. A sensação de testemunhar a “degeneração da natureza” deve estar presente nos encontros com muitos dos animais em Ravenloft. Os cães, gatos, morcegos e cavalos não podem ser considerados inofensivos na Terra das Brumas.

Bestas Mágicas

Ravenloft também possui criaturas que incorporam a “magia” ambiente dos Domínios do Medo. Enquanto muitas destas bestas podem representar ameaças físicas aos viajantes, algumas delas servem como guardiãs e não infligem uma sensação de erosão espiritual sobre aqueles que as encontram. Outras, no entanto, possuem mais do que uma centelha de magia negra e combinam risco físico genuíno com perigo espiritual e psíquico.

Constructos

O desejo de brincar de Deus e criar criaturas “vivas” a partir de matéria inorgânica alcança seu ápice nos Domínios do Medo. Os golens e outros constructos sobrenaturais demonstram suas próprias tendências e formas singulares no cenário de Ravenloft. Ao invés de serem reanimados através de um processo tedioso e caro, muitos constructos recebem uma paródia de vida apenas graças à força de vontade e aos desejos sombrios de seus criadores. O Capítulo Cinco do livro básico de Ravenloft contém informações valiosas sobre as propriedades únicas dos constructos nos Domínios do Medo.

Dragões

Embora você não encontre dragões detalhados de maneira explícita neste livro, o *Livro dos Monstros* possui informações adicionais suficientes sobre estes horrores alados para que os Mestres empreendedores os adaptem a uma campanha de Ravenloft. Os dragões em Ravenloft representam o poder de destruição da natureza e o sobrenatural. Assim como os incêndios florestais, os furacões e as erupções vulcânicas, os dragões parecem imbatíveis e incontroláveis. Nos Domínios do Medo, causam tanto terror quanto fascinação.

Elementais

Normalmente vistos apenas quando conjurados por aqueles poderosos o suficiente para isso, os elementais em Ravenloft refletem a natureza amaldiçoada e mórbida da região. Entretanto, ao invés de elementos comuns como terra, água, fogo e ar, os elementais de Ravenloft exemplificam a corrupção onipresente dessas substâncias naturais. As diferenças entre um elemental da terra “padrão” e um elemental da sepultura nos Domínios do Medo podem ser sutis, mas sempre se mostram distintas e inesquecíveis.





Fadas

As fadas ardilosas da Greta Sombria e de outras partes dos Domínios do Medo compartilham as qualidades sinistras e sombrias de Ravenloft. Como espíritos imortais da natureza, as fadas encontradas nas terras do Medo exemplificam seus aspectos mais inumanos.

Quando uma fada “morre”, seu corpo reverte a uma forma natural — uma poça de água absorvida pela terra, um punhado de folhas secas e flores murchas, uma névoa negra ou alguma outra manifestação da natureza. Encontrar as fadas em Ravenloft deve resultar em um respeito renovado por este “povo belo” e um terror duradouro.

Gigantes e Humanóides

Ravenloft contém muitas criaturas que caminham sobre duas pernas e que compartilham muitas características físicas com os humanos. Não cometa o erro de supor que essas semelhanças levam à compatibilidade. Muitas criaturas de aparência humanóide nos Domínios do Medo tiram vantagem dessa semelhança para se aproveitarem de homens e mulheres desavisados. Os horrendos homens do pântano e os camponeses Quevari aparentemente normais têm algo em comum — decididamente, *não* são humanos, exceto em aspectos superficiais. O valor do choque inerente à descoberta de um predador oculto (ou nem tanto) ou de um lobo em forma humana é uma parte essencial de se aventurar nos Domínios do Medo. Os Mestres devem enfatizar todos os laços dessas criaturas à humanidade e as qualidades perigosas que as separam dela.

Humanóides Monstruosos

Assim como os humanóides, os humanóides monstruosos possuem algumas coisas em comum com os humanos — mas apenas algumas. Como os habitantes humanóides dos Domínios do Medo, essas criaturas tendem a explorar a humanidade. Os encontros com enigmáticas mulheres-serpente e criaturas similares deixam os sobreviventes com a sensação de que tocaram em algo hediondo, perigoso e suficientemente similar aos humanos para causarem extremo incômodo e várias noites de sono perturbado.

Insetos

Os ratos, parasitas, insetos e outros horrores assustadores, rastejantes ou escorregadios ocupam o ventre de Ravenloft. Quando a morte e a doença são constantes, os viajantes enfrentarão a possibilidade de encontros com hordas dessas criaturas. Como os limos e outros seres relativamente estúpidos, os insetos enfa-

tizam a decadência subjacente ao coração dos Domínios do Medo.

Limos

Alguns “monstros” nos Domínios do Medo são simplesmente nojentos. Os limos e outras entidades bizarras são criaturas apenas no sentido mais amplo da palavra. Os encontros com esses seres estranhos fornecem uma oportunidade perfeita para levar a sério o conceito de horror visceral.

Metamorfos

Os metamorfos, de licantropos e viúvas escarlates aos doppelgangers, habitam a fronteira entre a aparência humana e o verdadeiramente bizarro. Assim como os humanóides, são semelhantes aos humanos — mas as diferenças superam as igualdades. A maior parte dos metamorfos incorpora um aspecto exagerado do lado menos honroso da humanidade — ganância, ira, luxúria ou preguiça. Os encontros com os metamorfos servem como reflexos do potencial oculto dos humanos para a bestialidade ou a violência.

Mortos-Vivos

A palavra “Ravenloft” lembra imagens de vampiros, sombras, zumbis e outros mortos errantes. Os Domínios do Medo geram hordas de mortos-vivos, algumas encontradas na maioria dos cenários de fantasia, mas muitas exclusivas do mundo de Ravenloft. Desde do elegante e notório Strahd até o desprezível vampiro halfling, desde a cruel chama espectral até o implacável naufrago faceiro, os mortos-vivos apresentam uma variedade infinita de formas e manifestações. Este é o coração de Ravenloft: o terror que domina todos os aventureiros dos Domínios do Medo — o medo de que, uma noite, também acabem percorrendo a trilha dos mortos-vivos. Isto é o melhor e o mais arrepiante da fantasia gótica.

Plantas

Assim como os animais de Ravenloft, as plantas se adaptam à natureza do ambiente. Talvez mais do que os animais, a vida vegetal nos Domínios consegue alimento da própria terra, absorvendo o fedor intenso do mal através das raízes e folhas. Muitas plantas, apesar de não serem “inteligentes”, apresentam uma certa malevolência contra qualquer coisa que ameace seu território. Algumas plantas evoluíram de fontes mágicas e representam uma ameaça muito maior do que uma flora deformada. Os aventureiros devem ficar atentos ao fato de que, quando abrirem seu caminho através da vegetação, a folhagem pode muito bem revidar.





Como Usar Este Livro

As criaturas contidas nestas páginas sequer pretendem abranger todas as maravilhas e horrores que habitam os Domínios do Medo. Ao invés disso, é possível encontrar exemplos de monstros que fornecerão algo a mais para a sua campanha de Ravenloft ou, com modificações mínimas, para qualquer cenário de fantasia sombria.

Devido à existência de um catálogo extenso, embora obsoleto, de criaturas para o cenário de Ravenloft, decidimos atualizar vários habitantes dos Domínios do Medo. Conseqüentemente, este livro contém estatísticas e descrições revisadas da maioria dos monstros clássicos de Ravenloft, adaptadas ao sistema d20™ e aos livros básicos de **Ravenloft**. Além disso, existem algumas surpresas — novas criaturas para serem acrescentadas à campanha.

Os monstros deste livro são apresentados em ordem alfabética e aparecem em uma de três formas básicas — criaturas únicas, grupos de monstros e modelos. As criaturas únicas aparecem com um conjunto de estatísticas e um comentário sobre sua aparência, hábitos e táticas de combate. Os grupos de monstros consistem em diversos tipos e subtipos. São fornecidas estatísticas para cada tipo, seguidas por comentários e informações gerais. Criaturas como vampiros e outros monstros complexos requerem o modelo, similar aos apresentados nos Apêndices do *Livro dos Monstros*.

Sinta-se livre para fazer experiências com as informações presentes nestas páginas. Nós fornecemos as diretrizes, mas é você quem precisa dar seu toque pessoal a essas criaturas.

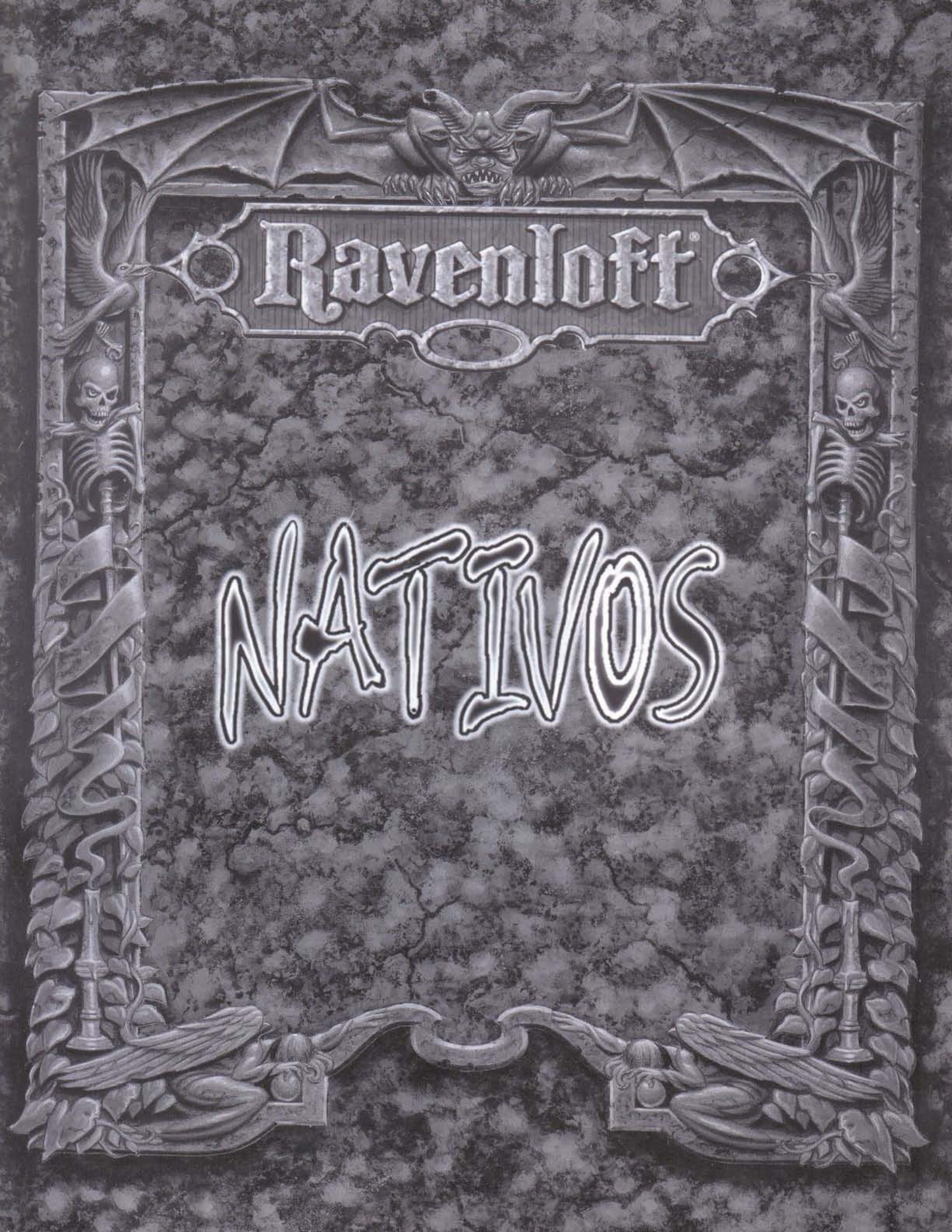
O que Você Não Vai Encontrar

Para aproveitar ao máximo o material deste livro, você vai precisar do livro básico de **Ravenloft** e do *Livro dos Monstros*. O *Livro do Jogador* e o *Livro do Mestre* também estão cheios de informações que irão ajudá-lo a preencher quaisquer lacunas que possam ser encontradas. Alguns verbetes contêm referências ao *Livro dos Monstros* para evitar repetições excessivas ou para explicar certas habilidades, manobras ou poderes.

Muitos monstros comuns não estão inclusos neste livro.

Você não irá encontrar esqueletos ou zumbis genéricos. O *Livro dos Monstros* fornece informações suficientes sobre esses monstros para que você construa suas próprias variações. De maneira semelhante, o livro básico de **Ravenloft** contém vários dados sobre outros habitantes dos Domínios do Medo. As bruxas, múmias e lichs são muito bem explicados nesse livro e, por causa disso, não estão presentes em *Nativos das Trevas*. Ao invés disso, você poderá encontrar uma série de outras criaturas menos comuns em outros ambientes, mas que concedem um elemento de medo especial às terras de Ravenloft.





Ravenloft®

NATIVOS



Abissal das Trevas (Tanar'ri)

Dados de Vida:	Extra-Planar (Médio — Caótico, Mau) 7d8+7 (39 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, Voo 6 m (desajeitado)
CA:	13* (+2 Des, +1 natural) (veja o texto)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +8, mordida +3
Dano:	Garra 1d6+1, mordida 1d8
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Bote, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Armadura de sombras, qualidades de Tanar'ri, Redução de Dano 5/prata, sensibilidade à luz, percepção às cegas
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +7, Von +7
Habilidades:	For 13, Des 15, Con 13, Int 12, Sab 14, Car 15
Perícias:	Blefar +8, Concentração +8, Esconder-se +8*, Intimidar +10, Saltar +10, Ouvir +13, Furtividade +10, Sentir Motivação +7, Observar +9
Talentos:	Prontidão, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	8–12 DV (Médio); 13–20 DV (Grande)

Combate

Um abissal das trevas ataca com suas garras e sua mordida feroz. Estas criaturas sempre procuram se manter na escuridão total, e para isso tentam apagar tochas e lanternas carregadas por seus oponentes, desarmando-os.



Aprisionadas nos Domínios do Medo, as criaturas invocadas de outros planos muitas vezes enlouquecem, mas esses demônios se adaptaram muito bem à escuridão e às sombras que recobrem toda a terra. Eles não precisam se alimentar, existindo apenas para disseminar o mal, o medo e a destruição por onde passam. Alguns estudiosos acreditam que os abissais das trevas podem estar seguindo as ordens de Venéban, o lorde negro monstruoso do Solar Prole da Escuridão.

Os abissais das trevas se parecem com humanóides altos e esguios, compostos inteiramente de escuridão. Eles possuem longas garras nas mãos e nos pés, além de asas de morcego atrofiadas saindo de seus ombros. Muitas vezes confundidos com meras sombras, eles odeiam a luz e buscam permanecer no conforto da obscuridade.



Armadura de Sombras (Sob): Os abissais das trevas recebem +4 de bônus de deflexão na CA em condições de baixa luminosidade (tochas, lanternas, luz da lua ou das magias *luz* ou *chama contínua*). Na escuridão total, esse bônus aumenta para +8.

Bote (Ext): Caso um abissal das trevas salte sobre um oponente na primeira rodada de combate, poderá realizar quatro ataques de garra como seu bônus de ataque total mesmo se já tiver usado sua ação de movimento.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite diário — *causar medo*, *escuridão*; 1/semana — *recipiente arcano*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD 12 + nível da magia).

Imunidades (Ext): Os abissais das trevas são imunes a veneno e eletricidade.

Resistências (Ext): Os abissais das trevas possuem resistência a frio, fogo e ácido 20.

Telepatia (Sob): Um abissal das trevas é capaz de se comunicar telepaticamente com qualquer criatura a menos de 30 metros que possua um idioma.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os abissais das trevas sofrem -2 de penalidade em todas as jogadas de ataque casos sejam expostas à luz do sol ou se estiverem no raio de alcance da magia *luz do dia*. Todos os ataques feitos contra um abissal das trevas nestas condições que atinjam a margem de ameaça serão considerados sucessos

decisivos sem a necessidade de uma jogada de confirmação.

Perícias: Na penumbra ou na escuridão total, o abissal das trevas recebe +10 de bônus racial nos testes de Esconder-se.

Afogado da Proa

Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)

Dados de Vida:	4d12 (26 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Vôo 9 m (perfeito)
CA:	13 (+2 Des, +1 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +7 (ou cimitarra +7)
Dano:	Toque incorpóreo 1d6 e enjôo (1d6+7 contra seres etéreos), cimitarra 1d6+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Manifestação, toque nauseante, telecinésia
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +5
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +3, Von +2
Habilidades:	For 16, Des 15, Con —, Int 9, Sab 12, Car 16
Perícias:	Equilíbrio +6, Esconder-se +8, Ouvir +8, Profissão (marinheiro) +6, Procurar +8, Observar +10
Talentos:	Prontidão, Ambidestria, Esquiva, Ataque Poderoso
Terreno/Clima:	Aquático/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	5–8 DV (Médio)



O afogado da proa (também chamado de “desgraça dos marinheiros”) é um espírito vingativo que se dedica a destruir aqueles que considera culpados pela sua morte. Todos esses seres foram marinheiros de embarcações oceânicas que morreram num acidente no mar. Como uma visão deformada e incorpórea de um cadáver inchado e mordiscado pelos peixes, ele lança o mau agouro sobre os membros da tripulação que o conheciam quando era vivo. Geralmente invisível, manifesta-se apenas para exhibir suas feições apavorantes para aqueles sobre os quais lançará sua vingança, que acabam saltando para o mar, com medo. Os afogados da proa não descansarão até que toda a tripulação esteja morta ou que o navio seja destruído. Ele deve permanecer em sua tumba oceânica entre 1 e 10 anos antes de iniciar sua vingança. A primeira aparição do afogado da proa sempre acontece no aniversário de sua morte.



Combate

Um afogado da proa sempre executa o mesmo procedimento: seus ataques acontecem uma vez por noite e atinge as pessoas que o conheciam, ou ocorrem no lugar onde ele executava suas tarefas quando vivo (como fogo na cesta de gávea no caso do marinheiro ter sido um vigia). O afogado da proa sempre prefere atacar indiretamente se for possível, usando seu toque nauseante apenas quando não consegue criar acidentes fatais a bordo. Como seu espírito é ligado ao mar, se qualquer capitão for sábio (ou tolo) o suficiente para encalhar seu navio em terra, o morto-vivo será destruído no mesmo instante.

Manifestação (Sob): Quando um afogado da proa se manifesta, é capaz de utilizar seu ataque de toque e sua arma fantasmagórica e poderá ser atacado pelas criaturas no Plano Material e no Plano Etéreo. Entretanto, sua aparência também causará *medo*, como a magia conjurada por um feiticeiro de 12º nível (teste de resistência de Vontade contra CD 15 para resistir).

Toque Nauseante (Sob): Um afogado da proa que atingir um ser vivo com seu ataque nauseante causará 1d6 pontos de dano. A vítima também deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficará enjoada instantaneamente. Os indivíduos enjoados são incapazes de atacar, conjurar magias, concentrar-se em magias ou fazer qualquer coisa que exija atenção. A única ação que um personagem nesse estado consegue realizar é um movimento (ou uma ação

equivalente a um movimento) por rodada. O enjôo dura até que a vítima seja curada. Qualquer tipo de cura mágica anula esse efeito.

Telecinésia (Sob): O afogado da proa pode usar *telecinésia* uma vez por rodada como uma ação livre, como a magia conjurada por um feiticeiro de 12º nível. Sua telecinésia só consegue afetar objetos.

Afogados

	Fada (Pequeno — Aquático)
Dados de Vida:	2d6+2 (9 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)
Deslocamento:	6 m, natação 9 m
CA:	15 (+4 Des, +1 tamanho)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +1
Dano:	1d4-1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Espíritos unificados, dependência aquática, Redução de Dano 5/prata
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +5, Von +1
Habilidades:	For 9, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 15
Perícias:	Blefar +10, Esconder-se +15, Ouvir +6, Furtividade +7, Sentir Motivação +8, Observar +6
Talentos:	Prontidão, Esquiva
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo nas proximidades de água, aquático ou pântano/Qualquer
Organização:	Ninhada (3)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	—

Os afogados são fadas aquáticas que vivem em pântanos ou tanques de água parada. Elas se parecem com crianças do sexo feminino, têm menos de 90 centímetros e olhos grandes e tristes. Os afogados pesam cerca de 20 quilos, vestem roupas infantis e em geral cheiram a água podre. Eles se comunicam telepaticamente entre si, mas também falam vários idiomas. Podem respirar tanto em terra quanto na água e são exímios nadadores. Eles odeiam todos os humanóides e não perdem a chance de atormentá-los.

Combate

Os afogados sempre surgem em grupos de três. Um deles se aproxima do humanóide por terra, parecendo sujo e encharcado. Ele implora pela ajuda da pessoa e





alega que sua irmã está se afogando. Muitas vezes, um dos demais corre de um lado para o outro gritando por ajuda para encorajar a pessoa a mergulhar na água sem pensar muito. A criatura levará a pessoa para águas mais profundas onde os demais a atacarão. Frequentemente, usam a magia *construção* para ajudar a manter a pessoa debaixo d'água.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o afogado precisa atingir um oponente Médio ou menor deslocando-se pela água com suas duas garras. Caso prenda a criatura, poderá tentar arrastá-la imobilizada para o fundo. Os três afogados atacam o mesmo oponente, usando a ação Prestar Ajuda (consulte "Ataques e Danos Especiais" no Capítulo Oito do *Livro do Jogador*) para aumentar suas chances de matar a vítima. Essas criaturas mantêm a vítima presa até que ela se afogue (consulte "Meio Ambiente" no Capítulo Três do *Livro do Mestre*).

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — *confusão*, *construção*, *detectar magia*, *enfeitiçar pessoas* e *globo de luz*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD 12 + nível da magia).



Espíritos Unificados (Sob): A ninhada de afogados compartilha uma força vital comum. Qualquer dano causado a um deles se dividirá igualmente entre os três. Se os Pontos de Vida de um dos afogados forem reduzidos a 0, os demais fugirão, sabendo que, enquanto estiverem em suas águas nativas, não podem morrer a menos que todos alcancem -10 Pontos de Vida. Enquanto os afogados permanecem em águas nativas, estabilizam-se automaticamente e recuperam 1 ponto de vida por hora [1 por dia é, na verdade, a metade da taxa normal para uma criatura de 2 DV].

Dependência Aquática (Ext): Um afogado sofre 1d4 pontos de dano temporário de Força a cada hora em que permanecer em terra seca. Uma vez de volta às águas nativas, recuperará a Força perdida à taxa de 1 ponto por minuto.

Akikage

(Assassino das Sombras)

	Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)
Dados de Vida:	6d12 (39 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	12 m
CA:	14 (+3 Des, +1 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 toques incorpóreos +6
Dano:	Toque incorpóreo 2d6 de frio
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Ataque furtivo +2d6, ataque congelante
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, incorpóreo, invisibilidade, resistência à expulsão +1
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +8, Von +8
Habilidades:	For —, Des 17, Con —, Int 12, Sab 16, Car 13
Perícias:	Esconder-se +11, Intimidar +7, Saltar +6, Ouvir +9, Procurar +7, Sentir Motivação +9, Observar +9, Acrobacia +5
Talentos:	Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	7
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Geralmente Leal e Mau
Progressão:	7–10 DV (Médio)

Os akikage (a-ki-ka-gi) são terríveis mortos-vivos criados a partir de ninjas e assassinos que morreram tentando destruir uma vítima especialmente designada. Como espíritos perturbados que falharam em suas tarefas, levantam-se de suas tumbas, obcecados por completar suas missões inacabadas. Antes eles eram encon-



trados exclusivamente no domínio de Rokushima Táiyo, mas se espalharam por outras terras. Quase sempre, um akikage surge como um espírito invisível e intangível, conserva a aparência que possuía em vida, mas está sempre cercado por fumaça e neblina espessas, tornando-os cinzentos e indistintos.

Com frequência surgem em trajes de assassino, ocultando seus traços faciais.

Um akikage compreende qualquer idioma que dominava quando era vivo. Essas criaturas nunca falam, mantendo-se sempre em silêncio.

Combate

Um akikage é obcecado por completar sua missão. É extremamente difícil distraí-lo de seu propósito. Como a criatura consegue ficar *invisível* sempre que desejar, quase todos os seus ataques são furtivos. Uma de suas táticas favoritas é ficar *invisível*, afastar-se dos oponentes enquanto eles esperam por um golpe e atacá-los posteriormente, sem ser notado.

Ataque Congelante (Sob): Um akikage tenta paralisar ou matar suas vítimas através do seu ataque de toque incorpóreo congelante. Pode executá-lo até seis vezes por dia, uma vez por rodada. Caso a criatura erre, a tentativa fracassa.

Um oponente atingido pelo ataque congelante deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 14), além de receber o dano normal. Caso fracasse, ficará paralisado durante uma rodada. Esse ataque afeta qualquer criatura suscetível ao frio, incluindo aquelas imunes a sucessos decisivos.

Se o akikage conseguir um sucesso decisivo com seu ataque congelante, o alvo foi atingido no coração. Esta vítima infeliz deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou morrerá em 1d3 rodadas com calafrios e dores agonizantes. Uma autópsia revelará que seu coração foi completamente congelado. As criaturas protegidas contra sucessos decisivos ou imunes a eles também são imunes a este aspecto do ataque.

Ataque Furtivo (Ext): Um akikage ataca seus oponentes furtivamente, como um ladino. Quando o alvo não puder aplicar seu bônus de Destreza na CA (quer o possua ou não) ou quando estiver flanqueado, o akikage causará +2d6 de dano adicional.

O akikage só pode atacar furtivamente uma criatura viva com anatomia discernível. — mortos-vivos, constructos, limos e plantas não possuem pontos vitais a serem atingidos. Qualquer criatura imune a sucessos decisivos ou que estiver camuflada também é imune aos ataques furtivos. Um akikage pode usar este ataque contra outras criaturas incorpóreas, pois compartilha do mesmo estado insubstancial.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +2 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Invisibilidade (Sob): Um akikage pode ficar *invisível* de modo semelhante à magia de mesmo nome durante seu turno, como uma ação livre. Assim como no caso da magia, o akikage aparece quando realiza um ataque. Portanto, ele aparecerá e desaparecerá constantemente durante um combate.

Arak (fada das Sombras)

Os Arak (ou *fadas das sombras*, como são comumente conhecidos) são uma raça antiga e imortal. O extra-planar ancestral Gwydion criou os Arak há milênios, escravizando uma raça de fadas e imbuindo nelas a essência de seu lar, o Plano das Sombras. As fadas das sombras são uma raça muito diversificada. Seus corpos e habilidades se transformaram lentamente através de décadas para se adaptarem às suas personalidades, e os Arak evoluíram em inúmeros subtipos diferentes, ou "castas". Algumas das castas mais proeminentes são detalhadas adiante aqui. Os Arak são criaturas tanto malignas quanto bondosas, divididas entre as Cortes Seelie e Unseelie, mas lidar com um Arak é arriscado devido à sua natureza inconstante e sua fascinação pelos mortais.

Powrie (Gorro Escarlate)

	Fada (Miúdo)
Dados de Vida:	5d6 (17 PV)
Iniciativa:	+5 (Des)
Deslocamento:	6 m, vôo 18 m (bom)
CA:	17 (+2 tamanho, +5 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +2; ou à distância: adaga powrie +7
Dano:	Mordida 1d4–2 e veneno, adaga 1d3–2
Face/Alcance:	0,6 m por 0,6 m/0 m
Ataques Especiais:	Ataque furtivo, guinchar, sorriso maligno, veneno, magias
Qualidades Especiais:	Evasão, esquiva sobrenatural, armadilhas, metamorfose, Redução de Dano 15/+3 e platina, resistência à eletricidade 10, imunidade ao aço, visão na penumbra, visão no escuro 36 m



Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +9, Von +3
Habilidades:	For 7, Des 20, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 13
Perícias:	Esconder-se +17, Senso de Direção +5, Operar Mecanismo +5, Furtividade +15, Abrir Fechaduras +11, Punga +11, Procurar +11
Talentos:	Foco em Perícia (Esconder-se), Esquiva

Terreno/Clima:	Terrestre (Greta Sombria)/Qualquer
Organização:	Solitário, unidade (46) ou enxame (até 400)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhuma moeda, 50% de bens, 50% de itens
Tendência:	Sempre caótico e mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Powrie

De todos os Arak que habitam a Greta Sombria, os powrie (ou gorros escarlates) são os mais hábeis nas artes do assassinato e da espionagem. Por serem criaturas malignas que apreciam todas as formas de sadismo, mantêm uma posição forte na Corte Unseelie.

Os powrie apresentam a aparência mais ameaçadora entre todas as fadas, possuindo corpos pequenos e encurvados, com grandes asas, semelhantes às de uma vespa, que zunem enquanto voam. Seus traços são grotescos e agressivos. Barbas espetadas, presas animais e olhos de serpente adornam suas cabeças deformadas. Muitos usam gorros tingidos com sangue fresco, o que lhes concedeu seu apelido.

Os powrie falam Silvestre e são pestes de boca suja, propensos a insultar até mesmo seus aliados (-10 de penalidade racial em todos os testes de Diplomacia).

Combate

Os powrie usam furtividade, ilusão, trapaça e ataques furtivos. Eles só realizam ataques diretos quando estão em grande número. Embora gostem de utilizar seus ataques naturais, os powrie costumam carregar diversas adagas miúdas, semelhantes a agulhas.

Ataque Furtivo (Ext): Idêntico à habilidade de um ladino de 5º nível.

Guinchar (SM): Os powrie emitem um guincho agudo, obrigando todas as criaturas em um raio de 9 metros de raio a realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15) para não ficarem surdas.

Sorriso Maligno (Sob): Em batalha, os powrie contorcem sua face num sorriso assustador antes de abrir a boca de forma inacreditável. Qualquer criatura que olhe diretamente para o sorriso de um powrie deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 16) para não sofrer os efeitos da magia *medo*.

Veneno (Ext): A mordida ou a saliva de um gorro escarlate causa cegueira (semelhante à magia *cegueira*). Eles também untam suas armas com esse veneno. Um teste de resistência de Fortitude (CD 15) anula os efeitos do veneno.

Evasão (Ext): Idêntico à habilidade de um ladino de 2º nível.

Esquiva Sobrenatural (Ext): Idêntico à habilidade de um ladino de 3º nível.

Armadilhas (Ext): Idêntico à habilidade de um ladino.

Alterar Forma (Sob): Durante três horas por dia, um powrie pode assumir a forma de uma vespa ou de qualquer outro inseto com ferrão. Ele é capaz de mudar de forma livremente usando uma ação padrão, mas não consegue permanecer assim por mais de 3 horas a cada período de 24 horas.

Imunidade ao Aço (Sob): Os powrie são imunes ao dano proveniente de armas de aço, sejam encantadas ou não.

Magias: Os powrie conjuram magias de Ilusão como um feiticeiro de 5º nível.

Fraquezas Especiais: A exposição direta à luz solar inflige 1d4 pontos de dano por rodada (sem direito a teste de resistência) aos powrie. As armas de platina são capazes de ignorar a Redução de Dano de um powrie mesmo que não sejam encantadas.

Personagens Powrie

A classe favorecida dos powrie é guerreiro, e muitos também preferem as classes de prestígio assassino e dançarino das sombras. Vários powrie também são multiclasse. As habilidades mágicas não progridem, permanecendo no 5º nível.

Shee

	Fada (Médio)
Dados de Vida:	7d6-7 (17 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	16 (+3 Des, +3 sorte)
Ataques:	À distância: arco curto +8; ou besta leve +8
Dano:	Flecha 1d6 ou virote 1d8
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Flechas amaldiçoadas, magias
Qualidades Especiais:	Beijo fascinante, sorte, metamorfose, imunidade a pedra, Redução de Dano 15/chumbo, visão na penumbra, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +7, Von +8
Habilidades:	For 11, Des 15, Con 9, Int 12, Sab 12, Car 17





Perícias:	Conhecimento (Greta Sombria) +13, Conhecimento (fadas) +13, Conhecimento (os planos) +6, Atuação +13, Cavalgar +6, Espionar +6, Observar +4, Identificar Magias +4, Usar Instrumento Mágico +4
Talentos:	Foco em Perícia (Conhecimento [Greta Sombria]), Foco em Perícia (Conhecimento [fadas]), Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Terrestre (Greta Sombria) /Qualquer
Organização:	Solitário ou grupo (3-5)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Os Arak shee são os mais artísticos entre todas as fadas das trevas, favorecendo todos os tipos de arte. Medem alguns centímetros a mais que os humanos comuns e apresentam um porte esbelto e gracioso. Tendem a possuir cabelos claros, olhos cor de âmbar e a pele branca como o leite.

Os shee falam Silvestre e, no mínimo, três linguagens adicionais. Suas vozes são suaves e tranquilizadoras. Eles parecem jamais perder a paciência, sempre mantendo a calma e falando em um tom brando.

Combate

Os shee evitam o combate direto sempre que possível, preferindo fugir, apaziguar ou negociar. Quando são forçados a lutar, usam arcos longos e bestas para atirar flechas e virotes amaldiçoados.

Flechas Amaldiçoadas (Sob): Os shee portam flechas e virotes de besta que provocam *desespero* (como a magia). Um teste de resistência de Vontade (CD 14) anula esse efeito.

Beijo Fascinante (SM): O beijo de um shee causa o efeito de *enfeitiçar pessoas* (como a magia). Um teste de resistência de Vontade (CD 15) anula esse efeito.

Sorte (Sob): O destino protege os shee. Essas fadas das trevas desfrutam de +3 de bônus de sorte na CA e uma vez por dia podem realizar novamente um teste de resistência fracassado.

Magias: Um shee atuando pode conjurar magias como um bardo de 5º nível.

Alterar Forma (Sob): Os shee são capazes de assumir a forma de um pássaro durante, no máximo, oito horas por dia. Eles costumam escolher cisnes, rouxinóis ou outros pássaros graciosos e conseguem se metamorfosear livremente, como uma ação padrão, mas só podem permanecer na forma de pássaro por oito

horas a cada período de 24 horas. Eles jamais conseguem assumir a forma de predadores ou necrófagos.

Imunidade a Pedra (Sob): Os shee são imunes ao dano proveniente de armas de pedra, encantadas ou não.

Fraquezas Especiais: A exposição direta à luz solar inflige 2d4 pontos de dano por rodada (sem direito a teste de resistência) aos shee. As armas de chumbo são capazes de ignorar a Redução de Dano de um shee mesmo que não sejam encantadas.

Personagens Shee

A classe favorecida dos shee é bardo. Eles também são excelentes dançarinos das sombras.

Sith

	Fada (Médio)
Dados de Vida:	7d6-7 (17 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	9 m
CA:	15 (+2 Des, +3 sorte)
Ataques:	Corpo a corpo: 3 sabres +6
Dano:	Sabre 1d6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Aura de medo, velocidade cegante, magias
Qualidades Especiais:	Sorte, forma de sombra, imunidade ao fogo, Redução de Dano 15/prata, visão na penumbra, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +8, Von +6
Habilidades:	For 11, Des 15, Con 9, Int 17, Sab 13, Car 12
Perícias:	Alquimia +9, Decifrar Escrita +9, Falsificação +9, Obter Informação +7, Esconder-se +13, Intimidar +7, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (os planos) +9, Ouvir +7, Furtividade +12, Leitura Labial +9, Cavalgar +8, Espionar +9, Sentir Motivação +9, Identificar Magias +10, Observar +7, Usar Instrumento Mágico +9
Talentos:	Magia Silenciosa, Magia sem Gestos
Terreno/Clima:	Terrestre (Greta Sombria) /Qualquer
Organização:	Solitário ou bando (3-5)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Sob a liderança dos Unseelie, os Arak sith prosperaram, aumentando seu poder e influência. Os mais sombrios entre os Arak, os sith são metodicamente cruéis e fascinados pela morte. Os mais altos entre as fadas das sombras, os sith medem mais de 1,80 m e são extremamente



magros e pálidos. Seus cabelos são sempre brancos e usam vestimentas lúgubres, em geral negras.

Os sith falam Silvestre e, no mínimo, quatro línguas dos domínios. Eles nunca gritam, e sempre falam sussurrando.

Combate

Quando são forçados ao combate, os sith usam sua velocidade sobrenatural para executar ataques múltiplos. Eles preferem o sabre devido à sua leveza e manobrabilidade.

Aura de Medo (Sob): Um sith pode projetar uma aura de medo sempre que desejar. Todos os oponentes num raio de 9 metros devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 14) ou ficarão atordoados durante uma rodada. Caso um adversário seja bem-sucedido no teste de resistência, não será afetado pela aura de medo do sith durante um dia inteiro.

Velocidade Cegante (Sob): Os sith realizam três ações de ataque total por rodada de combate. Isto exige um ataque total. Eles não são capazes de usar essa habilidade empunhando uma arma pesada.

Sorte (Sob): Agraciados por algum poder sobrenatural, os sith desfrutam de +3 de bônus de sorte na CA e uma vez por dia podem realizar novamente um teste de resistência fracassado.

Magias: Um sith conjura magias de Necromancia como um mago de 6º nível.

Forma de Sombra (Sob): Os sith podem assumir a forma de uma sombra não-mágica como uma ação padrão. Eles conseguem se mover e sentir o ambiente nesta forma, mas não são capazes de atacar. Esse é seu estado preferido, alterado somente quando necessário.

Imunidade ao Fogo (Sob): Os sith são imunes ao calor e ao fogo.

Fraquezas Especiais: A exposição direta à luz solar inflige 3 pontos de dano por rodada aos sith (sem direito a teste de resistência). Proteger-se nas sombras reduz essa perda para 1 PV por rodada.

Personagens Sith

A classe favorecida dos sith é ladino. Eles geralmente se tornam multiclasse, adotando a classe mago e especializando-se em Necromancia.

Teg

Dados de Vida:

Iniciativa:

Deslocamento:

CA:

Ataques:

Fada (Médio)

3d6+6 (16 PV)

+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

9 m

15 (+2 Des, +3 sorte)

Corpo a corpo: 2 garras +3, mordida -1





Dano:	Garra 1d4+2, mordida 1d4+2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Uivo da confusão, magias
Qualidades Especiais:	Sorte, alterar forma, imunidade ao frio, Redução de Dano 15/ouro, visão na penumbra, visão no escuro 36 m
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +3, Von +6
Habilidades:	For 15, Des 15, Con 14, Int 13, Sab 17, Car 11
Perícias:	Adestrar Animais +6, Sobrevivência +10, Senso de Direção +8, Esconder-se +7, Furtividade +12, Observar +8, Sentir Motivação +8
Talentos:	Foco em Perícia (Sobrevivência)
Terreno/Clima:	Florestas, colinas ou planícies (Greta Sombria)/Temperado
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Os Arak teg são uma raça selvagem de fadas das sombras que têm uma afinidade com os animais silvestres. Apesar de astutos e sábios, os teg tendem a interagir socialmente mais com os animais do que com pessoas. Chegam até a preferir a companhia dos animais à das demais fadas das sombras.

Os teg são os mais baixos, robustos e musculosos entre todas as raças Arak. Possuem orelhas longas e pontudas e um rosto largo com traços de raposa. As mãos de um teg são muito grandes, exibindo dedos com garras. Seu sorriso traiçoeiro revela presas pontiagudas e seus olhos contêm um brilho predatório. Vestem-se em tons de marrom e verde, o que lhes fornece uma boa camuflagem nas florestas enquanto seguem ou espreitam suas presas.

Os teg são fluentes em Silvestre, mas raramente o praticam. São capazes de falar com qualquer animal encontrado nas florestas e nos campos de clima temperado.

Combate

Os teg apreciam mais a perseguição que a execução, preferindo preparar armadilhas, espreitar e induzir suas presas a cair em emboscadas mortíferas. São criaturas astutas e ferozes e, quando acuadas, atacam com suas presas e garras.

Uivo da Confusão (Sob): O uivo de um teg causa *confusão* (como a magia conjurada por um feiticeiro de 8º nível) em todos que estiverem num raio de 15 metros. Um teste de resistência de Vontade (CD 12) anula esse efeito.

Sorte (Sob): Por sempre desempenharem o papel de trapaceiros, os teg possuem a sorte dos tolos. Como todos os Arak, têm +3 de bônus de sorte na CA e uma vez por dia podem realizar novamente um teste de resistência fracassado.

Magias: Um teg conjura magias do domínio dos Animais como um druida de 2º nível.

Alterar Forma (Sob): Um teg é capaz de assumir a forma de uma raposa como uma ação padrão. Ele pode passar até oito horas por dia nesta forma e se metamorfosear quantas vezes quiser.

Imunidade ao Frio (Sob): Os teg são imunes ao dano por frio.

Fraqueza Especial: A exposição direta à luz solar inflige 2 pontos de dano por rodada aos teg (sem direito a teste de resistência). Proteger-se nas sombras reduz essa perda para 1 PV a cada duas rodadas.

Personagens Teg

A classe favorecida dos teg é druida.

Arayashka

(Aparição da Neve)

Morto-Vivo (Médio — Frio, Incorpóreo)	
Dados de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+4 (+4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, voo 9 m (bom)
CA:	11 (-1 Des, +2 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: toque incorpóreo congelante +5
Dano:	Toque congelante 1d8 e absorver calor
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Toque congelante, absorver calor, cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, subtipo (frio), incorpóreo
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +2, Von +4
Habilidades:	For —, Des 9, Con —, Int 13, Sab 13, Car 8
Perícias:	Ouvir +10, Observar +10, Esconder-se +15
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas
Terreno/Clima:	Terrestre (durante nevascas)/Qualquer
Organização:	Solitário ou gangue (2–6)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	6–10 DV (Médio)

Em qualquer lugar dos Domínios do Medo, as tempestades de neve podem ser traiçoeiras, mas tornam-se muito mais perigosas nas Fronteiras Congeladas. Sabe-se que as nevascas nos reinos acabam com muitas vidas. Embora muitos pensem que isso se deve às condições climáticas rigorosas, algumas dessas mortes são cau-





sadas pelos arayashka. Também conhecidos como “aparições da neve”, os arayashka emergem durante violentas tempestades de neve e aguardam por vítimas desavisadas. Essas criaturas são as almas de pessoas que foram mortas por outros arayashka. Um arayashka surge como uma forma fantasmagórica e vagamente humanóide. Se não fosse pelo brilho gélido de seus olhos, seria quase impossível enxergar seus vapores brancos contra as nevascas cegantes que os acompanham.

Combate

Os arayashka se manifestam apenas durante nevascas. Quando encontram uma vítima, escondem-se e usam sua habilidade para drenar calor. Quando ela parece suficientemente enfraquecida (veja adiante), os arayashka atacam com seu toque congelante.

Apesar de serem criaturas perigosas, eles são covardes. Preferem atacar em grupo e fugir quando estão perdendo uma batalha.

Absorver Calor (Ext): Os arayashka possuem a habilidade de drenar o calor de uma única fonte num raio de 9 metros. Ele pode usá-la para apagar uma fogueira pequena, o que exige 1d4 minutos, ou para drenar o calor de uma criatura. Quando o arayashka

ativa esse poder, a vítima precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou sofrer 1 ponto de dano por contusão a cada rodada. Uma vez que tenha sofrido um dano igual a, no mínimo, 50% dos seus Pontos de Vida, a vítima entrará em estado de hipotermia (o personagem é considerado fatigado). Isso continua até que a vítima seja morta ou que a criatura seja expulsa.

Toque Congelante (Ext): O toque de um arayashka inflige 1d8 pontos de dano por frio. Cada vez que a criatura acerta um toque, o alvo sofre 1 ponto de dano temporário de Força. A vítima recupera um ponto por hora após a criatura ser morta ou afastada.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por um arayashka e enterrado numa área onde caia neve se tornará uma aparição da neve durante a próxima nevasca. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Subtipo (Frio): Imunidade ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Bakna Rakna

	Humanóide Monstruoso (Pequeno)
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m, escalar 6 m
CA:	14 (+1 tamanho, +3 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: flechas +1; ou à distância: flechas +5
Dano:	Flechas 1d3–1 e veneno (corpo a corpo), ou flechas 1d3 e veneno (à distância)
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno
Qualidades Especiais:	Passagem invisível, sensibilidade à luz, RM 16
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 9 Des 16, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 14
Perícias:	Arte da Fuga +6, Esconder-se +14, Saltar +4, Ouvir +2, Furtividade +8, Procurar +2



Talentos: Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade

Terreno/Clima: Florestas, colinas e subterrâneos/Qualquer

Organização: Gangue (4–9) ou tribo (5–20)

Nível de Desafio: 1

Tesouro: 50% de bens

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: 1–3 DV (Miúdo)

Esses predadores pequenos e maldosos são completamente brancos e têm olhos grandes e cinzentos. Eles migram pela terra seguindo padrões regulares e sempre são atraídos a povoados humanos, onde roubam comida e aterrorizam qualquer um que os contrarie.

Inicialmente, os bakna rakna surgem nas periferias dos vilarejos e, por uma semana ou mais, agem como criaturas tímidas e adoráveis a procura de alimento. Os habitantes logo começam a notar que a comida está desaparecendo de suas casas. Os pães e os pratos de elaboração mais difícil são os alvos preferidos dos bakna rakna, e uma torta esfriando no batente da janela é um alvo irresistível.

Os bakna rakna usam sua habilidade *passagem invisível* para entrar nas casas durante a noite. Qualquer um que ouvir um desses seres em sua cozinha ficará mais seguro se permanecer na cama e deixar os ladrõezinhos completarem sua busca sem serem molestados. Os bakna rakna são vingativos e tornarão aqueles que os contrariam vítimas de invasões contínuas e possivelmente fatais. Existe pelo menos uma lenda Vistana que conta a história de um fazendeiro que tranca-va todos os seus armários e ficava acordado a noite inteira, vigiando sua cozinha com um machado em punho. Pela manhã, encontrou a cama de seus dois filhos vazia, exceto por dois garfos e um punhado de guardanapos ensanguentados. A sabedoria Vistana aconselha deixar doces à porta e ignorar os sons na cozinha durante a noite se houver bakna rakna nas redondezas. Se lhes for permitido levar o que quiserem, eles sempre desaparecem em poucas semanas, sem deixar rastros de sua passagem.

Os bakna rakna aglomeram-se em tocas subterrâneas durante o dia. Às vezes abrigam-se sob a varanda ou o piso da residência de uma vítima.

Combate

Os bakna rakna sempre evitam o combate. Caso um grupo seja perseguido, eles se dispersam. Os mais distantes tentarão provocar, ferir ou distrair os perseguidores para que os outros escapem. Cada um

porta um arco pequeno com flechas untadas com seu sangue. Essas criaturas também usam as flechas como adagas rudimentares. As vítimas paralisadas são deixadas em paz enquanto os bakna rakna fogem, mas um perseguidor insistente poderia ser apunhalado repetidamente com as flechas até estar com –1 Ponto de Vida. Então, os bakna rakna deixam a vítima sangrar até a morte, a menos que ela seja afortunada o suficiente para se estabilizar sozinha. Eles nunca abandonam seus mortos ou feridos. Caso não consigam levar consigo os que sucumbiram durante uma luta, sempre retornam para apanhar os corpos.

Passagem Invisível (SM): Quatro vezes por dia, um bakna rakna pode usar *passagem invisível* como a magia conjurada por um feiticeiro de 16º nível.

Sangue Venenoso (Ext): O sangue dos bakna rakna é paralisante: inoculação através de ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial 1d6 pontos de dano temporário de Destreza; dano secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Destreza.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os bakna rakna sofrem –2 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de perícia caso sejam expostos à luz do sol ou se estiverem no raio alcançado pela magia *luz do dia*.





Baobhan Síth

(fada Negra)

Dados de Vida:	Fada (Miúdo) 1d6 (3 PV)
Iniciativa:	+7 (+4 Des, +3 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m, voo 18 m (bom)
CA:	17 (+2 tamanho, +4 Des, +1 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: adaga +6; ou à distância: azagaia miúda +6
Dano:	Adaga 1d4-2; azagaia miúda 1d4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares à magia, gargalhada contagiosa
Qualidades Especiais:	RM 16, invisibilidade natural
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +5, Von +4
Habilidades:	For 6, Des 18, Con 11, Int 16, Sab 13, Car 14
Perícias:	Blefar +7, Concentração +4, Operar Mecanismos +7, Arte da Fuga +8, Esconder-se +12, Intimidar +6, Ouvir +6, Furtividade +8, Cavalgar +8, Procurar +9, Sentir Motivação +6, Observar +6
Talentos:	Esquiva, Investida Aérea, Tiro Certeiro, Acuidade com Arma (adaga)
Terreno/Clima:	Florestas/Temperado
Organização:	Gangue (2-4), bando (6-11) ou enxame (20-80)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhuma moeda, 50% de bens, 50% de itens
Tendência:	Sempre caótico e mau
Progressão:	2-3 DV (Miúdo)

Capturadas pelas Brumas de Ravenloft devido a atos sádicos inomináveis cometidos em terras distantes, estas criaturas cruéis se aproveitam dos fracos, indefesos e moribundos. Por serem amargos, insanos e desesperados, os baobhan sith vivem para atormentar aqueles incapazes de se defenderem, divertindo-se com o sofrimento alheio.

Os baobhan sith (também chamados de fadas negras) se parecem com elfos minúsculos, medindo cerca de 60 centímetros, mas possuem orelhas mais compridas e asas negras semelhantes às de uma libélula. Eles vestem roupas e gorros chamativos e surrados que os fazem parecer com os pixies, seus parentes bondosos. Suas presas pontiagudas só são visíveis quando riem.

Combate

Os baobhan sith encontram sua maior diversão no final das batalhas. Eles esculpem padrões sobre os mori-

bundos, torturando e devorando os abandonados no campo de batalha enquanto zombam de seu destino, quer ele tenha sido provocado por suas "travessuras" ou apenas pelo acaso. Qualquer um que apanhe sua gargalhada contagiosa deve rir também e fica destinado a ser a próxima vítima indefesa dessas fadas sádicas. Os baobhan sith repudiam o confronto direto. Caso sejam forçados a lutar, se tornarão invisíveis e usarão suas habilidades similares à magia para confundir ou dissuadir seus adversários, e em seguida fugirão e seguirão à distância, aguardando um momento de desvantagem do oponente.



Gargalhada Contagiosa (Sob): Quando um baobhan sith gargalha, 1/dia, todos num raio de 9 metros devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 15) ou sofrerão um efeito similar à magia *riso histérico de Tasha* (conjurada por um feitiiceiro de 8º nível) durante 1d3 rodadas. Os alvos que obtiverem sucesso no teste de resistência não serão afetados novamente naquele dia.

Invisibilidade Natural (Ext): Um baobhan sith permanece invisível até mesmo quando ataca. Essa habilidade está sempre ativa, mas a fada negra pode suprimi-la ou reativá-la como uma ação livre.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — *confusão*, *construção*, *detectar a ordem*, *detectar pensamentos*, *dissipar magia*, *globos de luz*, *imagem permanente* (apenas para efeitos visuais e auditivos) e *metamorfosear-se*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feitiiceiro de 8º nível (CD 13 + nível da magia).



Barqueiro das Brumas

Dados de Vida:	Morto-Vivo (Médio — Brumas) 4d12 (26 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15 m
CA:	17 (+3 Des, +4 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +4, mordida -1
Dano:	Garra 1d6+2 e maldição do barqueiro, mordida 1d8+1 e maldição do barqueiro
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno das brumas, lamento de invocação
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, névoa obscurecente, resistência à expulsão +2, Redução de Dano 5/+1
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +4, Von +6
Habilidades:	For 14, Des 17, Con —, Int 7, Sab 14, Car 14
Perícias:	Senso de Direção +11, Ouvir +8, Observar +8
Talentos:	Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:	Fronteira das Brumas e terrestre/Qualquer (bancos de névoa)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	6-7 DV (Grande)

Os barqueiros das brumas são terríveis guardiões mortos-vivos que habitam as Brumas ao redor dos domínios de Ravenloft. Alguns estudiosos dizem que são manifestações das próprias névoas, mas a maioria acredita que representam o destino daqueles que morrem na Fronteira das Brumas, fadados a vagar para sempre. Estas criaturas extremamente territoriais nunca abandonam as Brumas e matam qualquer coisa que encontrarem. Eles até mesmo invocar a ajuda de seus semelhantes para aniquilar inimigos grandes demais. Seu nome provém da crença de que qualquer um capaz de subjugar-los poderá forçá-los a levar um grupo através das Brumas para qualquer lugar de Ravenloft.

À primeira vista, um barqueiro é quase indistinguível da névoa que o cerca. Apenas quando se aproxima, o observador consegue perceber uma figura alta e esquelética envolta num longo manto negro com capuz. As únicas partes visíveis da criatura são a face completamente descarnada, com a boca repleta de presas afiadas e dedos ósseos, longos e curvados.



Combate

Um barqueiro das Brumas adora a sensação do sangue quente jorrando de feridas abertas, bem como o cheiro do medo exalado por suas vítimas. Ele tentará mantê-las vivas durante o maior tempo possível, levando-as cada vez mais para o interior das névoas enquanto as atormenta com as promessas da dor que está por vir.

Estas criaturas podem ser invocadas pela magia *invocar criaturas VII*. O barqueiro sempre atacará o invocador, mas, após ser incapacitado, o levará para qualquer localidade de Ravenloft, como a magia *teletransporte exato*, em troca de sua liberdade.

Maldição do Barqueiro (Sob): Doença sobrenatural — Transmissão através do ferimento, teste de resistência de Fortitude (CD 15), período de incubação 1 semana; dano 1d4 de dano permanente de Constituição. Essa doença faz a pele da vítima enrijecer e descascar. Ao contrário das enfermidades comuns, a maldição do barqueiro perdurará até que a Constituição da vítima chegue a 0 (matando-a) ou que ela receba a magia *remover doença* ou similar. Se uma vítima infectada morrer, sua pele vira pó, deixando um esqueleto que se erguerá como um barqueiro em 6 rodadas e se esconderá nas Brumas.





Lamento de Invocação (Ext): Quando um barqueiro das Brumas enfrenta oponentes muito maiores ou mais numerosos do que é capaz de matar sozinho, pode emitir um som similar ao choro de uma mulher aterrorizada. Esse chamado atrairá 1d8+1 barqueiros para auxiliá-lo. Essas criaturas chegam em 2d6 rodadas e ajudarão o barqueiro até o final do combate.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Subtipo (Brumas) (Ext): Pode ser invocado em qualquer domínio.

Névoa Obscurecente (Sob): Os barqueiros atraem as Brumas para onde forem. Quando invocados num domínio, uma névoa obscurecente (como a magia conjurada por um feiticeiro de 12º nível) sempre permanece ao seu redor. Caso seja dissipada, o barqueiro também desaparece. As Brumas não obscurecem a visão da criatura.



Bastellus

(Espreitador Onírico)

	Morto-Vivo (Médio-Incorpóreo)
Dados de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)
Deslocamento:	9 m
CA:	16 (+3 Des, +3 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +5
Dano:	Toque incorpóreo <i>insanidade</i>
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Drenar constituição, sono, invadir sonhos, cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +4, mimetismo, cegueira sob a luz
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +4, Von +6
Habilidades:	For —, Des 16, Con —, Int 10, Sab 14, Car 16
Perícias:	Blefar +9, Esconder-se +10 (20), Intimidar +11, Ouvir +9, Sentir Motivação +8, Observar +12
Talentos:	Prontidão, Lutar às Cegas, Foco em Perícia (Esconder-se)
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização:	Solitário ou matilha (2-5)
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	6-10 DV (Médio)

O bastellus (ou espreitador onírico) é uma criatura que se alimenta do medo de vítimas adormecidas. Ele invade os sonhos das pessoas, saboreando a angústia que provoca. Esta criatura é capaz de mudar de forma, transformando-se em uma simples sombra projetada numa parede ou no chão, e passa despercebida a uma observação casual.

Enquanto se alimenta, a criatura volta à sua forma verdadeira, tornando-se uma sombra humanóide desajeitada. Ela não possui nenhum traço característico, exceto por sua boca, que sempre exhibe um sorriso sinistro.

Ao se alimentar, longos tentáculos brotam de seus dedos, espalhando-se pela face da vítima como se fos-



sem veias negras. Testemunhar esse acontecimento exige um teste de Horror (CD 15).

Os bastelli compreendem qualquer idioma que conheciam em vida, mas são incapazes de falar. Enquanto está nos sonhos, um bastellus consegue se comunicar com qualquer criatura que possua um idioma.

Combate

Os bastelli são covardes e atacam apenas quando a presa está vulnerável. Tipicamente, procuram a presa mais frágil, esperando acabar com ela antes que alguém perceba. Caso ela esteja protegida, usarão sua habilidade de *sono* para fazer os guardiões adormecerem. Um bastellus lutará de maneira selvagem se for encurralado, mas fugirá na primeira chance que surgir.

Insanidade (Sob): O toque de um bastellus não causa dano, mas enche a mente da vítima de imagens confusas. Uma vítima tocada por um bastellus deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou sofrerá os efeitos da magia *confusão* durante 1d4 rodadas.

Sono (SM): Os bastelli são capazes de causar *sono* em todas as criaturas num raio de 9 metros. Todos os seres vivos no raio de efeito, independente de seus Dados de Vida, devem obter sucesso em um teste de resistência de Vontade (CD 14) ou serão afetados.

Escuridão (SM): Os bastelli podem criar *escuridão* como uma habilidade similar à magia duas vezes por dia, como se fossem feiticeiros de 5º nível.

Invadir Sonhos (Sob): Ao atacar uma vítima adormecida, os bastelli precisam assumir sua forma verdadeira, perdendo os benefícios da habilidade *mimetismo*. Eles tocam o semblante da vítima, distorcendo seus sonhos em imagens sombrias e malignas.

A vítima é capaz de resistir realizando um teste de resistência de Vontade (CD 18). Caso fracasse, seus sonhos estarão sob controle total do bastellus. Quando a vítima infeliz acordar, receberá um nível negativo.

Se obtiver sucesso no teste de resistência, poderá lutar contra o bastellus dentro do sonho, contando com todos os equipamentos, magias, talentos e habilidades de classe que normalmente teria. Os itens e as magias utilizados dentro de um sonho não permanecem gastos quando a vítima acorda. Por outro lado, o bastellus possuirá todas as suas habilidades e seu toque inflige 1d6 pontos de dano temporário de Sabedoria ao invés do efeito de *insanidade*. As vítimas que tiverem toda a sua Sabedoria drenada durante a batalha onírica serão derrotadas. Quando acordarem, descobrirão que receberam um nível negativo.

Se a vítima vencer a luta, acordará imediatamente.

Além disso, o bastellus ficará paralisado durante 10 minutos por nível da vítima. Os efeitos do dano de Sabedoria de um bastellus terminarão quando a vítima acordar.

Cria (Sob): Qualquer vítima que morrer devido à habilidade *invadir sonhos* se tornará um bastellus depois de 1d4 dias. Estes novos espíritos não possuem qualquer ligação com o monstro que os criou. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, *sono*, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano mágico.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Mimetismo (Ext): O bastellus consegue adotar a forma de sombras projetadas por pessoas ou objetos, escondendo-se até que sua presa esteja adormecida. Ele pode ser detectado ao se contar as sombras (teste de Observar), mas recebe +10 de bônus de circunstância no teste de Esconder-se em qualquer sala com mais de uma fonte de luz. Em lugares com apenas uma fonte de luz, sua perícia Esconder-se cai para a base de +10.

Cegueira sob a Luz: Luzes muito fortes (como a luz do sol ou a magia *luz do dia*) cegam os bastelli, que as evitam. Se puderem, tentarão extinguir qualquer iluminação similar usando sua habilidade *escuridão*.





Besouro, Escaravelho

	Escaravelho da Cripta Inseto (Minúsculo)	Escaravelho Gigante Inseto (Médio)	Escaravelho Monstruoso Inseto (Grande)
Dados de Vida:	1/8d8 (1 PV)	4d8+8 (26 PV)	8d8+10 (46 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+0	+0
Deslocamento:	6 m, escalar 6 m	9 m, escalar 4,5 m	12 m, escalar 6 m
CA:	24 (+8 tamanho, +2 Des, +4 natural)	18 (+8 natural)	21 (-1 tamanho, +12 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +10	Corpo a corpo: mordida +7	Corpo a corpo: mordida +12
Dano:	Mordida 1d2-5 e escavar	Mordida 1d8+6	Mordida 2d6+9
Face/Alcance:	_ m por _ m/0 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Escavar a carne	Doença	Tenazes afiadas, atropelar 2d8+3
Qualidades Especiais:	Inseto, sentido sísmico	Inseto	Inseto
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +0	Fort +6, Ref +3, Von +1	Fort +8, Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 1, Des 15, Con 10, Int —, Sab 10, Car 2	For 19, Des 10, Con 15, Int —, Sab 10, Car 4	For 23, Des 10, Con 16, Int —, Sab 10, Car 9
Perícias:	Ouvir +2, Observar +1, Esconder +10, Escarlar +2	Ouvir +5, Observar +3, Escalar +5	Ouvir +8, Observar +7, Escalar +5
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida)	Reflexos Rápidos	Reflexos Rápidos
Terreno/Clima:	Subterrâneo/Deserto	Subterrâneo/Deserto	Subterrâneo/Deserto
Organização:	Solitário ou enxame (10-100)	Solitário, aglomerado (2-5) ou enxame (6-11)	Solitário, aglomerado (2-5) ou enxame (6-11)
Nível de Desafio:	—	2	4
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	5-7 DV (Médio), 8-10 DV (Grande)	8-10 DV (Médio), 11-21 DV (Grande)

Escaravelho da Cripta



Os besouros escaravelhos são insetos carnívoros dotados de uma carapaça vítrea azul-escura. Costumam ser encontrados revestindo as paredes de tumbas e passagens subterrâneas em sua forma ativa ou inativa. A forma ativa geralmente se agrupa em enxames para atacar qualquer pedaço de carne que se aproxime. A forma inativa habita as tumbas e criptas lacradas. Nelas, o enxame de besouros remove toda a carne dos cadáveres que encontra e depois devoram uns aos outros, restando apenas um ou dois besouros. Os sobreviventes entram num estado latente, durante o qual as funções vitais são desativadas quase que por completo. Neste estado, adquirem uma coloração dourada e brilhante e podem ser facilmente confundidos com jóias bem trabalhadas. Caso o besouro seja colocado próximo de uma fonte de calor corporal, torna-se ativo e ataca a carne quente.

Os escaravelhos são incapazes de se comunicar e atacam a fonte de alimento mais próxima que encontrarem. Embora um enxame dessas criaturas pareça um terror insano, em geral pode ser distraído com uma outra fonte de alimento.



Combate

Os escaravelhos têm apenas um propósito quando atacam criaturas vivas: comer o coração do indivíduo. Para isso, usam o ataque de escavar a carne, dirigindo-se diretamente para este órgão.

Inseto: Imune a efeitos de ação mental.

Escavar a Carne (Ext): Ao entrar em contato com a pele, os escaravelhos imediatamente tentam escavar a carne da vítima. Se toparem com materiais que não conseguem morder, como uma armadura, eles se deslocarão pela sua superfície até encontrar uma abertura para a pele. O besouro deve obter sucesso em uma jogada de ataque para iniciar a escavação; em seguida infiltra-se na carne da vítima. É possível enxergá-lo como um grande carocó sob a pele, movendo-se implacavelmente na direção do coração da criatura, devorando toda a carne ao longo do caminho. Um escaravelho da cripta levará 3 rodadas para alcançar o coração de uma vítima Média, 2 rodadas para uma vítima Pequena e 4 rodadas para uma vítima Grande. O escaravelho inflige 1d4 pontos de dano por rodada de escavação. Quando alcança o coração, ele o consumirá, causando 1d4 pontos de dano permanente de Constituição e matando a criatura de forma dolorosa e terrível. As criaturas imunes a sucessos decisivos também são imunes a esse ataque.

Uma vez que o besouro tenha se infiltrado, é muito difícil removê-lo. O método mais óbvio é extirpar o membro afetado. Também é possível tentar matar o besouro dentro da pele. O escaravelho perderá seu bônus de Destreza enquanto estiver escavando, mas o dano causado será dividido igualmente entre o besouro e a vítima. Um indivíduo tentando atingir um besouro que está perfurando seu próprio corpo sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e no dano.

Escaravelho Gigante

Esses insetos de 1,5 m de comprimento parecem versões maiores do escaravelho da cripta, mas não possuem uma forma inativa. Estas criaturas escavam de uma cripta a outra para se alimentar de carne morta e decomposta. Eles preferem a escuridão e evitam luzes fortes, apesar de não serem feridos por elas. É bem provável que não ataquem criaturas vivas, a menos que sejam agredidos primeiro.

Combate

Como se alimentam apenas de carne morta, os escaravelhos gigantes transmitem doenças aos indivíduos que atacam.

Doença (Ext): Febre do esgoto — Transmissão através da picada, teste de resistência de Fortitude (CD 12), período de incubação 1d3 dias; 1d3 pontos de dano temporário de Destreza e 1d3 pontos de dano temporário de Constituição.

Inseto: Imune a efeitos de ação mental.

Escaravelho Monstruoso

Nas cavernas profundas e em tumbas amplas, onde muitos cadáveres são enterrados, encontram-se os maiores escaravelhos. Esses insetos de 3,5 metros de comprimento escavam passagens profundas no chão, buscando material em decomposição como alimento. Eles jamais iniciam um ataque, a menos que estejam protegendo seus ovos ou o ninho.

Combate

Os escaravelhos monstruosos se protegem com sua poderosa mordida ou atropelando seus adversários.

Tenazes Afiadas (Ext): As mandíbulas dos escaravelhos monstruosos são tão grandes e afiadas que causam incríveis 4d8+9 pontos de dano e possuem uma margem de ameaça de 19-20.

Atropelar (Ext): Um escaravelho monstruoso é capaz de atropelar criaturas de tamanho Médio ou menores, causando 2d8+3 pontos de dano. As vítimas que não fizerem o ataque de oportunidade contra o besouro podem realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 20) para reduzir o dano à metade.

Inseto: Imune a efeitos de ação mental.

Caçador de Cabeças

	Aberração (Miúdo)
Dados de Vida:	1d8 (4 PV) [corpo hospedeiro 1d10 DV (5 PV)]
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	6 m, escalar 3 m
CA:	14 (+2 tamanho, +2 Des) [12 (Des); corpo hospedeiro 10]
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +4 [corpo a corpo: pancada +0]
Dano:	Mordida 1d6-2 e veneno [pancada 1d3]
Face/Alcance:	0,75 m por 0,75 m/0 m [1,5 m por 1,5 m/1,5 m]
Ataques Especiais:	Veneno, teia cortante [nenhum]
Qualidades Especiais:	Corpo hospedeiro, imunidades, sentido sísmico, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +2 [+0], Von +3
Habilidades:	For 6 [10], Des 15 [10], Con 10, Int 10, Sab 12, Car 13



Perícias:	Blefar +5, Disfarces +6, Esconder-se +12 [+2], Ouvir +5, Furtividade +6 [+4], Observar +2
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida)
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—

Os caçadores de cabeças são uma paródia distorcida de vida, lembrando uma aranha extraordinariamente grande com uma cabeça humana no lugar do corpo. A face distorcida observa os adversários com malícia, balbuciando em vários idiomas. A simples visão de um caçador de cabeças rastejando pelo chão é o suficiente para exigir um teste de Horror (CD 13). Uma crença comum sustenta que essas criaturas repugnantes foram criadas pelos drow — ou uma raça ainda mais sinistra — para se infiltrarem em comunidades da superfície.

Os caçadores de cabeças falam élfico, drow e diversos outros idiomas dos domínios. Eles também podem possuir uma linguagem própria, embora indecifrável para os ouvidos humanos.

Combate

O objetivo primordial de um caçador de cabeças é se alimentar dos corpos decapitados de suas vítimas. Ele é suficientemente astuto para formular planos, desenvolver estratégias e coagir sua presa com cuidado. Um caçador de cabeças prepara armadilhas ou tenta se infiltrar nas comunidades locais.

Na maioria das vezes, tecerá uma teia e gritará por socorro no idioma local. Quando os pretensos salvadores se aproximarem, serão vitimados pela teia. Se estiver infiltrado numa comunidade, ele se apresentará como um indivíduo doente e faminto para justificar a aparência debilitada de seu corpo. Ele tentará evocar a compaixão das pessoas para atraí-las ao perigo.

Veneno (Ext): A mordida de um caçador de cabeças injeta um veneno letal. Ele é capaz de cuspir um filete de veneno de 4,5 m de comprimento, três

vezes por dia, atingindo o adversário ao obter sucesso em um ataque de toque à distância. Inoculação através do contato; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Constituição.

Teia Cortante (Ext): Um caçador de cabeças pode tecer sua teia como uma ação de rodada completa, preenchendo uma área de 1,5 m por 1,5 m por 1,5 m a cada minuto. Ele consegue revestir até duas vezes essa área por dia. Ao contrário das teias pegajosas e frágeis das aranhas normais, os fios da teia de um caçador de cabeça são extremamente resistentes e cortantes.

Uma criatura precisa obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para detectar as fibras finíssimas. A teia realiza uma jogada de ataque (corpo a corpo: +10, dano: 2d6) para cada área de 1,5 m pela qual a vítima passe. Caso a teia obtenha um sucesso decisivo, uma extremidade da vítima será mutilada. Num resultado de 1 a 9, a presa perderá um membro (determinado aleatoriamente), sofrendo uma quantidade de pontos de dano por contusão igual ao dano normal infligido, e começará a sangrar como se tivesse sido atingida por uma arma de sangramento. Com um resultado igual a 10, a criatura foi decapitada, como se tivesse sido atingida por uma arma vorpal. Caso as criaturas tentem abrir caminho através da teia, cada área tem CA 8 e 10 pontos de vida.

Corpo Hospedeiro (Ext): Caso a vítima morra em sua teia, o caçador de cabeças se alimentará de seu corpo. Primeiramente, a criatura separa com cuidado a cabeça do pescoço, caso ainda esteja presa, implantando seu próprio corpo na extremidade decapitada, tornando-se a "cabeça" do cadáver. Suas patas aracnídeas estendem-se pela cavidade corporal. Este processo demora um minuto para ser completado. Uma vez preso ao corpo, o caçador de cabeças poderá se alimentar dos órgãos internos durante dez dias. Ao final deste período, tudo o que resta do hospedeiro é uma casca de pele, como um odre abandonado.





Enquanto estiver implantado num corpo de tamanho Pequeno ou Grande, o caçador de cabeças poderá controlar seu hospedeiro como uma marionete. As estatísticas entre colchetes acima indicam os valores para a criatura quando estiver presa ao hospedeiro. Todos os ataques danificarão o hospedeiro, a não ser que o agressor designe a "cabeça" como alvo do golpe. A criatura cairá caso o corpo do hospedeiro seja destruído, aparentemente morta. Caso não seja notada, rastejará para fora do corpo destruído e tentará ingressar num novo hospedeiro antes que seja eliminada. Isso restaurará todos os seus pontos de vida.

Os caçadores de cabeças não estão limitados a formas humanóides. Sabe-se que já se prenderam a carcaças de cães, pássaros grandes e até mesmo cavalos. Ver um caçador de cabeças em conjunção com um quadrúpede exige um teste de Horror (CD 13).

Imunidades (Ext): Os caçadores de cabeças são imunes a todos os venenos. Eles também podem escalar qualquer tipo de teia sem qualquer obstáculo. Além disso, são capazes de escalar sua própria teia sem se ferirem.

Sentido Sísmico (Ext): Os caçadores de cabeças conseguem sentir automaticamente a localização de qualquer coisa que esteja em contato com o solo ou com sua teia num raio de 18 metros. Entretanto, possuem uma visão extremamente fraca e são considerados cegos para qualquer criatura a uma distância acima de 6 metros que consiga iludir seu sentido sísmico.

Vulnerabilidade ao Fogo (Ext): Os caçadores de cabeças e suas teias sofrem dano dobrado por fogo. Esse elemento se espalha rapidamente, infligindo dano a todas as áreas da teia.

Cães Assombrados

	Mastim Animal (Médio)	Cão Espectral Morto-Vivo (Médio)	Carcaça Canina Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida:	2d8+4 (13 PV)	2d12 (13 PV)	1d12+3 (9 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+2 (Des)	+1 (Des)
Deslocamento:	12 m	12 m	9 m
CA:	16 (+2 Des, +4 natural)	16 (+2 Des, +4 natural)	13 (+1 Des, +2 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +3	Corpo a corpo: mordida +3	Corpo a corpo: mordida +1
Dano:	Mordida 1d6+3	Mordida 1d6+3	Mordida 1d6+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	—	Ladrar, Veneno	Doença
Qualidades Especiais:	Faro	Morto-vivo, imunidades	Morto-vivo
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +5, Von +1	Fort +5, Ref +5, Von +1	Fort +0, Ref +1, Von +2
Habilidades:	For 15, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6	For 15, Des 15, Con —, Int 2, Sab 12, Car 9	For 12, Des 12, Con —, Int —, Sab 10, Car 7
Perícias:	Ouvir +5, Observar +5, Natação +5, Sobrevivência +1*	Ouvir +5, Observar +5	Ouvir +5, Observar +5
Talentos:	—	Vitalidade	—
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer	Terrestre/Qualquer	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário ou matilha (2-5)	Solitário ou matilha (2-5)	Solitário ou matilha (2-5)
Nível de Desafio:	1	2	1
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	3-4 DV (Médio)	—

Mastim

Essa raça de cães grandes é comumente vista em diversos domínios, onde são usados na caça de animais de grande porte ou para a guarda de propriedades. Muitas caravanas Vistani são protegidas por um mastim leal. Os mordentianos têm uma predileção especial pelos

cães, que muitas vezes são vistos em tavernas e outros locais de reunião. Nas regiões menos esclarecidas, os mastins são utilizados em uma forma cruel de entretenimento. Esses cães são deixados sem alimentação e obrigados a lutar contra animais capturados, como lobos, ursos e até mesmo seres humanos. Um mastim com *pedigree* chega a custar mais de 150 PO (NC 1+).





Combate

Quando são treinados como cães de combate, os mastins são capazes de realizar ataques de imobilização, de forma similar aos lobos (consulte o *Livro dos Monstros*).

Perícias: Os mastins recebem +4 de bônus racial nos testes de Sobrevivência quando rastreiam pelo faro.

Cão Espectral

Os cães espectrais são os espíritos perturbados de cães leais que falharam na tarefa de proteger seus mestres. Surgem como cães enormes de pêlo negro e brilhante, com olhos verdes luminosos. Uma baba fosforescente escorre de suas mandíbulas quando rosnam e sempre são encontrados guardando diligentemente as posses de seu antigo mestre, mesmo que ele esteja morto ou desaparecido. Os cães seguem uma rotina diária, como se ainda estivessem vivos.

Combate

Esses cães são guardiões e não abandonarão seu território, a menos que estejam perseguindo alguém que assaltou a propriedade de seu mestre. Caso isso ocorra, seguirão esta pessoa, atacando sempre que possível, até recuperarem o item ou serem destruídos. Ocasionalmente, encontra-se uma matilha dessas criaturas. O líder sempre será o cão mais forte e o grupo agirá em conjunto.

Ladram (Sob): Um cão espectral pode ladrar como uma ação padrão. Seus uivos obrigarão todas as criaturas que o ouvirem a obterem sucesso num Teste de Medo (CD 10) ou ficarão apavoradas durante 2d4 rodadas. Quando toda uma matilha uiva junta a CD aumenta para 13 e a duração do efeito se estende por 4d4 rodadas.

Veneno (Ext): A baba que pende das poderosas mandíbulas de um cão espectral carrega um veneno debilitante. Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 16); dano inicial:

1d3 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: nenhum.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Imunidades (Ext): Na verdade, os cães espectrais são espíritos, embora pareçam criaturas corpóreas e se comportem como tais. Eles ignoram danos provenientes de armas não-mágicas, que os atravessam.

Carcaça Canina

As carcaças caninas são cadáveres reanimados sem mente, semelhantes a zumbis. São capazes de obedecer a comandos simples, embora não possuam capacidade de raciocínio. Esses cães deixam pedaços de carne podre por onde passam e é muito fácil localizá-los devido ao forte odor que emanam.

Combate

Esses cães normalmente aparecem em matilhas, como guardiões ou como forma de alerta. Eles atacam o inimigo mais próximo até serem destruídos.

Doença (Ext): Podridão dos nervos — Transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 13), período de incubação 1d3 horas; 1d3 pontos de dano temporário de Inteligência e 1d3 pontos de dano temporário de Constituição.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.





Cão do Pântano

	Extra-Planar (Médio)
Dados de Vida:	4d8+10 (28 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	12 m
CA:	18 (+2 Des, +6 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +8
Dano:	Mordida 1d8+6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Ladram, imobilização, periodicidade
Qualidades Especiais:	Faro, imunidade à magia, Redução de Dano 20/+2, RM 14
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 18, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 12
Perícias:	Ouvir +5, Observar +5, Sobrevivência +6
Talentos:	Tolerância, Rastrear
Terreno/Clima:	Pântanos/Temperado
Organização:	Casal ou matilha (5-8)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Bom
Progressão:	6-10 DV (Grande)

Os uivos graves, retumbantes e lúgubres dos cães do pântano podem ser motivo de preocupação para os homens bons, mas provocam o verdadeiro terror nos corações daqueles que sucumbiram ao mal.

Essas criaturas surgem apenas durante as três noites da lua cheia. Parecem grandes mastins marrons, embora um exame mais detalhado revele um brilho dourado

perturbador sobre sua pelagem grossa e densa. Eles são manifestações das Brumas de Ravenloft, porém caçam e tentam destruir aqueles que se iniciaram no caminho do mal. Qualquer pessoa que fizer algo que exija um teste de poder dentro de um pântano ou charco atrairá a atenção das criaturas. Quando surgir a próxima lua cheia, dois ou mais cães surgirão das Brumas para caçar e aniquilar a pessoa antes que ela cometa mais maldades. Os cães do pântano rastreiam suas vítimas implacavelmente, desaparecendo com o primeiro raio de sol. Caso a vítima tenha escapado, eles retornarão todas as noites da lua cheia até que tenham matado sua presa ou a maldição seja quebrada (veja adiante). Quando é morto, o corpo de um cão do pântano dissolve numa nuvem de vapor luminoso que se dissipa com rapidez.

Combate

Os cães do pântano não cercam ou acuam suas vítimas. Quando localizam sua presa, atacam no mesmo instante, tentando matar o alvo do modo mais rápido e simples possível. Os cães do pântano se concentram totalmente no objetivo de sua caçada, mas atacarão quaisquer criaturas que tentarem bloquear seu caminho ou defender o alvo. A aura dourada que cerca um cão do pântano concede-lhes resistência à magia 14 e imunidades adicionais, como detalhado adiante.

Ladram (Sob): Quando o cão do pântano se materializa, ladra para a lua antes de iniciar sua caçada. Esse uivo arrepiante pode ser ouvido a até 1,5 km de distância em todas as direções. Se o alvo da caçada ouvir este som, deve realizar um teste de Medo (CD 13) imediatamente.





Imunidade à Magia (Ext): Os cães do pântano são imunes a todas as magias do domínio clerical do Sol. Além disso, qualquer magia conjurada por um sacerdote que siga um deus da lua, dos pântanos ou da vingança não irá afetar estas criaturas.

Imobilização (Ext): Um cão do pântano que atinja o oponente com sua mordida pode tentar imobilizá-lo como uma ação livre sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o cão do pântano.

Periodicidade (Sob): Qualquer personagem que mate um cão do pântano despertará a ira desses seres. Ao nascer de cada lua cheia, uma matilha de cães do pântano se materializará, considerando o assassino como sua presa. A magia *penitência* pode libertar o alvo da atenção dos cães do pântano.

Carniceiro

	Animal (Pequeno)
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)
Deslocamento:	9 m, escalar 3 m
CA:	14 (+1 tamanho, +3 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +2
Dano:	Mordida 1d4+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Faro, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +1
Habilidades:	For 12, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias:	Intimidar +4, Ouvir +5, Observar +5, Natação +2

Terreno/Clima:	Subterrâneo/Qualquer
Organização:	Matilha (5–20)
Nível de Desafio:	1/3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	2–3 DV (Médio)

Em masmorras escuras ou cavernas subterrâneas, onde as presas sucumbem aos predadores, ouve-se o riso característico dos carnicheiros chamando a matilha para se alimentar. Aparentados às hienas comuns, estes seres são necrófagos que habitam cavernas e lugares sombrios. Do tamanho aproximado de um cão de caça, o carnicheiro não representa uma grande ameaça e é espantado com facilidade por qualquer demonstração de força. No entanto, uma matilha desses animais é capaz de se mostrar realmente letal. É muito raro



encontrar um carnicheiro sem que sua matilha esteja nas proximidades.

Seus chamados, que se alternam entre latidos sussurrados e gritos agudos parecidos com risadas, servem para afastar os predadores da sua caça. Nas profundezas de uma masmorra, esses alaridos ecoam por todos os lados, fazendo uma matilha pequena parecer enorme e uma matilha grande parecer imensa. As criaturas com um instinto de sobrevivência muito forte fugirão logo que os gritos começarem. Aqueles com um instinto mais fraco são acrescentados ao cardápio.

Combate

As táticas dos carnicheiros são simples. Eles atacam apenas quando estão em maior número ou acudados. Em primeiro lugar, tentarão assustar a presa com seus latidos. Quando o grupo ao qual sua presa pertence estiver bem reduzido, investirão em grupo, tentando eliminar primeiro os mais fracos. Os carnicheiros são covardes e podem ser assustados facilmente por demonstrações fantásticas de magia ou com um teste de Intimidação bem-sucedido.

Faro (Ext): Na escuridão do subterrâneo, uma matilha de carnicheiros usa seu olfato sobrenatural para rastrear suas presas. As regras para esta habilidade podem ser encontradas no *Livro dos Monstros*.

Ceifador Macabro (Espírito da Morte)

	Extra-Planar (Médio — Incorporado, Brumas)
Dados de Vida:	5d8 (22 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	9 m, voo 9 m (perfeito)
CA:	20 (+2 Des, +8 deflexão)



Ataques:	Corpo a corpo: foice longa +7
Dano:	Foice longa 2d4+5 por contusão e destruição (lâmina) ou 1d6+5 por contusão e morte aparente (cabo)
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Destruição, morte aparente, olhar apavorante
Qualidades Especiais:	Resistência a eletricidade e frio 20, imunidades, invisibilidade, incorpóreo.
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +6, Von +6
Habilidades:	For 14, Des 15, Con 10, Int 14, Sab 14, Car 18
Perícias:	Esconder-se +10, Conhecimento (o pós-vida) +10, Ouvir +11, Procurar +11, Sentir Motivação +10, Observar +11, Identificar Magia +10
Talentos:	Foco em Arma (foice longa), Especialização em Arma (foice longa)

Terreno/Clima:	Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	7
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	5–10 DV (Médio)

Os ceifadores macabros são espíritos encontrados apenas em Ravenloft, e atraídos por criaturas que estão próximas da morte. Alguns estudiosos acreditam que essas entidades provêm do Plano da Energia Negativa, enquanto outros acham que servem a um poder interno. Os ceifadores macabros normalmente são invisíveis para os vivos, mas, quando são vistos, assemelham-se a um esqueleto humanóide envolto em mantos negros esfarrapados e um capuz. Essas criaturas sempre carregam uma foice assustadora. Apesar da aparência, não são mortos-vivos.

Em Ravenloft, quando um personagem está morrendo, existe a chance de que um ceifador macabro apareça para levar sua alma. Esta chance é de 5% mais 5% cumulativo para cada vez que o personagem se aproximar da morte. "Aproximar-se da morte" significa ser reduzido a -8 pontos de vida ou menos ou morrer e ser ressuscitado em seguida.

Nunca se ouviu dizer que esses seres enigmáticos falaram com os vivos, embora possam se comunicar com o conjurador da magia *falar com mortos*.

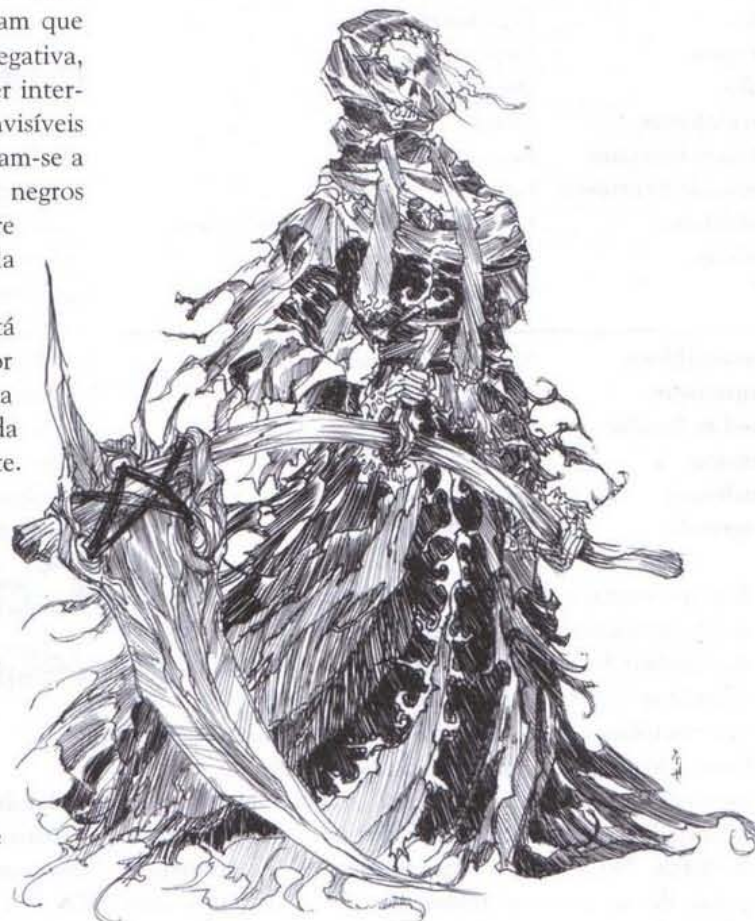
Combate

Um ceifador macabro surge no mundo para recolher uma alma específica e somente se engajará em combates se for impedido de completar sua missão. Ele alterna suas rodadas

de combate atacando tanto com a foice longa quanto com o ataque visual. Ele pode escolher atacar com a lâmina ou com o cabo de sua foice e, em geral, reveza entre os dois. A arma de um ceifador macabro causa apenas dano por contusão — os ferimentos causados são espirituais, e não físicos.

Um ceifador macabro não consegue afetar uma criatura protegida pela magia *proteção contra energia negativa*. Se magias de cura de qualquer espécie forem utilizadas sobre a vítima, o ceifador partirá, voltando para o Além. Se a criatura for destruída, sua vítima se estabilizará imediatamente e recuperará 10% de seu total de Pontos de Vida.

Destruição (Sob): Qualquer criatura viva atingida pela lâmina da foice de um ceifador macabro deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou será destruída instantaneamente. Aqueles que conseguem enxergar criaturas etéreas verão a força vital da vítima sendo drenada de seu corpo e ingressando na arma do ceifador. As criaturas aniquiladas por um espírito da morte só poderão ser ressuscitadas através das magias *ressurreição verdadeira* ou *milagre*. Durante qualquer combate, o objetivo do ceifador é trespassar o coração da vítima com a lâmina da foice.





Morte Aparente (Sob): Qualquer criatura atingida pelo cabo da foice de um ceifador macabro deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 16) ou entrará em um estado de transe similar à morte. Embora as magias adequadas possam revelar que a criatura continua viva, qualquer exame não-mágico indicará que ela está morta. Este efeito dura 5 minutos.

Olhar Apavorante (Sob): A visão das órbitas vazias de um ceifador macabro é suficiente para fazer qualquer herói se acovardar. Isto é semelhante a um ataque visual, exceto pelo fato de que o espírito da morte deve usar uma ação padrão e aqueles que apenas olham para ele não são afetados. A vítima do olhar de um ceifador deve realizar um teste de Medo (CD 16).

Imunidades (Ext): Os ceifadores macabros são imunes a todos os efeitos de ação mental, necromânticos e baseados em frio. Por não possuírem carne ou órgãos internos, sofrem apenas metade do dano causado por armas cortantes ou de perfuração.

Invisibilidade (Sob): Os ceifadores macabros podem ser vistos apenas pelos moribundos e por aqueles capazes de enxergar seres etéreos ou invisíveis. Eles permanecem invisíveis mesmo depois de atacarem.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +3 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Subtipo (Brumas) (Ext): Pode ser invocado em qualquer domínio.

Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Geralmente Caótico e Neutro
Progressão:	8–12 DV (Médio)

As chamas espectrais são espíritos incorpóreos de indivíduos assassinados que tentam coagir os vivos a se vingarem de seus assassinos. A força de vontade do espírito permanece em seu cadáver até que encontrem um instrumento de vingança.

Essas criaturas foram batizadas devido ao brilho suave e semelhante a uma chama que cintila nos olhos de seus cadáveres. Este brilho se mantém até que o espírito encontre um instrumento para sua vingança. Quando isso acontece, a vítima irá adquirir o mesmo brilho em seus olhos, visível apenas no escuro. O espírito tem um único propósito: caçar seu assassino e matá-lo ou levá-lo à justiça pelo seu crime.

As chamas espectrais são naturalmente invisíveis e intangíveis. Entretanto, as magias capazes de revelar criaturas invisíveis ou etéreas podem expor o espírito. Enquanto ainda não encontrou ninguém para vingar sua morte, o espírito surge como um filete disforme de

Chama Espectral

Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)

Dados de Vida:	6d12 (39 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)
Deslocamento:	9 m, voo 18 m (bom)
CA:	15 (+3 Des, +2 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +5
Dano:	Toque incorpóreo: chama espiritual 1d6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Compartilhar agonia, controlar chamas
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +2
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +4, Von +8
Habilidades:	For —, Des 16, Con —, Int 14, Sab 14, Car 12
Perícias:	Observar +12, Senso de Direção +10, Intimidar +12, Sobrevivência +12
Talentos:	Prontidão, Lutar às Cegas, Vontade de Ferro, Rastrear





névoa fluando sobre o cadáver. Se já tiver encontrado seu arauto, aparecerá como uma imagem fantasmagórica da pessoa assassinada sentada sobre os ombros da vítima.

Combate

As chamas espectrais raramente causam dano físico aos demais, pois dependem de seu instrumento de vingança para agir em seu lugar.

Compartilhar Agonia (Sob): A primeira pessoa que encarar os olhos mortos do cadáver de uma chama espectral deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 16). Caso obtenha sucesso, o indivíduo notará apenas uma luz bruxuleante nos olhos do cadáver e se tornará imune a este poder por um dia. Se fracassar, entrará em transe e experimentará todo o horror dos últimos momentos da vida do espírito (o que costuma exigir um teste de Horror). Através dessa visão, a chama espectral transmitirá para seu arauto uma imagem mental de seu assassino e o desejo incontrolável de fazer justiça.

Controlar Chamas (Sob): A chama espectral possui o poder de fundir parte de seu espírito a qualquer chama próxima, adquirindo certo controle sobre ela. O espírito usa essa capacidade contra os indivíduos que se recusam a cooperar com seus planos de vingança. Ele faz com que a vítima enxergue o rosto do seu assassino em todas as chamas avistadas. Ele também consegue lançar um tentáculo de fogo a até 3 m para envolver a pessoa. Isto causa apenas 1d6 pontos de dano, independente da intensidade do fogo utilizado. Esse tentáculo também pode ser usado para incendiar materiais inflamáveis.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Corvídeo

Dados de Vida:

Iniciativa:

Deslocamento:

CA:

Humanóide Monstruoso (Pequeno)

2d8 (9 PV)

+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)

Vôo 18 m (bom)

15 (+1 tamanho, +4 Des)

Ataques:

Dano:

Face/Alcance:

Ataques Especiais:

Qualidades Especiais:

Testes de Resistência:

Habilidades:

Perícias:

Corpo a corpo: mordida +7

Mordida 1d3-1

1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Bicar os olhos, magias

Ligação com corvos

Fort +1, Ref +7, Von +5

For 9, Des 18, Con 12, Int 18, Sab 15, Car 18

Avaliação +8, Concentração +4, Obter

Informação +6, Senso de Direção +8,

Conhecimento (arcano) +8, Ouvir +4, Leitura

Labial +5, Espionar +8, Sentir Motivação +8,

Observar +8

Talentos:

Sucesso Decisivo Aprimorado (mordida),

Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea, Magia

Sem Gestos, Acuidade com Arma (mordida)

Terreno/Clima:

Organização:

Terrestre/Temperado

Solitário, ninho (5-20) ou comunidade

(100-200 mais 10% de não-combatentes mais 200-300 corvos)

Nível de Desafio:

Tesouro:

Tendência:

Progressão:

2

Padrão

Geralmente Neutro, sempre Bom

Conforme a classe de personagem

Embora alguns vejam os corvos como sinais de maus presságios, os corvídeos são uma das luzes mais brilhantes.





tes que as criaturas bondosas podem encontrar em Ravenloft. Eles representam uma raça avícola de penugem negra semelhantes a versões bem maiores de seus parentes, os corvos, com uma envergadura de 1,5 m. Esses pássaros escuros costumam carregar adornos brilhantes para se identificarem.

Os corvídeos são onívoros e vivem de uma dieta que varia desde carniça a frutas. Eles matam quando precisam, mas preferem se alimentar de corpos em decomposição ao invés de realizar uma árdua caçada.

Essas aves possuem sua própria linguagem de guinchos, mas a maioria fala, no mínimo, um idioma do domínio.

Combate

Os corvídeos evitam atrair a atenção. Caso precisem lutar, utilizam táticas de ataque e fuga.

Bicar os Olhos (Ext): Se um corvídeo obtiver um sucesso decisivo com sua mordida (dec. 19–20), arrancará o olho da vítima. Isso cegará este olho. Uma vítima caolha sofre –2 de penalidade de competência em todos os testes modificados pela Destreza, devido à perda da percepção de profundidade. Uma criatura que perder todos os seus olhos ficará cega. Apenas as magias *regeneração* e *cura completa* conseguem curar essa forma de cegueira.

Magias: Todos os corvídeos podem conjurar magias como feiticeiros de 1º nível. Eles usam o talento *Magia Sem Gestos* para lançar magias contra seus adversários durante o voo.

Ligação com Corvos (Sob): Ao contrário dos conjuradores, os corvídeos não possuem familiares. Em vez disso, mantêm uma ligação mística com todos os corvos comuns. Eles são capazes de partilhar magias com qualquer corvo num raio de 1,5 m. Se um corvídeo tiver, no mínimo, 3 DV, será capaz de lançar magias de toque através de corvos normais num raio de 18 m. Se tiver pelo menos 13 DV, poderá, uma vez por dia, *espionar* através de qualquer corvo normal que tocar. Isso funciona como a habilidade *espionar* possuída pelos familiares de conjuradores arcanos.

Sociedade Corvídea

Os corvídeos são uma raça solitária e extremamente longeva, pois sobrevivem por séculos. Eles incorporam a idade aproximada em seus nomes (por exemplo, “Kryneeka dos Cem Verões”). O primeiro aparecimento dos corvídeos em Ravenloft data de mais de dois séculos atrás e, desde então, eles têm mantido sua atenção voltada para as forças do mal que os cercam. Os corvídeos são uma raça solitária, mas aqueles capazes de criar laços de amizade com estas aves adqui-

rem uma fonte incomparável de informações.

As comunidades corvídeas parecem apenas um amontoado de ninhos gigantescos, que se espalham por vários quilômetros. Apenas uns poucos ovos chocam, e por isso seu número vem diminuindo continuamente. Os corvídeos culpam a natureza maligna inerente à terra pela destruição de seus ovos.

Personagens Corvídeos

A classe favorecida de um corvídeo é feiticeiro. No entanto, existem alguns magos.

Cría do Oceano

As crias do oceano supremas estão entre as criaturas mais terríveis que espreitam nos mares de Ravenloft. Elas usam lacaios para se infiltrar nos vilarejos costeiros e dominar os seus habitantes. Após controlarem a mente de suas vítimas, devorarão tanto os habitantes quanto os próprios lacaios. Embora as crias supremas sejam capazes de sobreviver com uma dieta à base de peixes e outros frutos do mar, preferem o sabor da carne humana, o que as leva a buscar novas vítimas ao longo da costa.

Quando uma cria suprema avista um vilarejo litorâneo que acreditar ser capaz de prover alimento fresco, expelirá um enxame de 3d6 lacaios próximo à praia, uma vez por noite, até que toda a comunidade esteja dominada. Felizmente, apenas 1 entre 10 lacaios sobrevive para alcançar a costa.

Apenas 1% dos lacaios sobreviverão ao apetite de seus genitores e escaparão para o mar. Como os girinos, se alimentam de peixe enquanto crescem e gradualmente desenvolvem membros. Depois de quatro meses, as larvas de crias do oceano passam por um crescimento acelerado e obtêm a habilidade aliados aquáticos. Após um ano de crescimento, atingem a maturidade e tornam-se capazes de expelir seus próprios lacaios.

Estas criaturas não possuem um idioma, mas as crias supremas mantêm uma comunicação telepática com os lacaios e os aliados aquáticos. Elas tratam esses seres como ferramentas, sem se preocuparem com a sua segurança.

Cría do Oceano Suprema

As crias supremas são criaturas grandes e vagamente humanóides, armadas com grandes garras negras e uma fileira dupla de dentes pontiagudos em suas imensas mandíbulas. Uma crista de barbatanas resistentes e espinhosas, recobertas por uma grossa camada de fungos escorregadios, algas e pedaços de carne em decomposição, sai da cabeça e percorre todo o corpo. O restante é revestido por escamas verde-claro lubrifi-





Cría do Oceano

	Suprema	Lacaio
	Aberração (Grande-Aquático)	Aberração (Mínimo-Aquático)
Dados de Vida:	10d8+30 (75 PV)	1/2 d8 (2 PV)
Iniciativa:	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+7 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m, natação 6 m	3 m, escalar 1,5 m, natação 3 m
CA:	16 (-1 tamanho, +1 Des, +6 natural)	19 (+4 tamanho, +5 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +10, mordida +8	Corpo a corpo: mordida +0
Dano:	Garra 1d6+4, mordida 2d6+2 e doença	Mordida 1d3-5 (1)
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/3 m	0,3 m por 0,3 m/0 m
Ataques Especiais:	Doença	Veneno, controlar hospedeiro
Qualidades Especiais:	Aliados aquáticos, gosma	Anfíbio, telepatia
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +4, Von +7	Fort +1, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 17, Des 12, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 14	For 1, Des 20, Con 12, Int 6, Sab 10, Car 8
Perícias:	Arte da Fuga +4*, Senso de Direção +7, Ouvir +7, Furtividade +10, Procurar +9, Observar +7	Esconder-se +23, Furtividade +11
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Ataques Múltiplos	Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Aquático/Qualquer	Aquático/Qualquer
Organização:	Solitário	Ninhada (3-18)
Nível de Desafio:	5	1
Tesouro:	Padrão	Nenhum
Tendência:	Geralmente Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	11-16 DV (Grande)	—

cadadas por uma densa camada de muco tóxico. Elas se impulsionam na água graças a suas patas gigantescas, dotadas de membranas.

Estas criaturas preferem fixar suas tocas em cavernas rasas, recifes, bancos de algas ou em navios naufragados, passando o dia num estado similar a um transe, coordenando as ações de seus lacaios.

Combate

As crias supremas são incapazes de sobreviverem fora da água, afogando-se no ar da mesma forma que os humanos no mar. Quando são removidos da água, tentarão escapar freneticamente, matando qualquer um em seu caminho. A toca deste monstro, onde seus tesouros indigeríveis se acumulam, será sempre debaixo d'água.

Embora as crias supremas prefiram compelir outras criaturas a lutarem no seu lugar, podem se defender usando suas garras afiadas e suas mandíbulas assustadoras.

Doença (Ext): Infecção — Transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 18), período de incubação imediato; dano: infecção. Os Pontos de Vida perdidos por feridas infeccionadas não

se curam naturalmente até que a vítima receba a magia *remover doenças* ou similar.

Aliados Aquáticos (Sob): Quando são confrontadas, as crias supremas podem usar seus poderes telepáticos para pedir ajuda aos peixes e outras criaturas marinhas. Isso funciona como a magia *invocar aliado da natureza IV* conjurada por um druida de 10º nível, mas atrairá apenas seres aquáticos. Cada animal chegará em 1d4 rodadas. A cria do oceano consegue usar sua telepatia para pedir ajuda apenas duas vezes por dia.

Limo (Ext): A pele e escamas de uma cria suprema são notoriamente viscosas e recobertas por pedaços de carne apodrecida. Esse limo funciona como *óleo escorregadio*, tornando quase impossível Agarrar ou imobilizar a criatura. Uma cria suprema recebe +10 de bônus racial nos testes de Arte da Fuga para escapar de teias, redes ou dispositivos similares.

Telepatia (Sob): As crias supremas possuem uma ligação telepática com todos os lacaios que produzem. Quando um lacaios ou seu hospedeiro são ameaçados, elas podem enviar quaisquer outros para prestarem ajuda. O hospedeiro típico é um humano plebeu de 1º nível.





Lacaíós

Os lacaíós das crias do oceano são lesmas viscosas com 15 centímetros de comprimento, dotadas de ventosas semelhantes às de uma lampreia e sem qualquer semelhança com a forma adulta. Ao contrário das lesmas comuns, crescem em água salgada. Eles nascem numa bolsa sobre o abdome de seu mestre e são expelidos no mar e forçados a nadarem para alcançar a costa. Em terra firme, buscam lugares onde possam espreitar em segredo até que chegue o momento de atacar.

Um lacaio tentará penetrar na base do crânio de um humanóide e controlar sua vontade e seu corpo. Seu único propósito é fornecer alimento vivo para seu mestre. Sozinhos, os lacaíós não possuem inteligência suficiente para fazer qualquer coisa além de controlar os hospedeiros. Seu mestre, que mantém uma comunicação telepática constante, ajudará a coordenar as ações dos lacaíós conforme forem dominando o vilarejo costeiro.

No mar, os lacaíós nadam tão bem quanto enguias. Em terra, rastejam como lesmas. O limo pegajoso que reveste seus corpos lhes permite escalar paredes e telhados para caírem sobre as vítimas. Depois disso, o lacaio as morde e paralisa, perfura seu crânio e se estabelece no interior. Ele se enrola em torno da base do cérebro, assumindo o controle das funções primordiais do hospedeiro.

A criatura amadurece dentro do crânio, alimentando-se de tecido cerebral. Ela viverá o tempo necessário para tomar o controle sobre todo o vilarejo e depois levará o hospedeiro ao mar, onde o mestre devorará ambos os seres.

Os lacaíós começam a alimentar seus mestres horas depois de adquirirem um hospedeiro. Eles preferem abduzir os mais jovens ou indefesos e lançá-los ao mar na calada da noite. Seus mestres malignos aguardam gananciosos na beira da água pela carne macia dos habitantes da superfície. Caso uma vítima adequada não seja encontrada, um dos próprios lacaíós vai entregar

seu hospedeiro para o mestre, saciando seu apetite por um curto período de tempo.

Combate

O único ataque físico que os lacaíós possuem é a mordida, que causa um ferimento horrível e apenas 1 ponto de dano, mas pode paralisar a vítima temporariamente. Essas criaturas são capazes de entrar no crânio de uma vítima paralisada usando uma ação de rodada completa.

As magias *remover doenças* ou *restauração* expulsarão o lacaio do hospedeiro. Entretanto, a vítima sofrerá 3d6 pontos de dano conforme a criatura escava um caminho para fora de sua cabeça. Uma *restauração aprimorada* destrói o lacaio sem causar nenhum dano ao hospedeiro.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial: paralisia por 2d6 minutos, dano secundário: nenhum.

Controlar Hospedeiro

(Ext): Uma vez que o lacaio tenha entrado no crânio do hospedeiro, a vítima deverá fazer um teste de resistência de Vontade (CD 16) a cada rodada até que fracasse ou que o lacaio seja removido. Uma vez que o hospedeiro falhe, ficará sob total controle do lacaio e manterá todas as suas

memórias, estatísticas e habilidades, exceto poderes divinos. Entretanto, todos os hospedeiros sofrem uma mudança sensível de personalidade, tornando-se apáticos e distantes. As vítimas também sofrerão -4 de penalidade de competência em todas as suas perícias baseadas em Carisma enquanto o lacaio permanecer implantado.

Um hospedeiro sofrerá 1 ponto de dano permanente de Inteligência a cada dia em que o lacaio permanecer em seu crânio. Caso sua Inteligência seja reduzida a 0, a vítima morrerá.

Anfíbio (Ext): Um lacaio consegue sobreviver fora da água ou de um hospedeiro adequado durante 1 hora por ponto de Constituição. Depois disso, siga as regras de "Afogamento" no capítulo três do *Livro do Mestre*.

Telepatia (Sob): Consulte a cria do oceano suprema, acima.





Cría Onírica

	Cría Onírica Menor (Forma Cinzenta) Extra-Planar (Pequeno — Mau)	Cría Onírica Menor (Forma Sombria) Extra-Planar (Médio — Mau)	Cría Onírica Maior (Ennui) Extra-Planar (Médio — Mau)
Dados de Vida:	3d8+3 (16 PV)	5d8+10 (32 PV)	8d8+16 (52 PV)
Iniciativa:	+0	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m	9 m	9 m, voo 18 m (médio)
CA:	14 (+1 tamanho, +3 natural)	16 (+1 Des, +5 natural)	15 (+2 Des, +3 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +5	Corpo a corpo: 2 garras +7	Corpo a corpo: 4 garras +11
Dano:	Garra 1d3+1	Garra 1d4+2	Garra 1d4+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Canção de ninar, drenar memória	Canção de ninar, drenar memória, uivo de pesadelo	Canção de ninar, drenar memória
Qualidades Especiais:	Detectar pensamentos, alterar forma, Redução de Dano 15/+1, devorar medo, visão no escuro 18 m	Detectar pensamentos, alterar forma, Redução de Dano 20/+2, devorar medo, visão no escuro 18 m	Detectar pensamentos, alterar forma, invisibilidade, Redução de Dano 30/+3, devorar medo, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +3, Von +4	Fort +6, Ref +5, Von +6	Fort +8, Ref +8, Von +9
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 12, Int 7, Sab 12, Car 9	For 15, Des 12, Con 15, Int 11, Sab 14, Car 12	For 17, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 17, Car 16
Perícias:	Blefar +2, Disfarces +4, Esconder-se +6, Ouvir +3, Furtividade +2, Sentir Motivação +3, Observar +3	Blefar +10, Disfarces +10, Esconder-se +4, Intimidar +5, Ouvir +5, Furtividade +4, Sentir Motivação +8, Observar +5	Blefar +13, Disfarces +15, Esconder-se +10, Intimidar +12, Ouvir +10, Furtividade +10, Sentir Motivação +12, Observar +10
Talentos:	Foco em Perícia (Disfarces)	Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Disfarces)	Prontidão, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Disfarces)
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (sonhos)	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (sonhos)	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (sonhos)
Organização:	Solitário, par, gangue (3–6) ou bando (9–20)	Solitário, par ou bando (3–6)	Solitário
Nível de Desafio:	3	5	6
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	4–6 DV (Médio), 7–9 DV (Grande)	6–10 DV (Médio), 11–15 DV (Grande)	9–16 DV (Médio), 17–24 DV (Grande)

As crias oníricas vivem além do Véu do Sono, para onde as mentes dos mortais vão ao sonhar. Apesar das lendas mencionarem uma terra de pesadelos escondida nas profundezas das Brumas de Ravenloft, onde o mundo desperto e a realidade dos sonhos se misturam, a maioria dos aventureiros encontrará as crias oníricas apenas em seus piores pesadelos.

As crias oníricas são estranhas criaturas metamorfas que parecem se alimentar da manipulação e do tormento espiritual dos sonhadores. Dentro das paisagens oníricas, usam seus poderes para se transformar em qualquer coisa, desde animais mundanos ou entes queridos

até horrores indescritíveis, tirando as imagens da própria mente da vítima. As crias oníricas se alimentam do medo e não precisam comer, beber ou respirar.

Estas criaturas falam sussurrando, num idioma próprio, conhecido como Oneiros. Elas também conseguem se comunicar na linguagem de quaisquer de suas vítimas.

Combate

Todas as crias oníricas possuem as qualidades a seguir. Um personagem morto por um desses seres em uma paisagem onírica deve fazer um teste de Loucura





logo que acordar (CD 10 + 1/2 dos DV da cria onífrica + modificador de Sabedoria). Se as crias onífricas derrotarem sua vítima uma vez, retornam para aterrorizá-la até que sejam expulsas ou levem sua vítima a um coma repleto de pesadelos.

Drenar Memória

(Sob): Uma vez por dia, uma cria onífrica pode fazer um ataque de toque que causa 1d4 pontos de dano temporário de Inteligência. Até que a vítima recupere todos os pontos perdidos, a cria onífrica é capaz de usar sua habilidade *Alterar Forma* para imitar com perfeição qualquer uma das criaturas na memória da vítima.

Detectar Pensamentos (Sob):

Uma cria onífrica conhece os pensamentos superficiais de qualquer criatura dentro da paisagem onífrica onde habita, como se tivesse estudado o personagem durante três rodadas com uma magia *detectar pensamentos* conjurada por um feiticeiro de nível igual ao seu número de Dados de Vida.

Alterar Forma (Sob): Usando uma ação padrão, a cria onífrica pode mudar de forma como se estivesse usando a magia *metamorfosear-se* conjurada por um feiticeiro de 8º nível. Ela consegue permanecer assim indefinidamente e retorna à sua forma normal usando uma ação padrão.

Devorar Medo (Ext): As crias onífricas são imunes a todos os efeitos de medo, horror e loucura. Se atingidas por uma magia que normalmente causaria um desses efeitos, recuperam 1 ponto de dano por nível da magia. Caso as atitudes de uma cria onífrica façam uma vítima falhar num teste de Medo, Horror ou Loucura, ela recuperará 2 pontos de dano no caso de um efeito menor, 4 pontos no caso de um efeito moderado e 8 pontos se o efeito for grave.

forma Cinzenta

As formas cinzentas são criaturas patéticas que personificam animais e criaturas menores nas paisagens



onífricas. Elas são obedientes e prosaicas, auxiliando lealmente as formas sombrias a aterrorizar os sonhadores.

As formas cinzentas se assemelham a humanóides pequenos e desajeitados, sem qualquer característica marcante. Sua pele acinzentada é completamente lisa e de aspecto quase líquido.

Combate

As formas cinzentas são criaturas covardes, preferindo fugir ao primeiro sinal de hostilidade. Quando forçadas a lutar, assumem sua forma natural e atacam com suas garras.

Canção de Ninar (Sob):

Usando uma ação padrão, uma forma cinzenta pode sussurrar suavemente em Oneiros, fazendo seus oponentes ficarem sonolentos.

Todos os adversários num raio de 6 metros da forma cinzenta devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 14). Todas as criaturas que falharem no teste ficarão fatigadas durante 1d4 rodadas ou enquanto a forma cinzenta estiver a uma distância de cerca de 6 metros e continuar murmurando. Manter essa habilidade é uma ação livre depois de iniciada. Essa é uma habilidade sônica de ação mental.

forma Sombria

As formas sombrias controlam os acontecimentos nas paisagens onífricas, planejando suas ações para inspirar o máximo de medo possível nos sonhadores. Elas personificam inimigos derrotados, amores perdidos e quaisquer outros horrores temidos pela vítima secretamente.

As formas sombrias são similares às cinzentas, embora sua carne seja quase negra e sua forma sugira maior agilidade e poder.

Combate

As formas sombrias são cruéis e ferozes quando lutam. Elas gostam de tomar a forma de antigos oponentes ou seres amados para atacar suas vítimas, embora não se neguem a aparecer simplesmente como animais ou monstros assustadores.





Canção de Ninar (Sob): Similar à forma cinzenta.

Uivo de Pesadelo (Sob): Uma forma sombria pode usar uma ação padrão para emitir um guincho apavorante. Todos os oponentes num raio de 18 metros da forma sombria devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 14) ou ficarão paralisados de medo por 1d4 rodadas. Independente do resultado do teste, as criaturas não serão afetadas de novo pelo uivo da forma sombria durante um dia. Para cada criatura que fracassar no teste, a forma sombria se recuperará de 1d4 pontos de dano. Todas as crias oníricas são imunes ao uivo. Essa é uma habilidade de medo sônica de ação mental.

Cría Onírica Maior (Ennui)

Os ennui são os terríveis comandantes do Véu do Sono. Eles se esgueiram pelas sombras da terra dos sonhos à procura de pesadelos particularmente vívidos. Apesar de preferirem atacar com suas garras, os ennui são conhecidos por brandirem armas vingadoras oníricas (consulte a caixa de texto).

Em sua forma natural, os ennui se assemelham a criaturas vagamente humanóides com traços muito indistintos. Seus quatro braços esguios terminam em garras repulsivas e asas enormes e coriáceas brotam de seu torso. A pele cor de carvão é lisa e não possui marcas características. Olhos que queimam em chamas lívidas emergem de sua cabeça deformada.

Os ennui são sádicos astutos e pacientes, deliciando-se com os sofrimentos emocionais. Alguns simplesmente vagam pelo Véu do Sono atacando todos os sonhadores que encontram, mas dizem que muitos servem a um mestre superior.

Combate

Os ennui observam os adversários invisíveis ou disfarçados, e então retornam à forma original para atacá-los impiedosamente.

Canção de Ninar (Sob): Usando uma ação padrão, um ennui pode sussurrar suavemente em Oneiros, fazendo seus oponentes ficarem sonolentos. Todos os adversários num raio de 6 metros do ennui devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 14) ou serão afetados como se atingidos pela magia sono conjurada por um feiticeiro de 8º nível, com a exceção de afetar criaturas com qualquer quantidade de DV. Essa habilidade é uma compulsão sônica de ação mental.

Invisibilidade (SM): Usando uma ação padrão, um ennui é capaz de conjurar *invisibilidade* como um mago de 8º nível, podendo permanecer nesse estado indefinidamente.

Nova Habilidade Especial de Arma Mágica

Vingadora Onírica: Uma arma vingadora onírica funciona como uma arma mágica com um bônus de melhoria normal no mundo desperto. Entretanto, esse bônus aumenta para +3, até um máximo de +5, nos sonhos.

Nível de Conjurador: 10º; **Pré-requisitos:** Criar Armas e Armaduras Mágicas, sonho; **Preço de Mercado:** +1 de bônus.

Dampíro

Os dampiros são a prole de vampiros com mulheres humanóides da mesma raça-base. Eles costumam ser fisicamente belos e muito sedutores, e são criaturas trágicas que passam toda a vida presos entre seu irresistível instinto predatório e sua auto-aversão caracteristicamente humana. Recebem poderes sobrenaturais de seus pais, mas a humanidade de suas mães os protege das fraquezas vampíricas. Nenhuma das fraquezas sobrenaturais capazes de destruir ou repelir um vampiro





se aplicam a um dampiro, embora a luz do sol neutralize a maior parte de seus poderes.

A maioria dos dampiros cresce sem conhecer sua verdadeira natureza, pois suas mães quase nunca sobrevivem ao parto. Seus genitores mortos-vivos raramente se importam em rastrear esses eventos e muitas vezes surpreendem-se ao confrontar-se com sua prole muitos anos depois. Vários dampiros não conseguem conter seu instinto predatório e seguem a trilha de violência de seus pais mortos-vivos, mesmo antes de descobrirem sua verdadeira natureza. Geralmente, os que resistem ao instinto concentram-se em caçar e destruir vampiros, incluindo seus pais.

Um dampiro é um adversário épico. Além dos seus poderes sobrenaturais, todos evoluem em uma determinada classe de personagem, e essas habilidades devem ser somadas às estatísticas da criatura-base fornecidas a seguir. Um dampiro é um oponente terrível para um vampiro ou para um PdJ.

Como Criar um Dampiro (Meio-Vampiro)

“Dampiro” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide ou humanóide monstruoso (daqui por diante denominada “criatura-base”), apesar de os humanos serem os mais comuns. O tipo da criatura muda para “humanóide monstruoso”, caso já não o seja. O dampiro conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Dado de Vida: Aumenta em uma categoria, até no máximo d12.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base.

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta em +4.

Ataques: O dampiro conserva todos os ataques da criatura-base e adquire um ataque de pancada, caso ainda não o tenha.

Dano: Os dampiros possuem ataques de pancada. Caso a criatura-base não disponha dessa forma de ataque, use o dano indicado na tabela do modelo vampiro, página 221 do *Livro dos Monstros*. As criaturas dotadas de ataques naturais mantêm seus valores de dano ou usam os da tabela, se forem maiores.

Ataques Especiais: O dampiro conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo. Exceto quando especificado o contrário, os testes de resistência têm CD 10 + seu número de DV + modificador de Carisma.

Dominação (Sob): Um dampiro que cruze olhares com um adversário o afetará da mesma forma que a magia *dominar pessoas* conjurada por um feiticeiro de

12º nível. Essa habilidade é similar a um ataque visual, mas o dampiro deve usar uma ação padrão para ativá-la, e as criaturas que apenas fitarem seus olhos não serão afetadas. Essa habilidade tem alcance de 9 m.

Drenar Sangue (Ext): Um dampiro é capaz de sugar o sangue de uma vítima viva através de suas presas, mas deve realizar um teste bem-sucedido da manobra Agarrar. Caso imobilize o oponente, causará 1d4 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada, até a vítima se libertar.

Filhos da Noite (Sob): Os dampiros conseguem comandar as criaturas inferiores do mundo. Uma vez por dia, eles podem invocar um bando de 4d8 ratos atroz, uma revoada de 10d10 morcegos ou uma matilha de 3d6 lobos usando uma ação padrão. Essas criaturas chegarão em 2d6 rodadas e servirão ao dampiro durante uma hora.

Qualidades Especiais: O dampiro conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir.

Redução de Dano (Sob): O corpo de um dampiro é muito resistente e concede à criatura Redução de Dano 15/+1.

Resistência (Sob): Um dampiro possui resistência ao frio e eletricidade 10.

Patas de Aranha (Ext): Um dampiro é capaz de escalar superfícies lisas como se estivesse sob efeito da magia *patas de aranha*.

Cura Acelerada (Ext): O dampiro recupera 1 ponto de dano por rodada desde que não tenha sido reduzido a -10 pontos de vida.

Dependência Sangüínea (Ext): Um dampiro precisa se alimentar de sangue humanóide pelo menos uma vez por semana ou não poderá utilizar suas qualidades ou ataques especiais sobrenaturais.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Sob): Um dampiro é incapaz de utilizar suas qualidades ou ataques especiais sobrenaturais sob a luz natural do sol.

Inquietude (Sob): O dampiro está fadado a retornar como um vampiro após sua morte, independente da causa de seu falecimento. Decorridos 1d4 dias do funeral, o modelo “dampiro” será removido. Se a criatura-base possuía menos de 5 Dados de Vida, retorna como uma cria vampírica. Caso tenha 5 Dados de Vida ou mais, aplica-se o modelo “vampiro”. Isso pode ser evitado destruindo o cadáver do dampiro como se faria com o de um vampiro.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base somados aos da classe de personagem.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +4, Des +4, Con +4, Int +2, Sab +2, Car +4.





Perícias: Os vampiros recebem +6 de bônus racial nos testes de Blear, Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar, Sentir Motivação e Observar. Nos demais aspectos, as perícias têm valores idênticos aos da criatura-base somados aos da classe de personagem.

Talentos: Os vampiros adquirem Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Reflexos Rápidos, supondo que a criatura-base atenda aos pré-requisitos.

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Igual ao da criatura-base +2

Tesouro: Dobro do padrão

Tendência: Qualquer

Progressão: Conforme a classe de personagem

Exemplo de Vampiro

Este exemplo usa como criatura-base um guerreiro humano de 8º nível.

	Vampiro Humanóide (Médio)
Dados de Vida:	8d12+16 (64 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	23 (+4 Des, +4 natural, +5 <i>camisão de cota de malha</i> +1)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +13/+8 ou <i>sabre</i> +1 +14/+9
Dano:	Pancada 1d6+5 ou <i>sabre</i> +1 1d6+8
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Dominação, drenar sangue, crianças da noite
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 10/+1, resistência ao frio e eletricidade 10, patas de aranha, cura acelerada 1, dependência sanguínea, vulnerabilidade à luz solar, inquietude
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +8, Von +4
Habilidades:	For 20, Des 18, Con 14, Int 14, Sab 14, Car 16
Perícias:	Blear +6, Escalar +8, Esconder-se +6, Saltar +8, Ouvir +8, Furtividade +8, Cavalgar +8, Natação +8, Procurar +6, Sentir Motivação +6, Observar +8
Talentos:	Prontidão, Ambidestria, Reflexos de Combate, Esquiva, Especialista, Sucesso Decisivo Aprimorado (<i>sabre</i>), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Mobilidade, Saque Rápido, Deslocamento, Foco em Arma (<i>sabre</i>), Especialização em Arma (<i>sabre</i>), Ataque Giratório

Combate

O teste de resistência de Vontade contra a dominação deste vampiro tem CD 17.

Itens Mágicos: *pó do aparecimento*

Nível de Desafio: 10

Demônio da Lareira

	Elemental (Pequeno — Fogo, Brumas)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)
Iniciativa:	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15 m
CA:	15 (+1 tamanho, +1 Des, +3 natural)
Ataques:	À distância: rajada de fogo +3
Dano:	Pancada 1d4/+1d4 de fogo
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Incendiar, feitiço ígneo
Qualidades Especiais:	Elemental, subtipo (fogo), imunidades, vulnerabilidade à água
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +4, Von +0
Habilidades:	For 10, Des 13, Con 10, Int 7, Sab 12, Car 16
Perícias:	Ouvir +6, Observar +6
Talentos:	Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:	Terrestre e Subterrâneo/Qualquer (em chamas)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Médio 3-5 DV (Médio), grande 6-9 DV (Grande), enorme 10-18 DV (Enorme)

Um demônio da lareira é um elemental do fogo menor atraído pela magia negra de Ravenloft. Toda vez que uma magia baseada em fogo é conjurada na Terra das Brumas, há 1% de chance por nível da magia de que um demônio da lareira ingresse em Ravenloft, estabelecendo-se imediatamente no fogo mais próximo. Uma vez que atravesse a barreira, a criatura será corrompida pela natureza planar dos Domínios do Medo.

As chamas habitadas pelo demônio da lareira não podem ser apagadas até que a criatura seja destruída ou expulsa. Estes seres são naturalmente invisíveis, embora consigam se revelar quando desejarem e seja possível detectá-los por magias como *ver o invisível*. Quando visível, o demônio da lareira surge apenas com uma face maligna dentre as chamas. Ele vive apenas para espalhar a dor e o caos.

Os demônios da fornalha falam Ígneo e conseguem se comunicar com qualquer criatura que possua um idioma.





Combate

Os demônios da fornalha tentam incitar as pessoas a cometerem atos malignos através de promessas sussurradas. Caso fracasse ou se sinta ameaçado, ele dispara rajadas de fogo para causar a maior destruição possível. Um demônio da lareira é capaz de se locomover para qualquer chama num raio de 1,5 m como uma ação padrão.

Feitiço Ígneo (Sob): Um demônio da lareira pode sussurrar para qualquer indivíduo que se aproxime de suas chamas. Estes sussurros são tão sutis que a criatura deve realizar um teste de Ouvir (CD 15) para diferenciá-los do crepitar das chamas. O indivíduo que detectar o som deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 14) ou será enfeitiçado pelo demônio, como a magia *enfeitiçar pessoas* conjurada por um feitiçeiro de 8º nível. O demônio da lareira tentará gradativamente voltar a vítima enfeitiçada para o mal, com mentiras e promessas de poder. Caso o alvo obtenha sucesso no teste de resistência, o demônio continuará com suas promessas (como "Eu o manterei aquecido" ou "Incendiarei seus inimigos") até que o alvo submeta-se ou deixe o local. A criatura exige em troca pequenos sacrifícios, em geral envolvendo incêndios criminosos, para que possa se transferir para chamas maiores, de preferência as que consomem carne viva. Um demônio da lareira só consegue enfeitiçar uma criatura de cada vez e sempre aguarda pacientemente por uma vítima com força de vontade fraca, como uma criança.

Incendiar (Sob): Um demônio da lareira dispara rajadas de fogo a até 3 m por DV quando se sente ameaçado ou quando um servo contesta sua vontade. Os atingidos devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 14) ou pegarão fogo (consulte "Queimando" no *Livro do Mestre*). As chamas arderão por 1d4 rodadas.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Imune a sucessos decisivos.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Subtipo (Brumas) (Ext): Pode ser invocado em qualquer domínio.

Imunidades (Ext): Imune a ataques baseados em eletricidade. Ignora o dano proveniente de armas não-mágicas.

Vulnerabilidade à Água (Ext): A água criada por magia pode extinguir as chamas de um demônio da lareira, infligindo 1d4 pontos de dano a cada 4 l. A magia *criar alimentos* gera 4 l de água para cada ser humano que consiga sustentar.

Díabrete Assassino

	Extra-Planar (Miúdo — Mau, Leal)
Dados de Vida:	3d8 (13 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)
Deslocamento:	6 m, voo 15 m (perfeito)
CA:	18 (+2 tamanho, +3 Des, +3 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: ferrão +8
Dano:	Ferrão 1d8 e veneno
Face/Alcance:	0,75 m por 0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares à magia, veneno
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 10/+2, RM 10, imunidade a veneno, resistência a fogo 20, visão no escuro 18 m, regeneração 1
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 10, Des 17, Con 10, Int 12, Sab 12, Car 10
Perícias:	Esconder-se +15, Ouvir +5, Furtividade +5, Procurar +6, Identificar Magia +6, Observar +5
Talentos:	Investida Aérea, Acuidade com Arma (ferrão)
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	4–6 DV (Miúdo)

Estes díabretes se assemelham a pequenos humanóides dotados de asas coriáceas de morcego, caudas farpadas



e quatro pequenos chifres curvados na cabeça. Sua pele varia entre o negro opaco e o cinza e os chifres são sempre negros e lustrosos. Eles medem cerca de 30 centímetros e pesam aproximadamente dois quilos.

Há rumores sobre conjuradores capazes de invocar criaturas extraordinariamente poderosas para servi-los como familiares. Se isso for verdade, o diabrete assassino com certeza é uma das criaturas que poderiam atender a uma invocação como essa. Ele protegerá implacavelmente seu mestre, matando qualquer um que considere uma ameaça sem esperar pela permissão de seu senhor. Muitas vezes, isso significa que os entes queridos do mestre serão aniquilados em uma tentativa de "protegê-lo". Diversas vezes, as atitudes de um diabrete conseguem atrair uma atenção indesejada para o mestre.

Combate

Os diabretes assassinos preferem matar suas vítimas preparando cuidadosamente "acidentes" que as aniquilarão de maneira irônica, como ferver o cozinheiro de um castelo em seu próprio caldeirão de sopa. São criaturas covardes e utilizam todos os tipos de vantagens e truques sujos para subjugar um adversário. Quando pressionados, costumam usar suas caudas venenosas como principal tática de combate, preferindo fazer investidas aéreas enquanto estão invisíveis.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite diário — *detectar magia*, *encontrar armadilhas* e *invisibilidade* (somente em si mesmo); 3/dia — *arrombar* e *infligir ferimentos mínimos*; 1/dia — *comando*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 6º nível (CD 10 + nível da magia).

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Força. Uma vítima com sua Força reduzida a 0 ou menos parecerá morta

para qualquer forma de exame, exceto detecção mágica. Os diabretes assassinos adoram ver suas vítimas sendo enterradas vivas.

Regeneração (Ext): Diabretes assassinos sofrem dano normal proveniente de ácido e armas sagradas ou abençoadas (se possuírem bônus de melhoria de +2 ou melhor).

Doppelganger Assombrado

Metamorfo (Médio)

Dados de Vida:	4d8+4 (22 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)
Deslocamento:	9 m
CA:	17 (+1 Des, +6 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 pancadas +5
Dano:	Pancada 1d6+2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Detectar pensamentos
Qualidades Especiais:	Alterar-se, encanto, imunidades
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +5, Von +6
Habilidades:	For 14, Des 13, Cons 12, Int 13, Sab 14, Car 14
Perícias:	Blefar +12*, Disfarces +12*, Ouvir +11, Sentir Motivação +6, Observar +8
Talentos:	Prontidão, Esquiva
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (Paridon)
Organização:	Solitário, casal ou clã (4–12)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Os doppelgangers assombrados são maquinadores perversos que assumem a forma de outros humanóides. Em sua forma natural, são humanóides assexuados, desprovidos de pêlos, com pele oleosa e acinzentada e braços longos e esguios. Sua face cruel e distorcida é caracterizada pelas orelhas pontiagudas que emolduram um rosto alongado com olhos nefandos e calculistas e uma grande boca escancarada.

Estes seres costumam trabalhar em grupo, planejando seus ataques com dias ou, às vezes, anos de antecedência. Um plano típico dos doppelgangers envolve a substituição metódica da família e dos servos de um mercador ou de um nobre ao longo de vários meses. Quando assumem o controle, freqüentemente fogem durante a noite com todas as riquezas possíveis ou levam as vidas de suas vítimas durante décadas, administrando as propriedades usurpadas com uma sabedoria surpreendente, embora implacável.



Os doppelgangers são incapazes de se reproduzir entre si, acasalando com humanóides de outras raças para gerar sua prole e podendo se reproduzir como ambos os sexos. Entretanto, é mais difícil assumirem o papel da fêmea, pois, ao conceber, serão incapazes de assumir outra forma até o nascimento da criança. O recém-nascido sempre parecerá uma criança adorável e saudável da mesma raça de seu parente humanóide. Na puberdade, as habilidades de metamorfo se manifestam lentamente e acabarão ficando fora de controle durante pelo menos um ano. Uma criança abandonada pelo seu genitor doppelganger tem pouquíssimas chances de sobrevivência.

Combate

Quando está em sua forma natural, o doppelganger assombrado ataca com seus punhos poderosos, mas prefere não fazer isso se a ação puder expô-lo. Se atacado em público, preferirá (caso sinta que o ataque não representa risco de vida) ser "assassinado" (fingindo estar morto) a arriscar a exposição, confiando em sua família para ajudá-lo a escapar do funeral. Quando estiver na forma de uma pessoa armada, atacará com as armas apropriadas.

Detectar Pensamentos (Sob): Um doppelganger assombrado pode *detectar pensamentos* continuamente, como a magia homônima conjurada por um feiticeiro de 18º nível (CD 14). É possível ativar ou desativar esta habilidade como uma ação livre.



Alterar-se (Sob): Um doppelganger é capaz de assumir a forma de qualquer humanóide Pequeno ou Médio. Esta habilidade é idêntica à magia *alterar-se* conjurada por um feiticeiro de 18º nível, mas o metamorfo é capaz de permanecer na forma escolhida por tempo indeterminado. Usando uma ação padrão, ele pode assumir uma nova forma ou retornar à original.

Encanto (Sob): Um doppelganger assombrado consegue modificar a textura e a aparência dos objetos que portar consigo usando uma ação livre. Ele não pode modificar o material básico do objeto (tecido permanecerá como tecido, metal como metal, etc.), embora seja capaz de transformar trapos em roupas de qualquer tipo ou transformar um pedaço de arame num colar e vice-versa. Os doppelgangers costumam carregar diversos objetos em suas algibeiras para esse propósito. Estes voltam automaticamente a suas formas verdadeiras quando se afastam mais de 1,5 m do metamorfo.

Imunidades (Ext): Os doppelgangers assombrado são imunes aos efeitos de sono e encantamento.

Perícias: Um doppelganger recebe +4 de bônus racial nos testes de Blefar e Disfarces. *Quando estiver usando *alterar-se*, a criatura receberá +10 de bônus de circunstância adicional nos testes de Disfarces. Caso seja capaz de ler a mente de um inimigo, receberá ainda +4 de bônus de circunstância nos testes de Blefar e Disfarces.

Duende

Humanóide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida:	4d8+8 (26 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)
Deslocamento:	9 m
CA:	15 (+3 Des, +2 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +6, mordida +4
Dano:	Garra 1d4+2, mordida 1d6+2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, abocanhar, assustar
Qualidades Especiais:	Controlado, RM 10, imunidades, visão no escuro 27 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +7, Von +4
Habilidades:	For 14, Des 16, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 13
Perícias:	Escalar +10, Esconder-se +8, Ouvir +3, Furtividade +10, Observar +3
Talentos:	Tolerância, Ataques Múltiplos
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2-5) ou bando (7-12)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	5-6 DV (Médio)



Os duendes já foram criaturas humanóides, mas poderosas feitiçarias malignas os transformaram em seres deformados. Sua pele se torna um couro marrom-esverdeado verrugoso, e os cabelos caem do topo da cabeça, deixando apenas mechas desgrenhadas em torno da base do crânio. Suas cabeças assumem formas estranhas, com protuberâncias e depressões em vários lugares. A boca repleta de presas de um duende ocupa metade da face, permitindo uma abertura extraordinária da mandíbula. Seus olhos não possuem íris nem pupila, e brilham como brasas.

Os duendes vivem sob controle total de seu mestre. Eles nunca provocam um combate sozinhos, mas atacarão qualquer coisa sem misericórdia ou medo caso sejam ordenados. Estas criaturas podem se alimentar de qualquer coisa. Seu único desejo verdadeiro é obedecer aos caprichos do mestre. Eles nunca dormem ou se abalam emocionalmente. Muitos conjuradores os consideram a escolha perfeita para guardiões ou sentinelas.

Combate

Os duendes utilizam suas armas naturais em combate, usando suas presas e suas garras para dilacerar os inimigos.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o duende precisa atingir uma criatura Enorme

ou menor com ambas as suas garras. Caso prenda a criatura, poderá abocanhá-la.

Abocanhar (Ext): Caso um duende prenda um adversário, poderá usar sua mordida, a partir da rodada seguinte, para morder e despedaçar a carne de seu rosto. Em qualquer rodada em que conseguir "abocanhar" um adversário, o duende receberá +4 de bônus de circunstância em qualquer disputa resistida de testes de Agarrar para manter a manobra. Para cada 10 pontos de dano infligidos desta forma, a vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou seu Grau de Rejeição (consulte "Raças" no capítulo dois do livro básico de **Ravenloft**) aumentará 1 ponto devido às várias cicatrizes que os ferimentos deixarão no rosto. Uma magia de regeneração consegue remover todos os modificadores do GR causados pelas cicatrizes.

Assustar (Ext): Os duendes atacam com uma ferocidade súbita e surpreendente. Na primeira vez que enfrentarem um duende, os adversários devem realizar um Teste de Medo (CD 13) ou ficarão paralisados durante uma rodada.

Controlado (Sob): Quando os duendes são gerados, estabelecem um elo telepático com seu criador. Através deste vínculo, desenvolvem uma ligação telepática com todos os outros duendes controlados pelo mestre e muitas vezes agem de maneira coordenada ao atacar. Os duendes atacam de surpresa sempre que possível.

Imunidades: Os duendes são imunes a sono e efeitos de ação mental.



Elemental Assombrado

Os elementais assombrados são criados pela interação entre os planos elementais e os Domínios do Medo. As criaturas invocadas tendem a se manifestar de maneira macabra, e os elementais não são exceção. Quando um conjurador tenta chamar um elemental padrão em Ravenloft, existe 20% de chance de que um elemental assombrado se manifeste, e tentativas de conjurar magias de invocação automaticamente produzem elementais assombrados. Também é possível invocar estas criaturas de propósito, mas o invocador deve ter os materiais apropriados (névoa, pira, sangue, sepultura). Se a criatura for conjurada por acidente, os Poderes Sombrios fornecerão o material necessário. Elementais convocados por acidente sempre ficarão fora de controle. Os elementais assombrados invocados de propósito têm a mesma chance de adquirirem vontade própria que os demais elementais.





Ao contrário dos elementais comuns, os elementais assombrados são conjurados a partir do tecido plano dos próprios Domínios do Medo e retornarão para lá quando forem dispensados. Como não possuem um plano de origem para o qual devem retornar, as limitações de Ravenloft em relação às magias de invocação não quebram o pacto inerente a essas magias. Apesar disso, os elementais assombrados ficam cientes de que foram arrancados do seu estado natural de existência e essas criaturas temperamentais reagem obedecendo aos comandos de seu mestre da maneira mais violenta e destrutiva possível. Eles desprezam aqueles que tentam controlá-los, e aproveitam qualquer oportunidade para trair seus senhores.

Os elementais assombrados parecem ser capazes de compreender todas as criaturas que possuem uma linguagem, embora jamais se comuniquem.

Combate

Os elementais assombrados possuem habilidades e táticas de combate variadas, mas todos têm as mesmas qualidades elementais.

Elemental: Imune a veneno, sono, paralisia e atordoamento. Imunes a sucessos decisivos.

Subtipo (Brumas) (Ext): Podem ser invocados em qualquer domínio.

Elemental das Brumas

O elemental das brumas é composto pela própria essência das Brumas de Ravenloft. Ele surge como uma nuvem de vapor errante e inofensiva, o que lhe permite esconder-se em regiões nebulosas como se estivesse *invisível*.

Combate

Os elementais das brumas são extremamente rápidos e ágeis. Também são implacáveis na perseguição de seus inimigos e se divertem arremessando suas vítimas para a morte de alturas abissais.

Maestria Aérea (Ext): Todas as criaturas aéreas sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque e dano contra os elementais das brumas.

Infundir Maldade (Sob): Usando uma ação padrão, um elemental das brumas pode tentar invadir os pulmões de uma vítima e impregnar sua própria essência com o mal. Os oponentes que fracassarem num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ficam imbuídos e deverão obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD = 1/2 dos DV do elemental + modificador de Carisma) ou sofrerão uma mudança involuntária de tendência para Neutro e Mau. Essa alteração é temporária e dura 2d8 minutos.



Quando o efeito termina, a vítima tem direito a outro teste de resistência de Vontade contra a mesma CD. Caso falhe no segundo teste de resistência, o personagem permanecerá Neutro e Mau. A magia *penitência* consegue restaurar a verdadeira tendência da vítima.

Elemental da Pira

Um elemental da pira surge de uma coluna delgada de chamas de intensidade incrível, com tentáculos que estalam em chamas azuladas. É possível ver pedaços de ossos carbonizados dançando na coluna de fogo central. Essas criaturas são compostas pelas chamas de uma pira

funerária. Se a pira pertencer a uma pessoa particularmente maligna quando viva, o elemental poderá crescer até a próxima categoria de tamanho, mesmo se o conjurador não possuir níveis suficientes para controlá-lo.

Combate

O elemental da pira se delicia consumindo todo o tipo de materiais. Ele os atinge com seus tentáculos flamejantes, deixando o odor de carne carbonizada por onde passa.

Incendiar (Ext): As criaturas atingidas pelo ataque de pancada de um elemental da pira devem obter suces-

Elemental das Brumas

	Elemental das Brumas, Pequeno Elemental (Pequeno — Ar, Brumas)	Elemental das Brumas, Médio Elemental (Médio — Ar, Brumas)	Elemental das Brumas, Grande Elemental (Grande — Ar, Brumas)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+8 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Vôo 30 m (perfeito)	Vôo 30 m (perfeito)	Vôo 30 m (perfeito)
CA:	17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural)	18 (+5 Des, +3 natural)	20 (-1 tamanho, +7 Des, +4 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Pancada +5	Corpo a corpo: Pancada +8	Corpo a corpo: Pancada +12/+7
Dano:	Pancada 1d4	Pancada 1d6+1	Pancada 2d6+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Maestria aérea, infundir maldade	Maestria aérea, infundir maldade	Maestria aérea, infundir maldade
Qualidades Especiais:	Elemental	Elemental	Elemental, Redução de Dano 10/+1
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +6, Von +0	Fort +3, Ref +9, Von +1	Fort +5, Ref +13, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 17, Con 10, Int 5, Sab 11, Car 11	For 12, Des 21, Con 14, Int 5, Sab 11, Car 13	For 14, Des 25, Con 16, Int 7, Sab 11, Car 15
Perícias:	Ouvir +5, Observar +5	Ouvir +7, Observar +7	Ouvir +11, Observar +11
Talentos:	Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (pancada)	Investida Aérea, Iniciativa, Aprimorada, Acuidade com Arma (pancada)	Esquiva, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (pancada)
	Elemental das Brumas, Enorme Elemental (Enorme — Ar, Brumas)	Elemental das Brumas, Maior Elemental (Enorme — Ar, Brumas)	Elemental das Brumas, Ancião Elemental (Enorme — Ar, Brumas)
Dados de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (178 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+14 (+10 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+15 (+11 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Vôo 30 m (perfeito)	Vôo 30 m (perfeito)	Vôo 30 m (perfeito)
CA:	21 (-2 tamanho, +9 Des, +4 natural)	26 (-2 tamanho, +10 Des, +8 natural)	27 (-2 tamanho, +11 Des, +8 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Pancada +19/+14/+9	Corpo a corpo: Pancada +23/+18/+13	Corpo a corpo: Pancada +27/+22/+17/+12
Dano:	Pancada 2d8+6	Pancada 2d8+7	Pancada 2d8+9
Face/Alcance:	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Maestria aérea, infundir maldade	Maestria aérea, infundir maldade	Maestria aérea, infundir maldade
Qualidades Especiais:	Elemental, Redução de Dano 10/+2	Elemental, Redução de Dano 10/+2	Elemental, Redução de Dano 15/+3
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +19, Von +5	Fort +11, Ref +22, Von +7	Fort +12, Ref +25, Von +8
Habilidades:	For 18, Des 29, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 17	For 20, Des 31, Con 18, Int 7, Sab 11, Car 19	For 22, Des 33, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 21
Perícias:	Ouvir +18, Observar +18	Ouvir +23, Observar +23	Ouvir +26, Observar +26
Talentos:	Esquiva, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (pancada)	Esquiva, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Acuidade com Arma (pancada)	Esquiva, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Acuidade com Arma (pancada)





so num teste de resistência de Reflexos ou pegarão fogo. As labaredas queimam durante 1d4 rodadas. A CD do teste de resistência é 10 + 1/2 do número de DV do elemental + seu modificador de Destreza. Uma criatura que esteja queimando pode usar uma ação equivalente a movimento para extinguir as chamas. As criaturas que atingirem um elemental da pira com armas naturais ou ataques desarmados sofrem dano por fogo como se tivessem sido tocadas pelo elemental e também pegarão fogo caso não obtenham sucesso no teste de Reflexos.

Dança da Morte (Sob): O elemental da pira consegue tocar o cadáver de qualquer criatura corpórea a

seu alcance usando uma ação livre, reanimando-o como um zumbi ou esqueleto (dependendo das condições do corpo). O morto-vivo queima em chamas e corre por todos os lados, atacando criaturas e começando incêndios aleatoriamente. Quaisquer objetos ou criaturas atingidos pelos ataques do morto-vivo sofrem dano adicional como se tivessem sido queimadas por fogo grego (consulte o *Livro do Jogador*). O próprio morto-vivo sofre 1d3 pontos de dano por rodada até ser consumido por completo.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Elemental da Pira

	Elemental da Pira, Pequeno Elemental (Pequeno — Fogo, Brumas)	Elemental da Pira, Médio Elemental (Médio — Fogo, Brumas)	Elemental da Pira, Grande Elemental (Grande — Fogo, Brumas)
Dados de Vida:	2d8 (9 PV)	4d8+8 (26 PV)	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15 m	15 m	15 m
CA:	15 (+1 tamanho, +1 Des, +3 natural)	16 (+3 Des, +3 natural)	18 (-1 tamanho, +5 Des, +4 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Pancada +3	Corpo a corpo: Pancada +6	Corpo a corpo: Pancada +10/+5
Dano:	Pancada 1d4/+1d4 de fogo	Pancada 1d6/+1d6 de fogo	Pancada 2d6+3/+2d6 de fogo
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Incendiar, dança da morte	Incendiar, dança da morte	Incendiar, dança da morte
Qualidades Especiais:	Elemental, subtipo (fogo)	Elemental, subtipo (fogo)	Elemental, Redução de Dano 10/+1, subtipo (fogo)
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +4, Von +0	Fort +3, Ref +7, Von +1	Fort +5, Ref +11, Von +2
Habilidades:	For 10, Des 13, Con 10, Int 5, Sab 11, Car 11	For 12, Des 17, Con 14, Int 5, Sab 11, Car 11	For 14, Des 21, Con 16, Int 7, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +5, Observar +5	Ouvir +5, Observar +5	Ouvir +11, Observar +11
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (pancada)	Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (pancada)	Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (pancada)
	Elemental da Pira, Enorme Elemental (Enorme — Fogo, Brumas)	Elemental da Pira, Maior Elemental (Enorme — Fogo, Brumas)	Elemental da Pira, Ancião Elemental (Enorme — Fogo, Brumas)
Dados de Vida:	16d8+64 (136 PV)	21d8+84 (178 PV)	24d8+96 (204 PV)
Iniciativa:	+11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+13 (+9 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15 m	15 m	15 m
CA:	19 (-2 tamanho, +7 Des, +4 natural)	24 (-2 tamanho, +8 Des, +8 natural)	25 (-2 tamanho, +9 Des, +8 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Pancada +17/+12/+7	Corpo a corpo: Pancada +21/+16/+11	Corpo a corpo: Pancada +25/+20/+15/+10
Dano:	Pancada 2d8+6/+2d8 de fogo	Pancada 2d8+7/+2d8 de fogo	Pancada 2d8+9/+2d8 de fogo
Face/Alcance:	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Incendiar, dança da morte	Incendiar, dança da morte	Incendiar, dança da morte
Qualidades Especiais:	Elemental, Redução de Dano 10/+2, subtipo (fogo)	Elemental, Redução de Dano 10/+2, subtipo (fogo)	Elemental, Redução de Dano 15/+3, subtipo (fogo)
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +17, Von +5	Fort +11, Ref +20, Von +7	Fort +12, Ref +23, Von +8
Habilidades:	For 18, Des 25, Con 18, Int 7, Sab 11, Car 11	For 20, Des 27, Con 18, Int 7, Sab 11, Car 11	For 22, Des 29, Con 18, Int 7, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +18, Observar +18	Ouvir +23, Observar +23	Ouvir +26, Observar +26
Talentos:	Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Acuidade com Arma (pancada)	Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Deslocamento, Acuidade com Arma (pancada)	Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Deslocamento, Acuidade com Arma (pancada)



Elemental do Sangue

O elemental do sangue pode se formar tanto de uma grande poça de sangue quanto da água extraída dos pulmões de homens afogados. Ele surge como uma bolha escarlate amorfa, continuamente estendendo e retraindo tentáculos delgados. Assim como acontece com a maioria dos elementais assombrados, usar o sangue de uma pessoa especialmente maligna torna possível aumentar os Dados de Vida do elemental invocado, independente da vontade do invocador. Os Vistani espalham rumores sobre um elemental do sangue conjurado com o sangue de uma família de lobisomens assassinos. Esse ser em particular demonstrava uma ter-

rível variedade de poderes, muito além da capacidade dos elementais assombrados. Apesar de ser uma variação do elemental da água, o elemental do sangue não consegue entrar ou cruzar grandes extensões de água. Se for forçado a tocar uma massa de água tão grande quanto o seu corpo, o elemental sofrerá 1d10 pontos de dano por rodada até escapar.

Um elemental do sangue é o mais metódico e cauteloso entre todos os elementais assombrados. Se adquirir vontade própria, com certeza se demorará na perseguição ao conjurador, aproveitando a chance de causar destruição durante o processo. Esta criatura deixa uma trilha tortuosa de sangue por onde passa, que seca formando padrões misteriosos, quase artísticos.

Elemental do Sangue

	Elemental do Sangue, Pequeno Elemental (Pequeno — Água, Brumas)	Elemental do Sangue, Médio Elemental (Médio — Água, Brumas)	Elemental do Sangue, Grande Elemental (Grande — Água, Brumas)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	+0	+1 (Des)	+2 (Des)
Deslocamento:	6 m	6 m	6 m
CA:	17 (+1 tamanho, +6 natural)	19 (+1 Des, +8 natural)	20 (-1 tamanho, +2 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Pancada +4	Corpo a corpo: Pancada +6	Corpo a corpo: Pancada +10/+5
Dano:	Pancada 1d6+3 e drenar sangue	Pancada 1d8+4 e drenar sangue	Pancada 2d8+7 e drenar sangue
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Drenar sangue, enxurrada, engolfar	Drenar sangue, enxurrada, engolfar	Drenar sangue, enxurrada, engolfar
Qualidades Especiais:	Elemental	Elemental	Elemental, Redução de Dano 10/+1
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +0, Von +0	Fort +7, Ref +2, Von +1	Fort +10, Ref +4, Von +2
Habilidades:	For 14, Des 10, Con 13, Int 5, Sab 11, Car 11	For 16, Des 12, Con 17, Int 5, Sab 11, Car 11	For 20, Des 14, Con 19, Int 7, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +5, Observar +5	Ouvir +7, Observar +7	Ouvir +11, Observar +11
Talentos:	Ataque Poderoso	Ataque Poderoso	Trespasar, Ataque Poderoso

	Elemental do Sangue, Enorme Elemental (Enorme — Água, Brumas)	Elemental do Sangue, Maior Elemental (Enorme — Água, Brumas)	Elemental do Sangue, Ancião Elemental (Enorme — Água, Brumas)
Dados de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)	+5 (Des)	+6 (Des)
Deslocamento:	6 m	6 m	6 m
CA:	21 (-2 tamanho, +4 Des, +9 natural)	22 (-2 tamanho, +5 Des, +9 natural)	23 (-2 tamanho, +6 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Pancada +17/+12/+7	Corpo a corpo: Pancada +21/+16/+11	Corpo a corpo: Pancada +25/+20/+15/+10
Dano:	Pancada 2d10+10 e drenar sangue	Pancada 2d10+12 e drenar sangue	Pancada 2d10+13 e drenar sangue
Face/Alcance:	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Drenar sangue, enxurrada, engolfar	Drenar sangue, enxurrada, engolfar	Drenar sangue, enxurrada, engolfar
Qualidades Especiais:	Elemental, Redução de Dano 10/+2	Elemental, Redução de Dano 10/+2	Elemental, Redução de Dano 15/+3
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +9, Von +5	Fort +17, Ref +12, Von +7	Fort +19, Ref +14, Von +8
Habilidades:	For 24, Des 18, Con 21, Int 7, Sab 11, Car 11	For 26, Des 20, Con 21, Int 7, Sab 11, Car 11	For 28, Des 22, Con 21, Int 6, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +18, Observar +18	Ouvir +23, Observar +23	Ouvir +26, Observar +26
Talentos:	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Ataque Poderoso, Separar	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Ataque Poderoso, Separar	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Ataque Poderoso, Separar



Combate

O modo de ataque mais comum entre os elementais do sangue é golpear com seus tentáculos. Cada vez que atinge uma criatura viva, tentará drenar seu sangue. Ele também tentará engolfar os oponentes, mas não na mesma rodada em que realizar um ataque de pancada.

Drenar Sangue (Ext): Um elemental do sangue que atinja um oponente com um ataque de pancada tentará drenar seu sangue através da pele usando uma ação livre. O adversário deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD = número de DV do elemental + modificador de Constituição) ou sofrerá 1d4 pontos de dano temporário de Constituição. O ele-

mental do sangue ganha um ponto de vida para cada ponto de Constituição drenado.

Enxurrada (Ext): O toque de um elemental apaga tochas, fogueiras, lampiões e outras chamas expostas de origem comum (mas não mágica) de categoria de tamanho menor do que o próprio elemental. Estas criaturas podem dissipar qualquer fogo mágico que toquem, como a magia *dissipar magia* conjurada por um feiticeiro de nível equivalente aos Dados de Vida do elemental.

Engolfar (Ext): O elemental do sangue pode tentar exterminar qualquer adversário pertencente a uma categoria de tamanho inferior à sua. Os oponentes conseguem executar um ataque de oportunidade contra o elemental do sangue, mas, se fizerem isso, não terão

Elemental da Sepultura

	Elemental da Sepultura, Pequeno Elemental (Pequeno — Terra, Brumas)	Elemental da Sepultura, Médio Elemental (Médio — Terra, Brumas)	Elemental da Sepultura, Grande Elemental (Grande — Terra, Brumas)
Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+32 (68 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)	1 (Des)	1 (Des)
Deslocamento:	6 m	6 m	6 m
CA:	17 (+1 tamanho, -1 Des, +7 natural)	18 (-1 Des, +9 natural)	18 (-1 tamanho, -1 Des, +10 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Pancada +5	Corpo a corpo: Pancada +8	Corpo a corpo: Pancada +12/+7
Dano:	Pancada 1d6+4	Pancada 1d8+7	Pancada 2d8+10
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Maestria terrestre, tragar	Maestria terrestre, tragar	Maestria terrestre, tragar
Qualidades Especiais:	Elemental, sentido sísmico	Elemental, sentido sísmico	Elemental, Redução de Dano 10/+1, sentido sísmico
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref -1, Von +0	Fort +7, Ref +0, Von +1	Fort +10, Ref +1, Von +2
Habilidades:	For 17, Des 8, Con 13, Int 5, Sab 11, Car 11	For 21, Des 8, Con 17, Int 5, Sab 11, Car 11	For 25, Des 8, Con 19, Int 7, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +5, Observar +5	Ouvir +7, Observar +7	Ouvir +11, Observar +11
Talentos:	Ataque Poderoso	Ataque Poderoso	Trespasar, Ataque Poderoso
	Elemental da Sepultura, Enorme Elemental (Enorme — Terra, Brumas)	Elemental da Sepultura, Maior Elemental (Enorme — Terra, Brumas)	Elemental da Sepultura, Ancião Elemental (Enorme — Terra, Brumas)
Dados de Vida:	16d8+80 (152 PV)	21d8+105 (199 PV)	24d8+120 (228 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)	-1 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	6 m	6 m	6 m
CA:	18 (-2 tamanho, -1 Des, +11 natural)	20 (-2 tamanho, -1 Des, +13 natural)	22 (-2 tamanho, -1 Des, +15 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Pancada +19/+14/+9	Corpo a corpo: Pancada +23/+18/+13	Corpo a corpo: Pancada +27/+22/+17/+12
Dano:	Pancada 2d10+13	Pancada 2d10+15	Pancada 2d10+16
Face/Alcance:	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m	3 m por 1,5 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Maestria terrestre, tragar	Maestria terrestre, tragar	Maestria terrestre, tragar
Qualidades Especiais:	Elemental, Redução de Dano 10/+2, sentido sísmico	Elemental, Redução de Dano 10/+2, sentido sísmico	Elemental, Redução de Dano 15/+3, sentido sísmico
Testes de Resistência:	Fort +15, Ref +4, Von +5	Fort +17, Ref +6, Von +7	Fort +19, Ref +7, Von +8
Habilidades:	For 29, Des 8, Con 21, Int 7, Sab 11, Car 11	For 31, Des 8, Con 21, Int 7, Sab 11, Car 11	For 33, Des 8, Con 21, Int 7, Sab 11, Car 11
Perícias:	Ouvir +18, Observar +18	Ouvir +23, Observar +23	Ouvir +26, Observar +26
Talentos:	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Ataque Poderoso, Separar	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Ataque Poderoso, Separar	Trespasar, Trespasar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (pancada), Ataque Poderoso, Separar



direito ao teste de resistência para evitar que sejam engolfados. As criaturas que abdicarem dos ataques de oportunidade devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 16) ou serão engolfadas, ficando sujeitas às regras de afogamento. É possível que os ataques contra o elemental acertem a criatura engolfada, dividindo o dano igualmente entre o elemental e a vítima. Essa chance é de 50% caso o elemental seja uma categoria de tamanho maior que a vítima, 10% caso seja duas categorias de tamanho maior que a vítima e 0% caso possua três categorias de tamanho a mais ou seja ainda maior.

Elemental da Sepultura

O elemental da sepultura é uma variação do elemental da terra proveniente do solo dos cemitérios. Ele possui uma forma vagamente humanóide, expondo partes de cadáveres humanos, lápides e caixões despedaçados que se projetam de seu corpo.

Combate

Um elemental da sepultura é direto e brutal no combate. Ele investe diretamente contra seus oponentes, tentando reduzi-los a pó. Os elementais da sepultura são espíritos furiosos e muitas vezes continuarão surrando um oponente morto há um minuto ou mais. Essas criaturas não conseguem atravessar a água, mas podem se mover com liberdade através da terra ou das rochas. Eles costumam se esconder sob o solo e usam seu sentido sísmico para atingir vítimas que estejam caminhando no chão acima deles.

Maestria Terrestre (Ext): Um elemental da sepultura recebe +1 de bônus nas suas jogadas de ataque e dano quando estiver enfrentando um adversário sobre o solo. Caso o oponente seja alado ou aquático, o elemental sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e dano (esses modificadores não estão inclusos no bloco de estatísticas).

Tragar (Sob): Uma vez por hora, um elemental da sepultura é capaz de fazer uma massa de braços semidecompostos brotarem do solo ao redor de um único adversário a menos de 18 metros. A não ser que o adversário seja bem-sucedido em um teste de Agarrar contra o elemental, os braços o prenderão e começarão a puxar a vítima para as profundezas da terra. Na primeira rodada, um oponente Médio afunda até os joelhos, tornando-se incapaz de sair da posição em que se encontra. Caso o elemental continue a se concentrar, a vítima será tragada até a cintura na segunda rodada, perdendo seus bônus de Destreza na CA. Na terceira rodada, estará enterrada por inteiro. Os outros personagens podem tentar puxar a vítima antes que isso acon-

teça usando a ação de “libertar-se de uma imobilização” (consulte “Agarrar” no Capítulo Oito do *Livro do Jogador*). Uma vítima completamente tragada pela terra afundará sete palmos sob a superfície e permanecerá em estado de torpor até que seja desenterrada. Um elemental da sepultura só consegue usar esse ataque contra os adversários que estejam sobre superfícies de terra ou rocha.

Terreno/Clima:	Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	Pequeno 1; médio 3; grande 5; enorme 7, maior 9, ancião 11
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	Pequeno 3 DV (Pequeno); médio 5–7 DV (Médio); grande 9–15 DV (Grande); enorme 17–20 DV (Enorme); maior 22–23 DV (Enorme); ancião 25+ DV (Enorme).

Ermordenung

Um povo sedutor, perturbado e maligno do domínio de Borca, os ermordenung são criados por Ivana Boritsi, regente de Borca, para se tornarem seus agentes e assassinos de elite mais leais. Vivendo como membros das classes nobres, parecem-se com humanos normais dotados de grande beleza, nobreza e graça. Tanto os homens quanto as mulheres são excepcionalmente altos e caracterizados por cabelos muito pretos, olhos escuros e hipnóticos e pele muito pálida.

Embora sejam imunes à maioria das formas de envenenamento, os ermordenung não possuem nenhuma resistência natural contra o toque tóxico de seus pares. Por não poderem experimentar qualquer tipo de prazer físico, os ermordenung acabam se tornando cruéis e impiedosos devido a seu sofrimento e agonia interiores, cumprindo as ordens de Ivana Boritsi sem questionar. Raramente são enviados a missões fora de Borca.

Como Criar um Ermordenung

“Ermordenung” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide (daqui por diante denominada “criatura-base”). Entretanto, Ivana escolhe apenas os mais atraentes entre seu povo (humanos com, no mínimo, Carisma 16) para tal “honra”. Existem rumores de que o processo dessa terrível transformação é tão brutal que apenas aqueles que possuam um físico atlético (com no mínimo 4 DV e Constituição 12) conseguem sobreviver. O ermorde-





nung conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações a seguir:

Dado de Vida: O mesmo da criatura-base.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base.

CA: O mesmo da criatura-base.

Ataques: Os mesmos da criatura-base.

Ataques Especiais: O ermordenung conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo. Exceto quando especificado o contrário, os testes de resistência contra as toxinas do ermordenung têm CD 10 + 1/2 dos DV do ermordenung + modificador de Constituição.

Toque Tóxico (Ext): A pele de um ermordenung é extremamente venenosa ao toque. Para envenenar um adversário, o ermordenung precisa tocar sua pele exposta. Em combate, isso exige um ataque corpo a corpo desarmado, mas ignora todos os bônus de armadura natural do alvo, caso possua algum. Os adversários que atingirem um ermordenung com um ataque desarmado também serão expostos à toxina. Inoculação através do contato; teste de resistência de Fortitude; dano inicial e secundário: 2d4 pontos de dano temporário de Constituição.

Beijo da Morte (Ext): O beijo de um ermordenung é absolutamente letal para os seres vivos. Quando fora de combate, esta é a sua forma de ataque preferida. Em combate, um ermordenung pode beijar um oponente obtendo sucesso em um teste de Agarrar. Seu beijo libera a mesma substância do toque (veja acima), mas adiciona um modificador de +4 à CD do teste de resistência de Fortitude da vítima.

Qualidades Especiais: O ermordenung conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir.

Imunidade a Veneno (Ext): Imune a todos os tipos de veneno, exceto às toxinas de outros ermordenung e ao veneno criado pelos efeitos do fechamento de fronteiras.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +6, Des +4, Con +4, Int +2, Sab +2, Car +4.

Perícias: As mesmas da criatura-base.

Talentos: Os ermordenung adquirem Grande Fortitude, Ataque Desarmado Aprimorado e Vontade de Ferro, supondo que a criatura-base ainda não possua estes talentos.

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer (Borca)

Organização: Solitário ou casal.

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +2

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Leal e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Exemplo de Ermordenung

Este exemplo usa como criatura-base um ladino humano de 4º nível.

Ermordenung Humanóide (Médio)

Dados de Vida:	4d6+12 (26 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	15 (+4 Des, +1 armadura acolchoada)
Ataques:	Corpo a corpo: ataque desarmado +7 ou <i>adaga</i> +1 +8
Dano:	1d3+4 por contusão e veneno ou <i>adaga</i> +1 1d4+5
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Toque tóxico, beijo da morte, ataque furtivo +2d6
Qualidades Especiais:	Imunidade a veneno, evasão, esquiva sobrenatural
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +10, Von +4





Habilidades:	For 19, Des 18, Con 16, Int 15, Sab 12, Car 20
Perícias:	Blefar +12, Diplomacia +12, Arte da Fuga +7, Obter Informação +10, Esconder-se +10, Mensagens Secretas +8, Ouvir +8, Furtividade +11, Leitura Labial +9, Sentir Motivação +8, Observar +8, Usar Instrumento Mágico +8
Talentos:	Ambidestria, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos

Combate

Os ermordenung utilizam seu carisma arrasador e sua inacreditável beleza para seduzir suas vítimas, atraindo-as o suficiente para usar seu beijo venenoso.

Itens Mágicos Carregados: 3 poções de curar ferimentos moderados

Nível de Desafio: 6

Espantalho Assombrado

	Constructo (Médio)
Dados de Vida:	3d10 (20 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m
CA:	12 (+2 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 pancadas +3; ou foice longa +3
Dano:	Pancada 1d4+1 e praga de insetos; foice 2d4+1 (dec. x4) e praga de insetos
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Praga de insetos
Qualidades Especiais:	Constructo, imunidade ao frio, resistência à eletricidade 20, Redução de Dano 10/+1, vulnerabilidade ao fogo
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +1, Von +3
Habilidades:	For 12, Des 10, Con —, Int —, Sab 14, Car 14
Perícias:	Ouvir +2, Observar +2

Terreno/Clima:	Terrestre/Quente ou temperado (fazendas)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	—

Os fazendeiros colocam espantalhos em suas plantações para manter afastados os corvos e outros pássaros que devoram a colheita. Supõe-se que afastem estes animais, mantendo a plantação em segurança. Contudo, às vezes um espírito maligno traz esses constructos à vida. Em geral, um fazendeiro que sofreu uma morte horrível



ou que faleceu guardando rancor em relação a seus cidadãos vai habitar um espantalho assombrado em busca de vingança, mas, às vezes, a centelha que o anima é o próprio ódio do injustiçado. Depois de animado, a cabeça do espantalho brilhará como se uma vela estivesse acesa no interior da sua cabeça de abóbora. Com o passar do tempo, seu rosto lentamente mudará para se assemelhar de maneira grosseira à face do espírito maligno em seu interior. Qualquer um que tenha conhecido esse espírito enquanto ainda estava vivo pode reconhecê-lo na forma de espantalho com um sucesso no teste de Observar (CD 20).

Os espantalhos assombrados compreendem todos os idiomas que os espíritos conheciam, mas são incapazes de falar.

Combate

Um espantalho costuma ignorar qualquer pessoa, exceto as vítimas escolhidas. Ele ataca com seus braços ou brandindo alguma ferramenta agrícola (como foices curtas ou longas). Um espantalho nunca recua e continuará atacando até ser destruído.

Praga de Insetos (Ext): Um adversário atingido pelos ataques corpo a corpo de um espantalho assombrado precisa obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou será amaldiçoado por um odor que atrairá enxames de insetos para atacá-lo. A primeira rodada de picadas causa automaticamente 1d4 pontos de dano. O dano aumenta em 1d4 cumulativo por rodada. Além disso, a vítima sofrerá -1 de penalidade de circunstância cumulativa nas suas jogadas de ataque e dano a cada rodada em que os insetos ataquem. Eles continuarão investindo contra a vítima até que ela morra ou receba a magia *remover maldição*.

Constructo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Vulnerabilidade ao Fogo (Ext): Um espantalho assombrado sofre o dobro do dano por fogo, a menos que obtenha sucesso no teste de resistência.

Espírito Radiante



	Morto-Vivo (Médio — Incorpóreo)
Dados de Vida:	10d12+3 (68 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Vôo 9 m (perfeito)
CA:	15 (+2 Des, +3 deflexão)
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Gemido aterrador, aura resplandecente, pulso ofuscante, raio de sol
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +4, restauração
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +7, Von +13
Habilidades:	For —, Des 14, Con —, Int 15, Sab 18, Car 16
Perícias:	Diplomacia +18, Ouvir +17, Conhecimento (religião) +20, Procurar +20, Sentir Motivação +18, Observar +17
Talentos:	Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro, Reflexos Rápidos, Vitalidade
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	10
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	11–20 DV (Médio)

Os espíritos radiantes manifestam-se quando um paladino poderoso ou um clérigo leal e bom é assassinado antes que consiga completar uma tarefa importante e espiritual. Estes espíritos torturados permanecem em agonia, revivendo seu fracasso inúmeras vezes. Uma

combinação de cólera, remorso e orgulho mantém suas almas aprisionadas na Terra das Brumas, pervertendo-as para o mal. Eles surgem como uma nuvem de luz branca ofuscante. Aqueles que conseguem enxergar além dessa aura perceberão uma figura fantasmagórica, deformada pela agonia.

Um espírito radiante não pode vagar mais do que 1,5 km do lugar onde pereceu. Aqueles que “invadem” o território de um desses espíritos em geral escutam seus murmúrios e lamentos sofridos antes de encontrarem o próprio espírito. Quando os intrusos conseguem demonstrar sua compaixão e uma natureza bondosa em relação ao sofrimento do espírito, ele costuma deixá-los passar ilesos. Entretanto, se demonstrarem naturezas malignas ou desrespeitarem-no, ele atacará imediatamente.

Os espíritos radiantes conhecem quaisquer idiomas que falam em vida. Sua voz é atormentada e cheia de remorso, amargura e pesar. Estas criaturas não falarão com nenhum ser de tendência maligna.

Combate

Por ser o resto fantasmagórico de um paladino ou clérigo habilidoso, o espírito ainda possui as mesmas capacidades de combate de quando era vivo, além de certas habilidades fantasmagóricas especiais. Ele só fere invasores de tendência maligna que adentrarem o seu território, cegando seus adversários com um olhar res-



plandecente ou se manifestando e atacando como fazia em vida.

Gemido Aterrador (Sob): O espírito radiante é capaz de gemer usando uma ação padrão. Todas as criaturas vivas numa dispersão de 9 m devem realizar um teste de Medo (CD 18). As criaturas malignas sofrem -5 de penalidade de moral neste teste. Qualquer criatura bem-sucedida não será afetada pelo gemido do mesmo espírito durante um dia inteiro.

Aura Resplandecente (Sob): Um espírito radiante é continuamente rodeado por uma aura de luz tão intensa quanto a luz do dia. Este é um ataque visual: Cegueira durante 1d4 rodadas, 9 m, teste de resistência de Fortitude (CD 18). Ele é incapaz de desativar esta habilidade.

Pulso Ofuscante (Sob): Uma vez por minuto, um espírito radiante pode canalizar seu brilho num pulso de luz concentrada. Isto deve ser tratado como o ataque visual descrito acima, mas as criaturas que fracassarem no teste de resistência de Fortitude sofrerão 1d10 pontos de dano e ficarão permanentemente cegas, como se afetadas pela magia *cegueira* conjurada por um clérigo de 10º nível. As vítimas nessa condição desenvolvem cicatrizes na forma de crânios sorridentes em suas córneas. Quando estas marcas estão visíveis, a vítima sofre +1 de modificador no Grau de Rejeição.

Raio de Sol (Sob): Três vezes por dia, um espírito radiante pode canalizar seu brilho num raio incandescente, como a magia *raio de sol* conjurada por um clérigo de 10º nível.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar;

seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Restauração (Sob): Caso um espírito radiante seja destruído, retornará em 2d4 dias. A única maneira de aniquilar essas criaturas é completar sua missão fracassada. Isso geralmente envolve derrotar um mal ainda maior.

Espreitador da Carniça

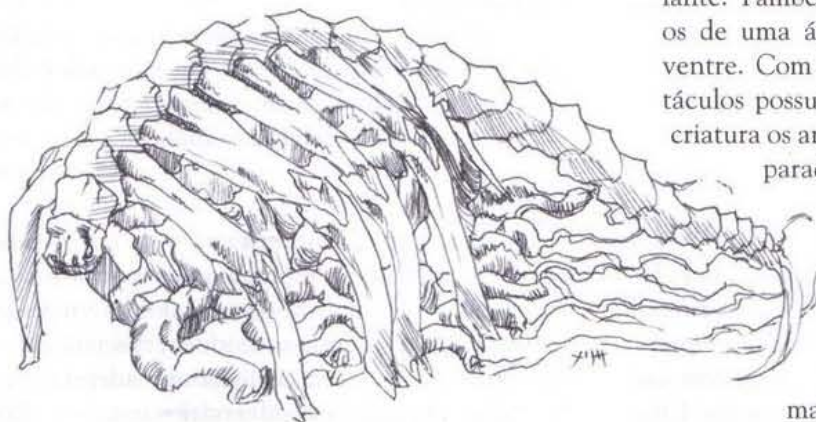
	Inseto (Miúdo)
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)
Deslocamento:	6 m
CA:	17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural)
Ataques:	À distância: 8 tentáculos +5
Dano:	Tentáculos (consulte o texto)
Face/Alcance:	0,6 m por 0,6 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Tentáculos, infestar
Qualidades Especiais:	Inseto, sentido térmico
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +3, Von +0
Habilidades:	For 3, Des 16, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Esconder-se +18, Observar +4

Terreno/Clima:	Subterrâneo
Organização:	Solitário ou aglomerado (2-6)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	2-3 DV (Pequeno); 3-4 DV (Pequeno)

Os espreitadores da carniça são criaturas vis que se alimentam dos mortos. De forma e tamanho semelhantes ao de grandes caranguejos, possuem um exoesqueleto que se estende às suas oito patas, concedendo-lhes a aparência de uma caixa torácica humanóide ambulante. Também possuem oito tentáculos longos, como os de uma água-viva, ligados à musculatura de seu ventre. Com 4,5 metros de comprimento, esses tentáculos possuem uma coloração vermelha escura e a criatura os arrasta enquanto caminha. Um espreitador parado é facilmente confundido com a carcaça e as entranhas do cadáver do qual se alimenta.

Combate

Os espreitadores da carniça se escondem nos cadáveres das suas vítimas até que criaturas de sangue quente se





aproximem a menos de 4,5 metros deles. Guinchando, eles atacam com seus oito tentáculos para capturar sua presa, usando as patas e o cadáver que habitam para manter o equilíbrio.

Tentáculos (Ext): Quando saltam, os espreitadores podem realizar até oito ataques separados, mas simultâneos, com seus tentáculos, usando suas patas para ajudar a direcionar o ataque. Os tentáculos são repletos de minúsculas agulhas que causam 1d2 pontos de dano por golpe. Se os tentáculos acertarem a vítima, ela deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 13 + 1 por tentáculo que a atingir) ou será aprisionada. PdJs presos são considerados imobilizados, segundo as regras da manobra Agarrar, mas o próprio espreitador não é considerado imobilizado. Escapar dos tentáculos exige um teste bem-sucedido de Arte da Fuga ou Força (CD 15 + 1 por tentáculo aprisionando a vítima). Os PdJs presos sofrem 1 ponto de dano perfurante adicional por tentáculo a cada rodada. Os PdJs que estiverem ajudando o personagem preso com a manobra Prestar Ajuda sofrem os mesmos ferimentos. O espreitador continua a atacar a vítima imobilizada (com +4 de bônus de ataque) com quaisquer tentáculos que tenham fracassado anteriormente. Os tentáculos só podem ser feridos por armas cortantes. Cada um tem CA 20 (+8 tamanho, +2 natural) e 2 pontos de vida. Esses pontos de vida não se somam ao total do espreitador. Os tentáculos continuam a perfurar as vítimas por 1d4 rodadas após a morte do próprio espreitador e são se tornam mais fáceis de remover.

Infestar (Ext): O espreitador arrasta uma vítima imobilizada 1,5 metro mais perto de si a cada rodada, até puxá-la para o seu próprio espaço. Isso não provoca ataques de oportunidade. Em seguida, ele libera uma nuvem de larvas de suas "costelas", usando uma ação livre. Se o espreitador da carniça for morto antes de secretar as larvas, ele as lançará sobre uma criatura adjacente enquanto morre, falecendo imediatamente após essa ação. A vítima será atingida por 2d4 larvas, que saltarão sobre ela e se infiltrarão em sua carne na rodada seguinte. Um teste bem-sucedido de Observar (CD 15) antes das larvas começarem a se infiltrar permitirá que outra pessoa arranque 1d4 larvas da vítima como uma ação padrão. As que conseguirem penetrar causarão 1d2 pontos de dano temporário de Constituição por larva a cada rodada, a menos que se faça um teste de resistência de Fortitude (CD 12 + 1 para cada larva infiltrada). É necessário obter sucesso em um teste de Cura (CD 15) para remover cada uma das larvas. Caso o PdJ ainda esteja preso, qualquer um que o estiver ajudando será ferido como descrito acima. *Remover doenças* destrói todas as larvas. Elas atingem o tamanho adulto em 2 semanas.

Inseto: Imune a efeitos de ação mental.

Sentido Térmico (Ext): Um espreitador é capaz de sentir a localização de todas as criaturas de sangue quente num raio de 9 metros, independente de invisibilidade ou proteção. O espreitador é considerado cego contra criaturas que não geram calor, como limos e mortos-vivos.

Esqueleto

	Piroesqueleto
	Morto-Vivo (Grande)
Dados de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	12 m
CA:	16 (−1 tamanho, +1 Des, +6 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +5; ou foice enorme +7
Dano:	Garra 1d6+4; foice enorme 2d6+6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Bola de fogo 8d6, lâmina afiada
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, imunidades
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +2, Von +4
Habilidades:	For 18, Des 12, Con —, Int —, Sab 10, Car 12
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Prontidão
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Qualquer
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	6–15 DV (Enorme); 16–25 DV (Imenso)

	Corcel Descarnado de Strahd
	Morto-Vivo (Grande)
	4d12 (26 PV)
	+6 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
	18 m
	13 (−1 tamanho, +1 Des, +3 natural)
	Corpo a corpo: 2 cascos +5; mordida +0
	Casco 1d6+4; mordida 1d4+2
	1,5 m por 3 m/1,5 m
	Sopro
	Morto-vivo, imunidades, fardo, resistência à expulsão +4
	Fort +1, Ref +2, Von +4
	For 18, Des 13, Con —, Int —, Sab 10, Car 11
	Iniciativa Aprimorada
	Terrestre/Qualquer (Baróvia)
	Solitário ou esquadrão (4)
	2
	Nenhum
	Sempre Neutro
	5–10 DV (Enorme)





Qualidades de Esqueleto

Todos os esqueletos possuem as seguintes qualidades especiais, exceto quando especificado o contrário.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Imunidades (Ext): Os esqueletos possuem imunidade ao frio. Por não possuírem carne ou órgãos internos, sofrem apenas metade do dano causado por armas cortantes ou perfurantes.

Píroesqueleto

Criados a partir das ossadas de humanóides assassinados, as caixas torácicas dos píroesqueletos ardem continuamente em chamas azuis infernais, refletindo a ira desesperada das vítimas.

Eles são sempre pelo menos duas vezes mais altos do que os humanóides eram em vida, e nunca medem menos de 3 m de altura, pois uma estrutura menor seria incapaz de conter o fogo infernal. As chamas que ardem dentro do tórax esquelético começam na pélvis e crepitam como sombras azuladas até as omoplatas, vitrificando os ossos com o passar do tempo até brilharem como pérolas lustrosas.

A sacerdotisa morta-viva Radaga de Kartakass foi a primeira a criar píroesqueletos. Numa noite de Brumas densas, Radaga e seus lacaios pegaram os cadáveres de seis soldados assassinados e conjuraram as magias *aumentar*, *criar chamas*, *proteção contra elementos* e *criar mortos-vivos menores*. Conforme os esqueletos começaram a se contorcer, *aumentar* foi lançada uma segunda vez. As Brumas se fundiram aos mortos-vivos recém-criados para permitir que *aumentar* os deixasse ainda maiores. Desde então, outros aprenderam o ritual e cada um dos criadores costuma fazer experiências até criar uma variação distinta do processo. Todas as tentativas de fabricar mortos-vivos similares fora de Ravenloft fracassaram.

Os píroesqueletos obedecem a ordens da maneira mais simples possível e são incapazes de tomar a iniciativa ou executar comandos que necessitem da capacidade de tomar decisões. Quando permanecem inativos por 48 horas, suas chamas se contraem numa única labareda crepitante do tamanho da chama de uma vela. Muitos aventureiros descuidados foram atraídos por extensos corredores sombrios pela curiosa chama azulada e viram-na se expandir numa criatura medonha quando se aproximaram.



Combate

Os píroesqueletos são bastante diretos em combate e incapazes de coordenar táticas de ataque pelos flancos.

Lâmina Afiada (Sob): A maioria dos píroesqueletos está armada com enormes foices de lâmina óssea que crepitam com as mesmas chamas azuis que ardem em seu interior. O fogo afeta qualquer arma cortante empunhada pelo esqueleto como a magia *lâmina afiada*. Qualquer arma comum (não-mágica) manipulada pelo píroesqueleto começará a se transformar numa foice enorme de lâmina óssea depois de alguns meses. Esta habilidade não afeta seus ataques de garra.

Bola de Fogo (Sob): A cada hora, um píroesqueleto consegue lançar o fogo que arde em seu interior como se fosse uma *bola de fogo* de 8d6 (teste de resistência de Reflexos, CD 14). Eles podem usar esta habilidade sem limite diário em combates corpo-a-corpo.

Imunidades (Ext): Os píroesqueletos são imunes ao fogo. Ao contrário da maior parte dos esqueletos, sofrem apenas metade do dano por frio.





Corcel Descarnado de Strahd

Os corcéis descarnados de Strahd são os cadáveres reanimados dos cavalos de guerra que tiveram seus cavaleiros mortos nas batalhas contra o senhor de Baróvia. Eles usam selas ou armadura apenas quando estão em missões especiais para o lorde vampiro e permanecem como estátuas até que à vontade de Strahd os coloque em ação. Eles só emitem ruídos enquanto cavalgam, um som como o de ossos se quebrando.

Estes monstros são os mensageiros e os farejadores de Strahd. Além disso, apesar de nunca montá-los, ele os utiliza para trazer aqueles cuja presença é solicitada imediatamente. Às vezes, uma pessoa que tenha falado algo contra ele desperta durante a noite com pancadas na porta. Ao abri-la, encontra quatro corcéis descarnados, um dos quais pronto para ser montado. Essa pessoa nunca mais é vista, embora o seu sacrifício salve o restante de sua família dos outros três corcéis.

Assim como a maior parte dos animais, os cavalos fogem dos corcéis descarnados de Strahd. Porém, os cavalos de batalha mais corajosos podem até mesmo quebrar suas baias para investir contra eles.

As criaturas que finalizaram suas missões em geral retornam ao Castelo Ravenloft, mas às vezes seguem para um campo próximo ou um lugar isolado e caem ao chão, permanecendo adormecidos e esperando as ordens de seu mestre. Na maioria das vezes, os viajantes que encontrarem esqueletos eqüinos desgastados e parcialmente enterrados nas beiras das estradas devem passar por eles o mais rápido possível.

Combate

Os corcéis descarnados de Strahd lutam de maneira similar aos cavalos de batalha vivos, com cascos e mordidas.

Sopro (Sob): *Névoa fétida*, um quadrado adjacente a cada rodada, teste de resistência de Reflexos (CD 12) anula. Os corcéis descarnados de Strahd podem usar essa habilidade enquanto mordem.

Estatueta

As estatuetas são constructos mágicos que manifestam poderes diferentes, de acordo com o seu tipo. Apesar de serem facilmente confundidos com *estatuetas de poderes incríveis*, são muito mais parecidos com minúsculos



golens temíveis. Versões mundanas dessas estatuetas são comuns na cultura rajiana, mas foi o artesão e estudioso Jawahar Zhosh quem descobriu como imbuí-las com poder. Zhosh logo foi assassinado por suas estatuetas, mas o segredo de sua criação se espalhou.

Assim como todos os constructos, as estatuetas devem ser construídas por artesões e então trazidas à “vida” através de magia ou desejos obscuros. Uma vez por mês, uma estatueta e seu “mestre” atual devem fazer uma disputa de testes de resistência de Vontade. Caso a estatueta vença, ela se libertará do controle exercido pelo mestre. Sua tendência moral torna-se maligna e ela tentará matar seu mestre como vingança.

As estatuetas compreendem o idioma de seus criadores, embora sejam incapazes de falar.

Combate

Todas as estatuetas possuem a seguinte qualidade.

Constructo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.



Estatueta

	Estatueta de Cerâmica Constructo (Miúdo)	Estatueta de Cristal Constructo (Mínimo)	Estatueta de Marfim Constructo (Mínimo)
Dados de Vida:	2d10 (11 PV)	1d10 (5 PV)	2d10 (11 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+3 (Des)	+3 (Des)
Deslocamento:	3 m	3 m	3 m
CA:	15 (+2 tamanho, +2 Des, +1 natural)	18 (+4 tamanho, +3 Des, +1 natural)	20 (+4 tamanho, +3 Des, +3 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: garra +2; ou toque à distância: espirrar fluido +5	Corpo a corpo: rasgar +3	Corpo a corpo: perfuração +5
Dano:	Garra 1d2-1, ou dano por fluido	Rasgar 1d2-1	Perfuração 1d2
Face/Alcance:	0,6 m por 0,6 m/0 m	0,3 m por 0,3 m/0 m	0,3 m por 0,3 m/0 m
Ataques Especiais:	Espirrar Fluido	Habilidades Similares à Magia	Aumentar, Bramir
Qualidades Especiais:	Constructo, imunidades, Redução de Dano 15/+1, vulnerabilidade a armas de concussão	Constructo, imunidades, Redução de Dano 15/+1, redução de dano por lâminas	Constructo, imunidades, Redução de Dano 15/+1
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Von +1	Fort +0, Ref +2, Von +0	Fort +1, Ref +4, Von +1
Habilidades:	For 9, Des 15, Con —, Int 6, Sab 11, Car 1	For 9, Des 17, Con —, Int 6, Sab 11, Car 1	For 10, Des 16, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Perícias:	Esconder-se +10	Esconder-se +14	
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer (Sri Raji)	Terrestre/Qualquer (Sri Raji)	Terrestre/Qualquer (Sri Raji)
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	1	1	3
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	5-8 DV (Pequeno); 9-12 DV (Médio)	7-10 DV (Miúdo); 11-14 DV (Pequeno)	3-4 DV (Miúdo); 5-8 DV (Pequeno); 9-12 DV (Médio)
	Estatueta de Obsidiana Constructo (Mínimo)	Estatueta de Porcelana Constructo (Mínimo)	
Dados de Vida:	1d10 (5 PV)	2d8 (27 PV)	
Iniciativa:	+3 (Des)	+2 (Des)	
Deslocamento:	3 m	3 m	
CA:	17 (+4 tamanho, +3 Des)	19 (+4 tamanho, +2 Des, +3 natural)	
Ataques:	Corpo a corpo: garra +3	Corpo a corpo: garra +3; ou toque à distância: raio +7	
Dano:	Garra 1d2-1	Garra 1d2-1	
Face/Alcance:	0,3 m por 0,3 m/0 m	0,3 m por 0,3 m/0 m	
Ataques Especiais:	Espinhos, lascas	Aumentar, raio de drenar temporário	
Qualidades Especiais:	Constructo, Redução de Dano 15/+1	Constructo, imunidades, ver o invisível, Redução de Dano 15/+1	
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Von +1	Fort +2, Ref +4, Von +2	
Habilidades:	For 9, Des 17, Con —, Int 3, Sab 11, Car 1	For 9, Des 15, Con —, Int 6, Sab 11, Car 1	
Perícias:	Esconder-se +10	Esconder-se +16	
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer (Sri Raji)	Terrestre/Qualquer (Sri Raji)	
Organização:	Solitário	Solitário	
Nível de Desafio:	2	3	
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	
Progressão:	5-8 DV (Pequeno); 9-12 DV (Médio)	7-10 DV (Miúdo); 11-14 DV (Pequeno)	





Estatuetas de Cerâmica

As estatuetas de cerâmica são trabalhos de olaria na forma de lagartos, répteis ou anfíbios, tais como crocodilos, cobras, tartarugas ou sapos. Pintadas em cores vivas, são sempre ligeiramente arredondadas, com membros terminados em garras.

As estatuetas de cerâmica são usadas como guardiãs ou como assassinas. Sua inteligência limitada permite que compreendam ordens relativamente detalhadas de seus mestres e que utilizem táticas básicas (como se esconder) enquanto as executam.

Combate

As estatuetas de cerâmica podem fazer um único ataque corpo a corpo com suas garras por rodada, mas utilizarão essa forma de ataque apenas sob as ordens de seus mestres. Na maioria das vezes, atacam suas vítimas com os fluidos perigosos contidos no seu interior oco, em seguida retornando para seus mestres.

Espirrar Fluido (Ext): Uma estatueta de cerâmica é construída com uma cavidade interior para evitar que exploda quando colocada no forno. Ela pode ser preenchida através de uma abertura na parte inferior da estatueta com vários tipos de líquidos, como fogo grego, água benta, ácido ou veneno. As estatuetas são capazes de comportar dois frascos de líquido. A criatura consegue liberar o equivalente a um frasco de líquido por vez através de um jato contra uma única vítima num

raio de 3 metros como um ataque de toque à distância. Este ataque não causa dano por espirro.

Caso a estatueta de cerâmica seja destruída por um ataque físico, qualquer fluido remanescente em seu interior vai espirrar como se um projétil de área impactasse no local da estatueta.

Imunidades (Ext): Imune ao fogo, frio e eletricidade. As estatuetas de cerâmica são particularmente vulneráveis ao dano de ataques sônicos, como as magias *despedaçar* e *grito*, que as destruirão a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Fortitude. As estatuetas ainda sofrem dano, mesmo com um sucesso.

Vulnerabilidade a Armas de Concussão (Ext): As armas de concussão infligem o dobro do dano em estatuetas de cerâmica.

Estatuetas de Cristal

Essas estatuetas são objetos belíssimos esculpidos a partir de um único cristal ou pedra preciosa. Os materiais usados comumente incluem cristal de rocha, esmeraldas, granadas e ametistas. As estatuetas costumam ser esculpidas na forma de insetos, como aranhas, escorpiões ou besouros.

As estatuetas de cristal são usadas como guardiãs ou como distrações. Sua inteligência limitada permite que compreendam ordens relativamente detalhadas de seus mestres e que utilizem táticas básicas (como se esconder) enquanto as executam.





Combate

As estatuetas de cristal conseguem fazer um único ataque de rasgar, mordida ou ferroadada por rodada (dependendo da sua forma), mas utilizarão essa forma de ataque apenas sob as ordens de seus mestres. Na maioria das vezes, atacam suas vítimas com magia.

Habilidades Similares à Magia: 1/dia — *leque cromático*, *padrão hipnótico*, *padrão prismático*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 8º nível (CD 5 + nível da magia).

Imunidades (Ext): Imunes a todas as magias relacionadas à luz (por exemplo, *leque cromático*, *raio de sol*, etc.). Além disso, qualquer uma dessas magias conjuradas sobre a estatueta se voltará contra o conjurador. As estatuetas de cristal são particularmente vulneráveis ao dano por ataques sônicos, como as magias *despedaçar* e *grito*, que as destruirão a menos que obtenham sucesso num teste de resistência de Fortitude. As estatuetas ainda sofrem dano, mesmo com um sucesso.

Redução de Dano por Lâminas (Ext): As armas com lâminas, mesmo as mágicas, infligem apenas metade do dano numa estatueta de cristal, com o mínimo de 1 ponto de dano.

Estatuetas de Marfim

As estatuetas de marfim são esculpidas a partir do marfim das presas dos elefantes na forma desses animais em miniatura. São decoradas com inscrições complexas.

As estatuetas de marfim são usadas como guardiãs. Não são inteligentes e podem seguir apenas ordens diretas e simples advindas de seu mestre.

Combate

As estatuetas de marfim conseguem fazer um único ataque de perfuração por rodada. Entretanto, tornam-se muito mais perigosas quando usam sua capacidade de ampliação ou seu bramido.

Aumentar (Sob): 3/dia — Uma estatueta de marfim pode *aumentar* a si mesma até alcançar 3,3 m de altura. Nesta forma, torna-se Enorme e ataca como um elefante (consulte "Animais" no *Livro dos Monstros*), mas continua sendo um constructo sem inteligência, possui 55 pontos de vida e seus testes de resistência passam a Fort +3, Ref +3, Von +3. Cada uso desta habilidade dura um minuto.

Bramir (Sob): 3/dia — Tanto na forma normal quanto na ampliada, uma estatueta de marfim pode bramar num cone de 9 metros. Isso causa um efeito similar à magia *grito* conjurada por um feiticeiro de 8º nível. A CD do teste de resistência de Fortitude é 10, no caso

da estatueta estar na sua forma normal, ou 15, no caso da forma aumentada.

Imunidades (Ext): Imune ao frio e à eletricidade.

Estatuetas de Obsidiana

As estatuetas de obsidiana são construídas com formas humanóides, como pessoas, macacos ou gorilas. Essas estatuetas parecem mais primitivas que as demais, e possuem muitas pontas irregulares e afiadas.

As estatuetas de obsidiana são usadas como guardiãs ou como assassinas. São menos inteligentes do que a maior parte das outras estatuetas, capazes de seguir somente os comandos mais simples, e não possuem táticas próprias.

Combate

As estatuetas de obsidiana conseguem fazer um único ataque corpo a corpo por rodada, cortando com seus membros afiados. É possível untá-las com veneno para que seus ataques prejudiquem as vítimas como qualquer arma envenenada.

Espinhos (Ext): Estas estatuetas têm o hábito natural de posicionar-se sob os pés de seus adversários. Aproveitando-se disso, seus criadores às vezes esculpem cerca de seis espinhos, que funcionam como estrepes. Quando uma estatueta de obsidiana ataca posicionando-se dessa forma, os bônus de escudo, armadura e deflexão do alvo não são considerados na sua CA. No caso de um sucesso decisivo, um dos espinhos se quebrará nos pés da vítima. Esse ferimento tem o mesmo efeito daquele causado por estrepes e deve ser tratado de maneira idêntica. Os espinhos quebrados não podem ser substituídos.

Lascas (Ext): Os ataques físicos que danificam uma estatueta de obsidiana projetarão lascas microscópicas dessa substância no ar. Qualquer um no mesmo espaço que a estatueta deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 10) ou sofrerá 1 ponto de dano e ficará cego de forma permanente devido às lascas. Naturalmente, isso pode ser curado pela magia *remover cegueira*.

Estatuetas de Porcelana

As mais poderosas entre todas as estatuetas, as de porcelana são moldadas na forma de tigres. São também as mais difíceis de se construir. Todas são fabricadas com porcelana de qualidade e pintadas de forma realista, com detalhes minuciosos.

As estátuas de porcelana são usadas como guardiãs. Sua inteligência limitada permite que compreendam



ordens relativamente detalhadas de seus mestres e que utilizem táticas básicas (como se esconder) enquanto as executam.

Combate

As estatuetas de porcelana conseguem fazer um único ataque com suas garras por rodada. Quando ordenadas a tal, podem utilizar suas habilidades de ampliação e seus raios de drenar temporário para aterrorizar suas presas.

Aumentar (Sob): Sem limite diário — uma estatueta de porcelana é capaz de *aumentar* a si mesma até alcançar 2,7 metros de comprimento. Nesta forma, torna-se Grande, tem CA 14, Força 23 e pode atacar usando 2 garras (corpo a corpo: +9, dano 1d8+6) e mordida (corpo a corpo: +4, dano 2d6+3).

Raio de Drenar Temporário (Sob): 3/dia — Uma estatueta de porcelana pode disparar um raio de seus olhos que age como a magia *drenar temporário* conjurada por um feiticeiro de 8º nível, embora imponha apenas 1 nível negativo, ao invés de 1d4. O teste de resistência de Fortitude para remover níveis negativos tem CD 6.

Imunidades (Ext): Imune ao fogo.

Ver o Invisível (Sob): As estatuetas de porcelana conseguem *ver o invisível* continuamente como a magia conjurada por um feiticeiro de 8º nível.

Fragmentado

Aberração (Médio)

Dados de Vida:	3d8+12 (25 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	6 m
CA:	15 (-1 Des, +6 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 pancadas +5
Dano:	Pancada 1d4+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veja adiante
Qualidades Especiais:	Veja adiante
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +0, Von +5
Habilidades:	For 16, Des 8, Con 18, Int 6, Sab 14, Car 10
Perícias:	Observar +5, Ouvir +5, Esconder-se +4, Escalar +8
Talentos:	Ataques Múltiplos

Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2-5), ou bando (6-11)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	4-6 DV (Médio); 7-9 DV (Grande)





Na verdade, o termo “fragmentado” abrange uma grande variedade de criaturas com diferentes origens. Alguns fragmentados são o resultado de experiências terríveis executadas por cirurgiões ou conjuradores insanos. Outros advêm de maldições poderosas que contorceram seus corpos em formas inumanas. Existem ainda aqueles que foram criados pelas próprias Brumas, moldados em suas formas atuais graças a testes de poder fracassados.

Em geral, um fragmentado é uma criatura deformada que parece um amálgama artificial de diversas criaturas. Seus membros podem ser desproporcionais; um braço maior do que o outro, por exemplo. Também é possível que se assemelhe a uma colcha de retalhos provenientes de diversos seres, com diferentes membros fundidos uns nos outros para formar uma horrenda paródia de vida. Conseguem até mesmo combinar características de bestas com as de humanóides. Todos os fragmentados são extremamente horríveis e parecem nutrir um ódio profundo por todas as formas de vida normais.

Os fragmentados conseguem compreender todos os idiomas que dominavam em sua vida anterior (se tiveram uma), mas possuem capacidade de fala limitada. Aqueles gerados a partir de animais geralmente falarão o idioma de seu criador.

Combate

Os fragmentados, impulsionados pelo seu ódio intenso pela vida “normal”, tendem a se atirar ao combate sem se preocupar com sua própria segurança. Cada fragmentado é um ser único, portanto possuem diferentes habilidades, mas cada um apresenta dois dos seguintes poderes:

Braços Enormes (Ext): O fragmentado tem um ou mais braços robustos. Eles ajudam a criatura a agarrar e estrangular seus oponentes. Possuir esta habilidade também garante à criatura a habilidade *Agarrar Aprimorado (Ext)*. Para usar essa habilidade, o fragmentado precisa atingir um oponente com sua pancada.

Força Sobre-humana (Ext): A força natural da criatura foi aprimorada pela transmutação. Adicione +4 ao seu valor de Força. Isso gera +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano.

Redução de Dano (Sob): A pele do fragmentado foi fortalecida misticamente. A criatura recebe redução de Dano 10/+1.

Corpo Fluído (Sob): O corpo da criatura é liquefeito e maleável como argila. O fragmentado consegue achatar seu corpo e fluir através de objetos diversos, como a água. Consegue atravessar qualquer fenda ou abertura, desde que um líquido também o consiga.

Membro Adicional (Ext): O fragmentado possui um membro adicional ligado ao seu corpo deformado. Isso lhe concede um ataque de pancada adicional e também o talento Ataques Múltiplos.

Frenesi (Ext): Uma vez por dia, o fragmentado pode entrar em frenesi, recebendo +2 de bônus de melhoria em Força e Constituição e sofrendo -2 de penalidade na CA. Ele permanecerá em frenesi até que ele ou seu oponente esteja morto.

Fulgor Colérico

Morto-Vivo

(Pequeno — Fogo, Incorpóreo)

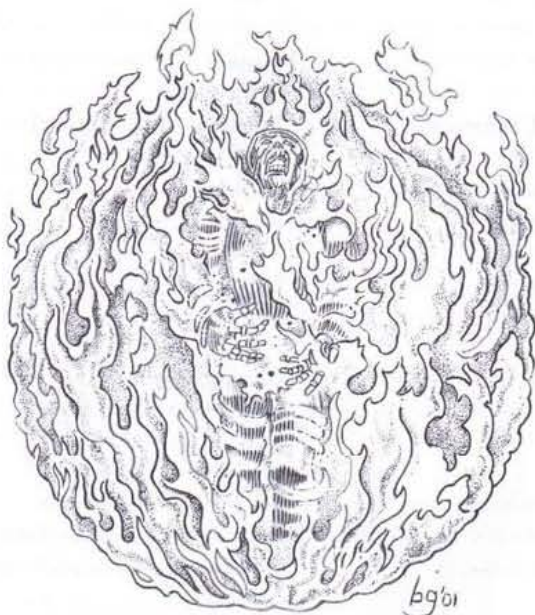
Dados de Vida:	6d12 (39 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	Vôo 15 m (perfeito)
CA:	16 (+1 tamanho, +2 Des, +3 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: toque incandescente +6
Dano:	Toque incandescente 3d4 e incendiar
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Incendiar
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, incorpóreo, invisibilidade natural, RM 15, resistência à expulsão +4
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +4, Von +5
Habilidades:	For —, Des 15, Con —, Int 10, Sab 11, Car 18
Perícias:	Esconder-se +14, Senso de Direção +9, Ouvir +9, Sentir Motivação +9, Observar +9
Talentos:	Prontidão, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	7–12 DV (Médio)

O povo supersticioso que habita a Terra das Brumas valoriza o fogo por suas propriedades purificadoras. Em alguns lugares, como em Tepest, os malfeitores são queimados vivos para se purgar todo o mal. Apesar disso, essa atitude às vezes leva a um mal ainda maior. O fulgor colérico é criado a partir do espírito de uma criatura maligna que foi queimada viva.

Este estranho morto-vivo não pode ser visto por aqueles que o olham diretamente, mas é possível captá-lo por alguns instantes pelo canto do olho. Quando enxergado desta maneira, um parece uma bola de fogo de 60 centímetros com o rosto e as mãos de uma alma torturada presas em seu interior.





Durante o dia, essas criaturas precisam descansar no solo onde jazem suas cinzas, mas durante a noite, conseguem vagar até 30 quilômetros de seu “covil” enquanto caçam. Eles tentam ferir os inocentes e causar dor e sofrimento na vã esperança de que isso alivie seu próprio sofrimento.

Combate

Um fulgor colérico ataca passando ao lado, ou até mesmo atravessando, seus inimigos, tentando imolá-los com seu toque incandescente.

Incendiar (Ext): As criaturas atingidas pelo toque do fulgor colérico devem obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 17) ou pegarão fogo, sofrendo 1d4 pontos de dano por fogo a cada rodada. Essas chamas profanas não podem ser extintas por métodos normais, mas *dissipar magia* (CD 16 para o teste de conjurador) ou *dissipar o mal* apagam-nas instantaneamente.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Subtipo (Fogo) (Ext): Imune ao fogo, sofre dano dobrado por frio, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência. A água benta causa dano dobrado automaticamente nos fulgores coléricos.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar;

seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Invisibilidade Natural (Ext): Os fulgores coléricos são naturalmente invisíveis. Os personagens que tentarem enxergá-los usando sua visão periférica podem fazer isso através de um teste de Observar (CD 15). Isso permite que o personagem lute com a criatura como se ela estivesse visível, mas com -2 de penalidade nas jogadas de ataque. As magias como *ver o invisível* e *purgar invisibilidade* também tornam o fulgor colérico visível.

Fúrias

As Fúrias são três irmãs malévolas que existem para impedir a redenção dos habitantes malignos de Ravenloft. Atraídas por qualquer um que esteja se afastando do mal, o trio visita o alvo e tenta forçá-lo a continuar no caminho da depravação, incitando-o a cometer crimes cada vez mais hediondos. Seus métodos são sutis no início, mas se tornam rapidamente violentos quando encontram resistência. As Fúrias sempre aparecem juntas. Como as harpias, a parte superior do corpo dessas criaturas se assemelha a uma bela mulher de pele e cabelos muito negros, presas e garras similares a agulhas e olhos que brilham com um vermelho fosco. A metade inferior do corpo de uma Fúria lembra um abutre terrível e asas de morcego negras e coriáceas brotam de seus ombros.

Quando sentem a presença de alguém no caminho da penitência, as Fúrias abatem-se sobre a vítima, transformando-se em anciãs e fazendo com que rumores sobre sua habilidade de vidência cheguem até ela, tentando-a a descobrir seu próprio futuro. Com astúcia e esperteza, convencem-na a continuar no caminho negro. Elas farão três tentativas como essa. Caso a vítima resista a todas, as fúrias tentarão destruí-la. Um lugar público é escolhido para o assassinato e a morte da vítima é a mais torturante possível, servindo de lição para os malfetores que desejarem renunciar à sua índole. As Fúrias se deliciam com a carne de criaturas inteligentes, repartindo entre si uma criatura Média por dia.

As Fúrias falam todos os idiomas humanóides, tentando as vítimas em sua própria linguagem.

Combate

Embora as Fúrias usem suas armas naturais para atormentar e matar suas vítimas, se a simples corrupção falhar, cada uma possui um conjunto único de talentos malignos que podem ser utilizados tanto em combate quanto em trapaças sutis. Além de seus ataques natu-





Fúrias

	Alecto Extra-Planar (Médio — Mal, Brumas)	Tisífone Extra-Planar (Médio — Mal, Brumas)	Megera Extra-Planar (Médio — Mal, Brumas)
Dados de Vida:	10d8+20 (65 PV)	10d10+10 (65 PV)	10d8+10 (55 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+3 (Des)
Deslocamento:	6 m, voo 24 m (médio)	6 m, voo 24 m (médio)	6 m, voo 24 m (médio)
CA:	15 (+3 Des, +2 natural)	15 (+3 Des, +2 natural)	15 (+3 Des, +2 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +11; ou à distância: <i>flagelo da tolice</i> +3 +15/+10	Corpo a corpo: 2 garras +13, mordida +11; ou à distância: <i>flagelo da fraqueza</i> +3 +16	Corpo a corpo: 2 garras +10, <i>flagelo da idiotice</i> +3 +11
Dano:	Garra 1d4+1, <i>flagelo da tolice</i> +3 1d4+4 e dano de Sabedoria	Mordida 1d4+3, garra 1d4+3; <i>flagelo da fraqueza</i> +3 1d4+8 e dano de Força	Garra 1d4, <i>flagelo da idiotice</i> +3 1d4+3 e dano de Inteligência
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Rasgar, sopro	Rasgar, sopro	Rasgar, sopro, magias
Qualidades Especiais:	Transformação momentânea, imunidades, morte gasosa, Redução de Dano 20/bem, rastrear penitente, fraquezas	Transformação momentânea, imunidades, morte gasosa, Redução de Dano 20/bem, rastrear penitente, fraquezas	Transformação momentânea, imunidades, morte gasosa, Redução de Dano 20/bem, rastrear penitente, fraquezas
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +9, Von +10	Fort +8, Ref +5, Von +4	Fort +8, Ref +9, Von +9
Habilidades:	For 12, Des 15, Con 13, Int 15, Sab 16, Car 14	For 16, Des 16, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 14	For 10, Des 15, Con 12, Int 16, Sab 14, Car 15
Perícias:	Blefar +10, Diplomacia +10, Obter Informação +10, Intimidar +15, Conhecimento (Ravenloft) +12, Ouvir +12, Espionar +15, Procurar +10, Sentir Motivação +15, Observar +12	Blefar +13, Diplomacia +12, Obter Informação +10, Intimidar +14, Ouvir +10, Espionar +10, Sentir Motivação +12, Observar +10	Blefar +12, Concentração +15, Diplomacia +19, Obter Informação +17, Intimidar +12, Conhecimento (arcano) +13, Ouvir +15, Furtividade +12, Espionar +15, Identificar Magia +15, Observar +15
Talentos:	Usar Arma Exótica (Flagelo), Investida Aérea, Ataques Múltiplos	Reflexos de Combate, Esquiva, Usar Arma Exótica (flagelo), Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Ataques Múltiplos, Foco em Arma (flagelo), Especialização em Arma (flagelo)	Usar Arma Exótica (flagelo), Investida Aérea, Ataques Múltiplos
Terreno/Clima:	Terrestre e Subterrâneo/Qualquer	Terrestre e Subterrâneo/Qualquer	Terrestre e Subterrâneo/Qualquer
Organização:	Triade (com Tisífone e Megera)	Triade (com Alecto e Megera)	Triade (com Alecto e Tisífone)
Nível de Desafio:	11	11	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem (clérigo)	Conforme a classe de personagem (guerreiro)	Conforme a classe de personagem (feiticeiro)

rais e habilidades sobrenaturais, cada Fúria carrega um *flagelo* +3 em combate (trate-o como um chicote que inflige 1d4 pontos de dano ao invés de dano por contusão). Cada Fúria consegue atacar com seu flagelo ao invés das garras.

Todas as Fúrias possuem as seguintes habilidades:

Rasgar (Ext): Uma Fúria que atingir um inimigo com ambas as garras poderá realizar dois ataques de rasgar (Corpo a corpo: +9) usando as garras das patas traseiras; cada ataque causa 1d4+1 pontos de dano.

Sopro (Sob): 3/dia — Uma Fúria pode expelir um hálito pútrido similar à magia *névoa fétida* conjurada por

um feiticeiro de 8º nível. Esse ar pútrido preenche uma única área adjacente (teste de resistência de Fortitude, CD 16).

Localizar Penitentes (Sob): As Fúrias são atraídas pelas criaturas no terceiro e quarto estágios de corrupção (*o chamado e o abraço*) que cogitem em buscar a redenção. Quando é visado pelas Fúrias, o indivíduo não poderá se esconder nem mesmo por meios mágicos.

Subtipo (Brumas) (Ext): Pode ser invocado em qualquer domínio.

Morte Gasosa (Sob): Se os pontos de vida de uma Fúria forem reduzidos a 0, ela e seu flagelo se dissiparão





numa nuvem negra e fétida. As remanescentes continuarão lutando, embora uma única Fúria tente fugir caso suas duas irmãs sejam derrotadas. Basta que apenas uma sobreviva para que, 24 horas depois de sua morte aparente, as Fúrias derrotadas ressurgam com saúde perfeita. Para destruí-las para sempre, as três devem ser mortas em um período de 24 horas e um Inocente (consulte "Testes de Poder" no Capítulo Três do livro básico de **Ravenloft**) precisa desferir o golpe final. Caso sejam destruídas de uma vez por todas, se dissolverão em fumaça, mas seus flagelos permanecerão.

Imunidades (Sob): As Fúrias possuem redução de dano 20 contra qualquer ataque realizado por uma criatura que não seja bca.

Os ataques realizados por criaturas de tendência bondosa ignoram a redução de dano das Fúrias. Elas são imunes à paralisia, metamorfose e efeitos de ação mental.

Transformação Momentânea (SM): Como uma ação padrão, uma Fúria é capaz de usar *transformação momentânea* (como a magia conjurada por um feiticeiro de 10º nível), assumindo a forma de uma anciã velha e encarquilhada. Ela é capaz de se manter na forma humana por tempo indefinido.

Fraquezas: As Fúrias podem ser expulsas (mas não destruídas, fascinadas ou comandadas) por um paladino ou clérigo de tendência bondosa como se fossem mortos-vivos. É necessária uma tentativa para afastar cada uma delas, e seu nome verdadeiro deve ser proferido. As Fúrias são incapazes de ferir criaturas de tendência bondosa intencionalmente, apesar de poderem lançar seu hálito fétido sobre elas.

Alecto

Chamada pelos Vistani de *a Implacável* e *a Inominável*, essa irmã empunha o *flagelo da tolice*, uma arma mágica +3 que inflige 1d3 pontos de dano temporário de Sabedoria a cada ataque.

Magias: Alecto possui as habilidades de conjuração de um clérigo de 10º nível. Ela tem acesso aos domínios da Morte, da Destruição, do Mal, do Fogo, do Conhecimento, da Enganação e da Guerra. Entre suas magias preferidas estão *adivinhação*, *clariaudiência*, *dissipar magia*, *dissipar o bem*, *drenar força vital*, *enfeitiçar pessoas*, *infligir ferimentos leves*, *mãos flamejantes*, *poder divino* e *proteção contra o bem*. Os testes de resistência contra as magias de Alecto têm CD 13 + nível da magia.

Tisífone

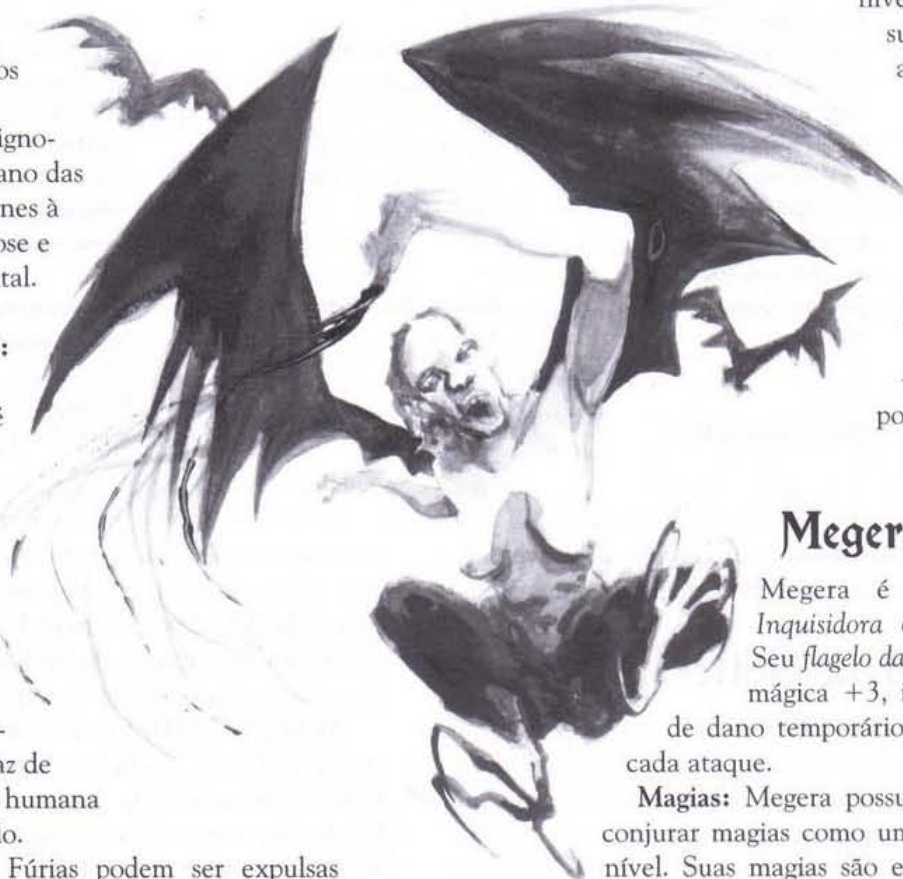
Conhecida entre os Vistani como *a Vingadora*, Tisífone possui a destreza em combate de um guerreiro de 10º nível. Ao contrário de suas irmãs, ela pode atacar tanto com o açoite quanto com suas garras na mesma rodada. Mais ágil que suas irmãs, ela empunha o *flagelo da fraqueza*, uma arma mágica +3 que inflige 1d3 pontos de dano temporário de Força a cada ataque.

Megera

Megera é chamada de *a Inquisidora* entre os Vistani. Seu *flagelo da idiotice*, uma arma mágica +3, inflige 1d3 pontos de dano temporário de Inteligência a cada ataque.

Magias: Megera possui a habilidade de conjurar magias como um feiticeiro de 10º nível. Suas magias são escolhidas entre as escolas de Abjuração, Conjuração, Adivinhação, Evocação e Necromancia. Os testes de resistência contra as magias de Megera têm CD 12 + nível da magia.

Magias Conhecidas: (6/7/7/6/5/3) 0 — *brilho*, *detectar magia*, *detectar venenos*, *globos de luz*, *luz*, *pasmado*, *raio de gelo*, *resistência*, *romper morto-vivo*; 1º — *causar medo*, *cerrar portas*, *leque cromático*, *mísseis mágicos*, *toque macabro*; 2º — *escuridão*, *esfera flamejante*, *proteção contra flechas*, *teia*; 3º — *dissipar magia*, *névoa fétida*, *relâmpago*; 4º — *metamorfosear outros*, *pequeno globo de invulnerabilidade*; 5º — *cone glacial*.





Gato

	Gato da Meia-Noite Besta Mágica (Miúdo)	Gato das Planícies Animal (Grande)	Gato da Cripta) Morto-Vivo (Miúdo)
Dados de Vida:	3d8 (13 PV)	4d8+12 (30 PV)	1/2d12 (4 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+3 (Des)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m	12 m	9 m
CA:	22 (+2 tamanho, +3 Des, +7 sorte)	15 (-1 tamanho, +3 Des, +3 natural)	15 (+1 tamanho, +3 Des, +1 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +6, mordida -2	Corpo a corpo: 2 garras +7, mordida +2	Corpo a corpo: 2 garras +4, mordida -1
Dano:	Garra 1d2-2, mordida 1d3-2	Garra 1d6+5, mordida 1d8+2	Garra 1d3-1 e doença, mordida 1d3-1 e doença
Face/Alcance:	0,75 m por 0,75 m/0 m	1,5 m por 3 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Roubar o fôlego, maldições	Bote, rasgar 1d8+2	Infecção
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18m, visão na penumbra	Faro	Morto-vivo, imunidades
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +6, Von +3	Fort +4, Ref +7, Von +2	Fort +0, Ref +2, Von +2
Habilidades:	For 6, Des 16, Con 11, Int 12, Sab 15, Car 18	For 21, Des 16, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 7	For 8, Des 14, Con —, Int —, Sab 10, Car 11
Perícias:	Equilíbrio +11, Escalar +10, Esconder-se +15*, Ouvir +9, Furtividade +12, Observar +9	Equilíbrio +5, Escalar +5, Esconder-se +7*, Saltar +9, Furtividade +7*	Equilíbrio +8, Esconder-se +12, Furtividade +4
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (garra)	—	Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (garra, mordida)
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer	Planícies/Temperadas	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário ou guardiões (10-20)
Nível de Desafio:	3	3	1/3
Tesouro:	Padrão	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	—	5-8 DV (Grande)	—

Certos felinos são comuns no cenário de Ravenloft. Esses gatos variam desde seres temidos até amuletos da sorte.

Gato da Meia-Noite

Os gatos da meia-noite parecem felinos negros como azeviche, com olhos luminosos amarelo-esverdeados. Independente do clima, seu hálito nebuloso é sempre visível. Eles são tanto valorizados quanto temidos por seus poderes sobre as maldições. São criaturas vorazes e temperamentais e costumam adotar um “mestre”, que deve providenciar cada um de seus desejos.

Os gatos da meia-noite conhecem no mínimo um idioma dos domínios, embora raramente se dignem a falar alguma coisa.

Combate

Os gatos da meia-noite não ousam lutar contra oponentes maiores do que eles. Quando são atacados, preferem invocar maldições a revidar com dentes e garras.

Roubar o Fôlego (SM): Os gatos da meia-noite se alimentam dos espíritos de seres vivos. Para isso, precisam empoleirar-se no peito de uma criatura adormeci-

da e então inalar o hálito de seus lábios. A vítima precisa obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofrerá 1 ponto de dano permanente de Constituição. Além disso, ela fica imune contra todas as curas mágicas até que o gato esteja morto.

Maldições (SM): Um gato da meia-noite é capaz de retirar qualquer maldição, com gravidade no máximo inoportuna, sem limite diário, como uma ação padrão. Ele faz isso sugando a maldição da vítima da mesma maneira que rouba seu fôlego, exceto pelo fato de que o alvo pode estar acordado. Contudo, o gato sempre exige um pagamento por seus serviços, geralmente a realização de alguma maldade de seu interesse. Caso se sinta ofendido por qualquer razão, ele é capaz de rogar maldições de vingança à vontade (consulte o Capítulo Três do livro básico de **Ravenloft**), como uma ação padrão. Essas maldições podem ter gravidade inoportuna e o gato possui +15 de bônus total no seu teste de maldição.

Perícias: Os gatos da meia-noite recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade e +8 de bônus racial nos testes de Equilíbrio. Eles usam seu modificador de Destreza nos testes de Escalar. * O bônus de Esconder-se sobe para +8 em áreas escuras.





Gato das Planícies

Nativos dos campos de Nova Vaasa, os gatos das planícies são grandes felinos negros de caudas curtas. Os machos possuem tufo de pêlos brancos na ponta das orelhas, que são consideradas amuletos de boa sorte. Para encontrar um parceiro, um gato das planícies emite um chamado que pode ser ouvido a vários quilômetros de distância. Se obtiver uma resposta, uma série de chamados e respostas será emitida. Para ouvidos destreinados, esses rugidos soam como gritos de agonia. Muitos pretensos salva-vidas perderam suas vidas tentando encontrar a fonte dos gritos e acabaram como vítimas dos gatos das planícies.

Combate

Os gatos das planícies atacam quando se sentem ameaçados ou quando acham que seu território está sendo invadido.

Bote (Ext): Caso um gato das planícies salte sobre um oponente na primeira rodada de combate, poderá utilizar a ação de ataque total mesmo se já tiver usado sua ação de movimento.

Rasgar (Ext): Quando um gato das planícies dá um bote sobre um oponente, pode realizar 2 ataques de rasgar (corpo a corpo: +7) usando suas patas traseiras; cada ataque causa 1d8+2 pontos de dano.

Assustar (Ext): Enquanto caça, o gato das planícies ruge de maneira incrivelmente semelhante ao grito de um ser humano. Todos os adversários num raio de 9 metros devem realizar um teste de Medo (CD 10) no mesmo instante ou ficarão paralisados por 1 rodada. O gato das planícies pode rugir livremente ao invés de usar um ataque de mordida. Apesar do resultado do teste de Medo, um inimigo não poderá ser assustado mais uma vez pelo mesmo gato das planícies durante um dia.

Perícias: Os gatos das planícies recebem +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio, Esconder-se e Furtividade. * Nas áreas de grama alta ou matagal, o bônus de Esconder-se aumenta para +12.

Gato da Cripta

Encontrados normalmente como guardiões das câmaras funerárias, muitas vezes junto a gatos mumificados mundanos, os gatos da cripta parecem secos e mirrados, com tufo de pelagem sarmentosa prendendo-se à pele pálida esticada sobre seus ossos. Suas presas são amareladas e partidas, e seus olhos não passam de cascas secas que chacoalham dentro de órbitas vazias.

Combate

A menos que sejam ameaçados, esses gatos esqueléticos permanecem imóveis até que consigam atacar de surpresa.

Infecção (Sob): Qualquer ser vivo ferido por um gato da cripta deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 12). Caso fracasse nesse teste, o ferimento se tornará vermelho e inflamado e nunca mais ficará completamente curado. Mesmo se for utilizada a cura por magia, 1 ponto de dano por ataque infeccionado permanecerá até que a vítima receba a magia *cura completa* ou *remover doença*. Uma única conjuração de qualquer uma delas curará todos os ferimentos infectados.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Imunidades (Ext): Os gatos da cripta são imunes ao frio. Por não possuírem carne ou órgãos internos, sofrem apenas metade do dano causado por armas cortantes ou perfurantes.





Geist

Os geists são os espíritos mortos-vivos de criaturas que tiveram uma morte traumática deixando uma missão incompleta ou um ato maligno sem punição. Usando os termos apresentados no Capítulo Cinco do livro básico de **Ravenloft**, um geist é um fantasma de primeiro grau que não possui o ataque especial *manifestação*.

Os geists possuem apenas uma ou duas habilidades especiais. Por serem incapazes de se manifestarem, muitas vezes seus poderes representam a única forma de interação entre o espírito e o Plano Material. Os geists raramente são perigosos por si próprios, mas a sua presença indica a presença de males maiores.

Os geists permanecem o tempo todo no Etéreo Raso e são invisíveis e intangíveis para as criaturas situadas no Plano Material. Para aqueles capazes de enxergar criaturas etéreas, um geist surge como uma imagem translúcida de seu antigo corpo no momento de sua morte.

A maior parte dessas criaturas está presa a uma determinada área, muitas vezes o próprio local onde morreram. Eles não podem vagar muito longe da área à qual estão vinculados. Entretanto, alguns geists errantes perambulam pelo mundo, tentando finalizar as missões que ficaram incompletas quando estavam vivos.

Como Criar um Geist

“Geist” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer aberração, animal, besta, dragão, gigante, humanóide, besta mágica, humanóide monstruoso ou metamorfo (daqui por



diante denominada “criatura-base”). Ela precisa ter um valor de Carisma igual a, no mínimo, 6. O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. Ela conserva todas as estatísticas da criatura-base, com exceção das alterações a seguir. Os geists perdem todas as habilidades especiais da criatura-base.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: Os geists apresentam deslocamento de voo de 9 m e capacidade de manobra perfeita, a menos que a criatura-base possua um deslocamento aéreo melhor.

CA: A armadura natural é a mesma da criatura-base, mas se aplica apenas a encontros etéreos.

Ataques: Nenhum

Dano: Nenhum

Ataques Especiais: Um geist recebe 1d2 ataques especiais da lista a seguir. Essas criaturas são classificadas pelos poderes que manifestam; os subtipos bussengeist e poltergeist são fornecidos como exemplos. Os geists comuns possuem os ataques truques mentais e viagem espectral. O bussengeist possui aura de desespero e truques mentais. O poltergeist apresenta o ataque especial telecinésia. Os testes de resistência têm CD 10 + 1/2 dos DV do geist + seu modificador de Carisma.

Aura de Desespero (SM): Um bussengeist irradia continuamente uma aura de desespero num raio de 40 m. Todas as criaturas dentro desta área devem realizar um teste de resistência de Vontade ou sofrerão -2 de penalidade de moral em todos os testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidade e de perícia e jogadas de dano por arma. Esta penalidade persistirá até que a vítima abandone a área de efeito. Aqueles que obtiverem sucesso no teste de resistência não serão afetados pela aura de desespero do geist durante 24 horas.





Truques Mentais (Sob): Embora os geists não consigam se manifestar, conseguem aparecer para os vivos como uma ação livre, criando uma imagem fantasmagórica de si mesmos. Essa ilusão é tão poderosa quanto a magia *imagem maior*, exceto por ser um Fantasma, e não uma Idéia. O geist é capaz de criar apenas uma imagem de si mesmo e ela é visível apenas para as criaturas a menos de 9 m do espírito. Caso a criatura tenha morrido de maneira particularmente repulsiva, enxergar um geist pode exigir um Teste de Horror. Aqueles que obtiverem sucesso num teste de resistência de Vontade não verão o geist.

Viagem Espectral (Sob): O geist pode tornar a ressonância etérea (consulte o livro básico de *Ravenloft*) visível e tangível para os seres vivos. Um indivíduo atingido pelo geist deixa de ver ou sentir o Plano Material como ele é, e começa a sentir a ressonância etérea da área (Vontade anula). O geist costuma usar essa habilidade para arremessar as testemunhas em uma reconstituição do momento de sua morte.

Telecinésia (Sob): O poltergeist é capaz de empregar a telecinésia uma vez por rodada como uma ação livre, de forma similar à *magia conjurada por um feiticeiro* de 12º nível ou de nível igual aos DV do geist, o que for maior. Os poltergeists podem manipular apenas objetos de peso igual ou menor que seu valor de Carisma.

Qualidades Especiais: Um geist não conserva nenhuma das qualidades especiais da criatura-base, mas recebe as habilidades indicadas a seguir, assim como o tipo morto-vivo e o subtipo incorpóreo. Os geists também recebem a qualidade *restauração* (veja *Fantasma* no *Livro dos Monstros*). Mesmo quando “destruído”, um geist sempre retorna para assombrar seus domínios até que seu espírito possa descansar em paz.

Imunidades (Ext): Por serem incapazes de se manifestar, os geists ignoram qualquer dano de origem corpórea.

Resistência à Expulsão (Ext): Um geist aprisionado possui +4 de resistência à expulsão e não pode abandonar a área à qual está vinculado. Ao invés disso, eles se escondem se forem expulsos.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: As mesmas da criatura-base, mas os geists não apresentam valores de Força, Destreza ou Constituição. Seu valor de Carisma aumenta em +2.

Perícias: Os geists recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Procurar e Observar. O restante permanece igual à criatura-base.

Talentos: Os mesmos da criatura-base.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Qualquer

Progressão: —

Exemplo de Geist

Este exemplo usa como criatura-base um plebeu humano de 2º nível.

Geist — Morto-Vivo
(Médio — Incorpóreo)

Dados de Vida:	2d12 (13 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	Vôo 9 m (perfeito)
CA:	12 (Des)
Ataques:	Nenhum
Dano:	Nenhum
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Truques mentais, viagem espectral
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +4, restauração
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +2, Von +0
Habilidades:	For —, Des 14, Con —, Int 10, Sab 10, Car 9
Perícias:	Esconder-se +10, Ouvir +10, Profissão +7, Procurar +8, Observar +11
Talentos:	Reflexos Rápidos, Foco em Perícia (Profissão)

Os testes de resistência de Vontade contra *truques mentais* e *viagem espectral* deste geist têm CD 10.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos. Ignorar qualquer dano de uma fonte corpórea. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Bussengeist

Um bussengeist é uma forma especial de geist nômade. São os espíritos de pessoas cujas ações ou cuja passividade causaram uma grande tragédia, na qual foram mortos. Os bussengeists vagam pelo mundo, visitando locais onde acontecimentos semelhantes são iminentes para lamentarem por 1d6 dias antes que o evento realmente ocorra.

Poltergeist

Um poltergeist é uma forma especial de geist aprisionado. Na maioria das vezes, os poltergeists morreram em cenas de grande violência e tormento emocional. Eles odeiam os vivos e tentarão assustá-los arremessando objetos por meio da telecinésia.





Golem Assombrado

	Golem-Boneca Constructo (Miúdo)	Golem-Gárgula Constructo (Médio)	Golem Mecânico Constructo (Grande)
Dados de Vida:	7d10 (38 PV)	11d10 (61 PV)	14d10 (77 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	-1 (Des)	+0
Deslocamento:	6 m (incapaz de correr)	6 m (incapaz de correr), escalar 3 m	9 m (incapaz de correr)
CA:	16 (+2 tamanho, +2 Des, +2 natural)	20 (-1 Des, +11 natural)	22 (-1 tamanho, +12 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: Mordida +6	Corpo a corpo: 2 pancadas +16	Corpo a corpo: Arma (varia) +17/+12
Dano:	Mordida 1d6-2 e riso	Pancada 2d6+8	Espada larga <i>afiada</i> 2d6+7 (veja o texto)
Face/Alcance:	7,5 m por 7,5 m/0 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Riso mordaz	Bote, petrificar	Ataque chocante, explosão elétrica
Qualidades Especiais:	Constructo, imunidade à magia, Redução de Dano 10/+2	Constructo, imunidade à magia, Redução de Dano 10/+2	Constructo, imunidade à magia, Redução de Dano 10/+2
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +4, Von +2	Fort +3, Ref +2, Von +3	Fort +4, Ref +4, Von +4
Habilidades:	For 6, Des 15, Con —, Int —, Sab 11, Car 1	For 26, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1	For 20, Des 10, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	8	10	11
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	8-10 DV (Pequeno); 11-14 DV (Médio)	11-15 DV (Médio); 16-25 DV (Grande)	15-22 DV (Grande); 23-35 DV (Enorme)
	Golem de Ossos Constructo (Médio)	Golem de Vidro Constructo (Médio)	Golem-Zumbi Constructo (Grande)
Dados de Vida:	13d10 (71 PV)	7d10 (38 PV)	18d10 (99 PV)
Iniciativa:	+0	-1 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m (incapaz de correr)	9 m (incapaz de correr)	6 m (incapaz de correr)
CA:	20 (+10 natural)	16 (-1 Des, +7 natural)	17 (-1 tamanho, -1 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +13	Corpo a corpo: Espada +9	Corpo a corpo: 2 pancadas +16
Dano:	Garra 2d4+4	Espada 2d10+4	Pancada 2d8+4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Rugido macabro	Explosão prismática	Fedor
Qualidades Especiais:	Constructo, imunidade a armas, imunidade à magia, Redução de Dano 10/+2	Constructo, cura acelerada 2, vulnerabilidade a ataques de concussão, imunidade à magia, Redução de Dano 10/+2	Constructo, somente ações parciais, imunidade à magia, Redução de Dano 10/+2
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +4	Fort +2, Ref +1, Von +2	Fort +6, Ref +5, Von +6
Habilidades:	For 18, Des 11, Con —, Int —, Sab 11, Car 1	For 18, Des 9, Con —, Int —, Sab 11, Car 1	For 18, Des 8, Con —, Int —, Sab 11, Car 1
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	10	8	12
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	14-20 DV (Grande); 21-40 DV (Enorme)	8-12 DV (Médio); 13-18 DV (Grande)	19-24 DV (Grande); 25-44 DV (Enorme)

Os golens são constructos criados a partir de diversos tipos de materiais. Ao contrário daqueles gerados em outros cenários, os golens assombrados não custam somas exorbitantes de dinheiro e não exigem incon-

táveis rituais mágicos para sua construção. Ao invés disso, são criados através do trabalho e dos desejos sombrios de seus mestres.





Combate

Conforme descrito no *Livro dos Monstros*, os golens são guerreiros temíveis e agressivos que obedecem a ordens diretas de seus criadores. Por outro lado, os golens assombrados costumam desenvolver personalidades estranhas e individuais, tornando suas táticas menos previsíveis.

Todos os golens possuem as seguintes habilidades:

Constructo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Imunidade à Magia (Ext): Exceto quando especificado o contrário, nenhum tipo de magia é capaz de afetar um golem.

Golem-Boneca

Modeladas a partir de brinquedos infantis, essas criaturas de apenas 30 centímetros podem ser usadas para o bem, como defensores dos jovens, mas muitas vezes são corrompidos e levados a destruí-los. É impossível distinguir um golem-boneca de um brinquedo comum até que ele comece a se mover e a atacar. Então, seus olhos brilham com uma maldade perturbadora e seus traços tornam-se desfigurados e cruéis.

Combate

Os golens-bonecas atacam com sua mordida maligna. Entretanto, o dano físico é a parte menos ameaçadora do ataque.

Riso Mordaz (Sob): As criaturas vítimas da mordida de um golem-boneca devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13) ou começarão a gargalhar histericamente como se estivessem sob o efeito da magia *riso histérico de Tasha*, exceto pelo fato de que as gargalhadas continuarão até serem dissipadas (CD 17) ou que a criatura morra. A vítima receberá um nível negativo para cada rodada que permanecer rindo. Este efeito é apenas temporário; quando o riso for dissipado, um nível negativo é removido a cada rodada.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem-boneca é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto aqueles indicados a seguir. Os efeitos baseados em fogo infligem apenas metade do dano (ou nenhum, no caso de um teste de resistência bem-sucedido) e a magia *torcer madeira* afetará os golens-bonecas como se fosse *lentidão*. A magia *dissipar magias* (CD 15) conjurada diretamente sobre o golem fará o monstro entrar em colapso, parecendo morto, durante um número de rodadas igual a (teste de dissipar — 10). A magia *detectar magia* conjurada sobre a cria-

tura neste estado revelará uma aura de poder que cresce lentamente conforme o golem se "recarrega". Caso o teste de dissipar supere a CD por 10 ou mais, o golem será destruído. Conjurando a magia *consertar* sobre um golem-boneca restaurará todos os seus pontos de vida.

Golem-Gárgula

Os aventureiros mais experientes temem o som de pedras se raspando, pois muitas vezes, isso indica o ataque de um golem-gárgula. Esculpidas em formas vislumbradas somente nos pesadelos de um louco, estas criaturas gigantescas (com cerca de 1,80 m de altura e pesando mais de 250 kg) são criadas com o propósito exclusivo de proteger uma construção ou outra estrutura específica (como uma ponte).

Combate

Um golem-gárgula inicia o combate com um bote horizontal ou vertical. A seguir, a criatura usa seus poderosos punhos de pedra para pulverizar qualquer adversário.

Bote (Ext): Durante a primeira rodada de combate, um golem-gárgula é capaz de saltar sobre qualquer criatura a menos de 30 m, executando um único ataque de pancada. Os golens-gárgulas são imunes ao dano por quedas, mas, se ele saltar de cima para baixo (talvez dos beirais de uma catedral) para atacar um adversário e atingi-lo com uma pancada, qualquer dano por queda que sofreria é transferido para a vítima (portanto, um golem que pular de 12 m de altura sobre uma vítima somará 4d6 pontos de dano ao seu ataque, caso a atinja). Esse dano por queda extra é dividido entre a vítima, sua armadura, seu escudo ou sua arma (nesta mesma ordem).

Petrificar (Sob): Se um golem-gárgula acertar um inimigo com ambas as pancadas numa mesma rodada, a vítima deverá realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou será transformada em pedra. Caso o golem petrifique seu adversário, tentará executar um golpe de misericórdia contra o indivíduo imobilizado na próxima rodada. Caso isso resulte na morte da vítima, a estátua irá se despedaçar e a vítima só poderá ser ressuscitada pelas magias *ressurreição verdadeira*, *desejo* ou *milagre*.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem-gárgula é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto aqueles indicados a seguir. A magia *amolecer terra e pedra* infligirá 2d8 pontos de dano à criatura, sem direito a testes de resistência. A magia *terremoto* conjurada diretamente sobre o golem irá destruí-lo no mesmo instante, sem nenhum outro efeito. A magia *dissipar magias* (CD 16) conjurada dire-





tamente sobre o golem fará o monstro entrar em colapso, parecendo morto, durante um número de rodadas igual a (teste de dissipar — 10). A magia *detectar magia* conjurada sobre a criatura neste estado revelará uma aura de poder que cresce lentamente conforme o golem se “recarrega”. Caso o teste de dissipar supere a CD por 10 ou mais, o golem será destruído.



Golem Mecânico

O assobio do vapor e o estalar da eletricidade descontrolada anunciam a presença desse pesadelo tecnológico. Geralmente de forma humanóide, essas criaturas sempre possuem uma arma de lâmina embutida em pelo menos um de seus membros. O golem mecânico parece que jamais iria funcionar, mas de alguma forma isso acontece — e muitas vezes com uma eficiência letal.

Combate

Um golem mecânico ataca com qualquer arma que tenha sido embutida em sua criação. As lâminas são sempre consideradas *afiadas*.

Ataque Chocante (Ext): Qualquer sucesso decisivo obtido pelo golem causará 3d6 pontos adicionais de dano por eletricidade. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 17) ou ficará paralisada durante 2d4 rodadas. Qualquer ataque corpo a corpo contra um golem mecânico que normalmente resultaria num sucesso decisivo (mesmo a criatura sendo imune) também causará esse dano ao agressor, pois a arma atinge as engrenagens elétricas dentro da criatura.

Explosão Elétrica (Ext): Uma vez a cada 1d4 rodadas, um golem mecânico é capaz de desferir uma explosão de eletricidade acumulada num raio de 6 m. Todas as criaturas atingidas sofrerão 3d6 pontos de dano de eletricidade ou a metade disso caso obtenham sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 17).

Imunidade à Magia (Ext): Um golem mecânico é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto aqueles indicados a seguir. O golem é afetado normalmente pelos efeitos da ferrugem, como aqueles causados pela magia *toque enferrujante*. A magia *dissipar magia* (CD 14) conjurada diretamente sobre o golem fará o monstro entrar em colapso, parecendo morto, durante um número de rodadas igual a (teste de dissipar — 10). A magia *detectar magia* conjurada sobre a criatura neste estado revelará uma aura de poder que cresce lentamente conforme o golem se “recarrega”. Caso o teste de dissipar supere a CD por 10 ou mais, o golem será destruído.

Golem de Ossos

Criados a partir dos restos pútridos de esqueletos mortos-vivos reanimados previamente, os golens de ossos chegam a ter 1,80 m de altura e pesam apenas cerca de 30 kg. Para a infelicidade dos aventureiros, muitas vezes são confundidos com simples esqueletos. Um golem de ossos costuma parecer um amontoado horripilante de restos, com ossos e fragmentos projetando-se em ângulos absurdos e juntas surgindo onde não deveriam estar.





Esses horrores foram inventados pelo lich Azalin durante as décadas que passou fazendo experiências em Baróvia.

Combate

Os golens de ossos atacam com duas garras afiadas como lâminas e uma força surpreendente. Eles não empregam táticas avançadas e nunca usam nenhum tipo de arma.

Rugido Macabro (Sob): Uma vez a cada 1d4 rodadas, o golem de ossos pode jogar sua cabeça para trás e emitir uma gargalhada explosiva e assustadora. Todas as criaturas vivas a cerca de 30 m devem realizar tanto um Teste de Medo quanto um Teste de Horror (CD 16). Caso fracasse, o personagem ficará paralisado de medo durante 2-12 rodadas. Uma criatura que fracasse em ambos os testes de resistência será destruída instantaneamente. Este é um efeito sobrenatural de medo e de morte.

Imunidade a Armas (Ext): Os golens de ossos são imunes ao frio. Devido à ausência de carne, um golem de ossos sofre apenas metade do dano proveniente de armas cortantes e perfurantes. Se a magia *despedaçar* for conjurada com sucesso sobre um golem de ossos, qualquer ataque físico que o atingir causará o dobro de dano por um número de rodadas igual ao nível do conjurador. Portanto, as armas cortantes e perfurantes passarão a causar dano normal e as armas de concussão causarão o dobro do dano normal.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de ossos é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto aqueles indicados a seguir. A magia *dissipar magias* (CD 18) conjurada diretamente sobre o golem fará o monstro entrar em colapso, parecendo morto, durante um número de rodadas igual a (teste de dissipar — 10). A magia *detectar magia* conjurada sobre a criatura neste estado revelará uma aura de poder que cresce lentamente conforme o golem se “recarrega”. Caso o teste de dissipar supere a CD por 10 ou mais, o golem será destruído. Conjurando a magia *criar mortos-vivos menores* sobre um golem de ossos restaurará todos os seus pontos de vida.

Golem de Vidro

Dotadas de uma beleza refinada, essas criaturas de vidro colorido (em geral moldadas na forma de cavaleiros) guardam santuários e igrejas nos Domínios do Medo. Quando se movem, pode-se ouvir um tilintar sutil, como o de um mensageiro dos ventos, e a luz que atravessa seus corpos delicadamente trabalhados recobre o chão com um arco-íris de cores.

Combate

O golem de vidro se esconde em vitrais até que esteja pronto para atacar. Quando ataca (geralmente de surpresa), usará a lâmina afiadíssima de sua espada de vidro para golpear repetidas vezes, causando efeitos devastadores.

Explosão Prismática (Sob): Um golem de vidro pode emitir uma explosão de luz uma vez a cada 1d4 rodadas. Ela afetará todas as criaturas num raio de 9 m como se fosse um *leque cromático* conjurado por um feiticeiro de 7º nível. A CD do teste de resistência (se for apropriado) é 13.

Cura Acelerada (Sob): Essa habilidade funciona apenas quando o golem estiver diretamente exposto à luz solar ou no raio de alcance da magia *luz do dia* ou similar.

Vulnerabilidade a Ataques de Concussão (Ext): Devido ao material frágil com o qual um golem de vidro é moldado, qualquer dano causado por uma arma de concussão que exceda a resistência a dano será duplicado.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem de vidro é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto aqueles indicados a seguir. Se for atingido pela magia *despedaçar* e, em seguida, sofrer ataques físicos, um golem de vidro deverá obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 5 + dano causado) ou será destruído. A duração deste efeito é igual ao nível do conjurador da magia *despedaçar*. A magia *dissipar magia* (CD 14) conjurada diretamente sobre o golem fará o monstro entrar em colapso, parecendo morto, durante um número de rodadas igual a (teste de dissipar — 10). A magia *detectar magia* conjurada sobre a criatura neste estado revelará uma aura de poder que cresce lentamente conforme o golem se “recarrega”. Caso o teste de dissipar supere a CD por 10 ou mais, o golem será destruído. Conjurando a magia *consertar* sobre um golem de vidro restaurará todos os seus pontos de vida.

Golem-Zumbi

Apenas os intelectos mais blasfemos conseguiriam sonhar com a criação de um golem-zumbi. Formado pelas partes esquartejadas dos corpos de zumbis derrotados, essa aberração ambulante não deveria ser mencionada, exceto em um abrigo seguro em plena luz do dia. Os aventureiros que já viram a criatura dizem que não existem dois iguais e que as partes do corpo são unidas em ângulos e lugares estranhos, com vários rostos e membros. Este golem exala um odor mais pútrido do que o cheiro da própria sepultura. A única esperança de derrotá-los é sua lentidão.





Assim como os golens de ossos, esses monstros foram inventados por Azalin enquanto estudava a estrutura planar de sua prisão.

Combate

Um golem-zumbi ataca com seus poderosos membros dianteiros, tentando derrotar seus inimigos até a completa submissão.

Fedor (Ext): O odor pútrido necromântico exalado pelo golem obriga todos a menos de 9 m a realizarem um teste de resistência de Fortitude (CD 19) ou sofrer -2 de penalidade de circunstância em todas as jogadas de ataque, testes de resistência e de perícias durante 1d6+4 minutos. Qualquer um que obtenha sucesso no teste de resistência ficará imune ao fedor do golem-zumbi por um dia.

Apenas Ações Parciais (Ext): Os golens-zumbis têm reflexos lentos e conseguem realizar apenas ações parciais. Portanto, eles podem se mover ou atacar, mas nunca os dois ao mesmo tempo, a não ser que executem uma ação parcial de investida.

Imunidade à Magia (Ext): Um golem-zumbi é imune a todas as magias, habilidades similares à magia e efeitos sobrenaturais, exceto aqueles indicados a seguir. A magia *dissipar magia* (CD 16) conjurada diretamente sobre o golem fará o monstro entrar em colapso, parecendo morto, durante um número de rodadas igual a (teste de dissipar — 10). A magia *detectar magia* conju-

rada sobre a criatura neste estado revelará uma aura de poder que cresce lentamente conforme o golem se "recarrega". Caso o teste de dissipar supere a CD por 10 ou mais, o golem será destruído. A magia *ressurreição verdadeira* destruirá a criatura no mesmo instante, enquanto *criar mortos-vivos menores* restaurará todos os seus pontos de vida.

Gremishka

Besta (Miúdo)

Dados de Vida:	1/2 d10 (2 PV)
Iniciativa:	+10 (+6 Destreza, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15 m, escalar 9 m
CA:	18 (+2 tamanho, +6 Destreza)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +8, mordida +3
Dano:	Garra 1d2-3; mordida 1d3-3
Face/Alcance:	0,75 m por 0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Enxame
Qualidades Especiais:	Visão na penumbra, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +8, Von -1
Habilidades:	For 5, Des 23, Con 10, Int 13, Sab 9, Car 7
Perícias:	Esconder-se +18, Ouvir +4, Furtividade +8, Punga +12, Observar +4, Acrobacias +10
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (garras, mordida)

Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Enxame (20-40)
Nível de Desafio:	1/3
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	1-2 DV (Pequeno)



Os gremlins são conhecidos em lendas por toda a parte como pequenas criaturas malignas que adoram sabotar as coisas e pregar peças nos outros. Os gremishkas são duas vezes mais perversos e letais. À distância, muitas vezes são confundidos com gatos de rua, macacos ou ratos. De perto, seus corpos parecem combinar aspectos dessas três criaturas. Eles possuem olhos puxados e reptilianos e suas bocas repletas de presas pontiagudas parecem grandes demais em proporção à cabeça. Sua pelagem cresce sem qualquer padrão.

Os gremishkas detestam luzes fortes, vivendo na escuridão ou nos subterrâneos, como cavernas, porões ou os esgotos das cidades. Eles apreciam o sofrimento alheio, pregando peças violentas e, às vezes, letais e são os ladrões perfeitos, colecionando quinquilharias brilhantes que vão desde lixo até coisas valiosas.





Os gremishkas são muito inteligentes e falam um idioma próprio. Também são capazes de compreender diversos idiomas humanos, embora sejam incapazes de pronunciá-los.

Combate

Os gremishkas sempre são encontrados em grandes números. Eles gostam de espreitar em lugares escuros e emboscar suas presas, e são conhecidos por construírem armadilhas a partir dos materiais que encontram. Eles fogem quando encontram oponentes superiores. Quando entram em combate, os gremishkas utilizam suas garras e presas para dilacerar os inimigos. Costumam ser rápidos e ágeis, o que torna difícil atingi-los.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o gremishka precisa atingir um oponente com suas duas garras. Caso prenda a criatura, ele aderirá ao inimigo e automaticamente causará o dano da mordida a cada rodada, até a criatura se libertar. O alvo não é considerado agarrado, mas deverá incluir o peso do gremishka (2 kg) em sua carga. Se um outro personagem atacar o gremishka enquanto ele estiver aderido a uma vítima, qualquer dano que exceda os pontos de vida da criatura será aplicado à vítima.

Enxame (Ext): Estas criaturas atacam as vítimas em bandos. Eles tentam se aglomerar sobre uma mesma pessoa na maior quantidade fisicamente possível. Até 20 gremishkas podem atacar (e aderir a) uma criatura Média numa única rodada. Dobre esse valor para cada categoria de tamanho superior a Médio e a dívida pela metade para cada categoria inferior. Para cada quatro gremishkas agarrados a uma mesma vítima, adicione +1 ao dano total infligido pelos ataques de mordida.

Assustadiço (Ext): Um gremishka deve realizar um teste de Medo (CD 15) caso seja exposto repentinamente à luz forte, como a criada pela magia *luz do dia*.

Habitante dos Subterrâneos

Humanóide (Médio)

Dados de Vida:	2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	9 m
CA:	12 (+2 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 Garras +2
Dano:	Garra 1d3+2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Fúria
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m, sensibilidade à luz
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +2, Von -1

Habilidades:	For 15, Des 14, Con 14, Int 6, Sab 6, Car 10
Perícias:	Senso de Direção +2, Ouvir +6, Observar +2
Terreno/Clima:	Subterrâneo/Qualquer
Organização:	Bando (4-10)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	3-4 DV (Médio)



Às vezes, as Brumas carregam um homem ou mulher para o labirinto de túneis sob o domínio devastado de Bluetspur. Mesmo quando esses infelizes conseguem evitar os devoradores de mentes ou suas criações rastejantes, são incapazes de escapar do estranho efeito do domínio sobre sua sanidade. Seja devido à inanição, ao desespero ou pela cruel atenção do próprio Deus-cérebro Ilítide, essas pessoas perdem seus laços com a humanidade. Lentamente para alguns, rapidamente para outros, despencam num abismo de loucura, tornando-se assassinos e canibais. Até mesmo os familiares, os amigos mais íntimos ou os companheiros de aventuras podem enlouquecer nessas terras. Ainda pior, às vezes as Brumas levam esses monstros para outros domínios. Nesses locais, escondem-se em cavernas ou esgotos, atacando as criaturas que invadirem seu território.

Os habitantes do subterrâneo ainda parecem humanos. Seus olhos praticamente desprovidos de pálpebras têm um aspecto selvagem causado pelo medo e pela loucura, e suas pupilas estão sempre dilatadas, a ponto de encobrir por completo a íris. Sua pele é de





uma palidez uniforme, e seus cabelos são escuros e desgrenhados. Possuem unhas afiadas e suas mãos ásperas se parecem com garras. Os farrapos de suas indumentárias originais constituem as poucas vestes que os cobrem.

Por algum instinto comum de sobrevivência ou devido a algum ser de inteligência desconhecida e, sem dúvida, insana, os habitantes dos subterrâneos se reúnem em uma imitação de sociedade. Estes grupos enlouquecidos vagam pelas cavernas de seus territórios, caçando, matando e procriando. As criaturas azaradas o suficiente para encontrarem-nos enquanto ainda estiverem no controle de seus atos são desmembrados e devorados.

Combate

Os habitantes dos subterrâneos atacam com selvageria, sem se preocuparem com estratégias ou defesas. Sua ferocidade e sua força psicótica tornam-nos adversários perigosos. Normalmente, viajam em grupos e podem ser uma ameaça significativa, mesmo para um exército bem armado.

Fúria (Ext): Ao primeiro contato com os inimigos, estas criaturas sentem imediatamente uma fúria insana. Cada habitante recebe +2 de Força, +2 de Constituição e -2 na CA. Este frenesi dura por um número de rodadas igual ao modificador (ampliado) de Constituição do habitante. Após esse período, ele perde todos os bônus de habilidade e recupera sua CA padrão.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os habitantes dos subterrâneos são considerados cegos quando expostos diretamente à luz solar ou à magia *luz do dia*.

Hebí-no-onna (Mulher-Serpente)

	Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	14d8+42 (105 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	12 (+2 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 mordidas +14 (serpentes); ou mordida +9
Dano:	Mordida 1d3 e veneno (serpentes); mordida 1d2 e veneno
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Olhar hipnótico, veneno, magias
Qualidades Especiais:	Imunidades, controlar serpentes
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +11, Von +10
Habilidades:	For 10, Des 15, Con 16, Int 19, Sab 12, Car 16

Perícias:

Alquimia +9, Avaliação +9, Blefar +10, Concentração +9, Diplomacia +10, Disfarces +10, Conhecimento (arcano) +10, Espionar +9, Sentir Motivação +10, Identificar Magia +11
Ambidestria, Magias em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Encantamento), Magia Penetrante

Talentos:

Terreno/Clima:

Terrestre/Qualquer
(Rokushima Táiyo e Sri Raji)

Organização:

Solitário ou par (mãe e filha)

Nível de Desafio:

16

Tesouro:

Padrão de itens, dobro de obras de arte

Tendência:

Sempre Leal e Mau

As hebi-no-onna, também chamadas de mulheres-serpentes, são encantadoras poderosas que controlam todos os tipos de serpentes. Elas têm corpos de mulheres belíssimas com braços contorcidos, na forma de serpentes. Essas criaturas possuem a aparência e os traços exóticos comuns nas culturas orientais, como em Rokushima Táiyo e Sri Raji. As hebi-no-onna costumam vestir quimonos elegantes para esconder seus braços dentro das mangas volumosas.

Muitas vezes, essas criaturas se envolvem com cultos secretos de adoração às serpentes. Os cultistas cometem crimes hediondos para servir aos caprichos mesquinhos de suas senhoras. Os que descobrem as atividades do culto são forçados a aderir ou assassinados. Alguns sábios acreditam que as hebi-no-onna representam uma estranha linhagem dos yuan-ti, mas isso nunca foi provado.

As hebi-no-onna fazem seus covis em vastos complexos subterrâneos, ruínas antigas ou elegantes residências muradas. Todas são vaidosas e avarentas. Elas colecionam objetos de arte, jóias belíssimas e pedras preciosas de alta qualidade. As mulheres-serpente se recusam a aceitar qualquer coisa exceto a decoração mais luxuosa e confortável em seus aposentos pessoais. Há sempre muitos espelhos pelo covil de uma mulher-serpente, como um tributo à sua vaidade.

Não existem hebi-no-onna do sexo masculino. Para gerar uma cria, elas precisam cruzar com um humano, elfo ou meio-elfo. Geralmente, o parceiro escolhido resiste aos encantos da criatura, forçando as mulheres-serpentes a capturá-lo e quebrar seu espírito. Uma vez que seu trabalho seja executado, o parceiro será sacrificado num grande ritual presenciado por todos os membros do culto. A cria dessa união sempre será uma hebi-no-onna. Estas criaturas falam diversos idiomas dos domínios (na maioria das vezes Rajiano e/ou Rokuma)





e todas as linguagens reptilianas, incluindo o dracônico.

Combate

Uma hebi-no-onna se certifica de que seus adversários terão de lutar para sobrepujar seus guardas enquanto ela conjura magias ou utiliza o ataque visual de dentro de um *globo de invulnerabilidade*. Se acreditar que está em perigo, ela tentará utilizar magias como *teletransporte exato* para se salvar. Entretanto, a menos que esteja gravemente ferida, uma mulher-serpente é orgulhosa demais para fugir.

Olhar Hipnótico (Sob):

Similar a um ataque visual, mas a hebi-no-onna deve usar uma ação padrão e aqueles que estiverem apenas olhando para ela não serão afetados. Qualquer um que a mulher-serpente mire deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 20) ou ficará hipnotizado, como a magia *hipnotismo* conjurada por um feiticeiro de 14º nível. Quando uma mulher-serpente usa esse ataque, seus olhos ficam dourados e sua pupila assume a forma de fenda, como os de um réptil.

Veneno (Ext): Os braços de uma hebi-no-onna podem se assemelhar a qualquer espécie de serpente. Ambas as cobras são capazes de morder a cada rodada. Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição.

A mordida da boca humana de uma mulher-serpente inocula um veneno terrível. Os Vistani chamam essa toxina de *daigatu* (vinho dos pesadelos). Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 20); dano inicial e secundário: alucinações vívidas e horrendas durante 1d10+2 rodadas. Os personagens vitimados por esses pesadelos serão considerados paralisados enquanto durarem as alucinações. Eles urrarão em pânico, atormentados por seus medos mais profundos. Uma mulher-serpente consegue inocular o *daigatu* três vezes por dia.

A cria de uma hebi-no-onna atinge a maturidade aos 12 anos. Até então, a mordida da filha-serpente

causa apenas 1d2-1 pontos de dano. Aqueles que forem mordidos devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou sofrerão náuseas (como na magia *névoa fétida*) durante 2d4 rodadas.

Magias: Uma hebi-no-onna conjura magias como uma maga de 14º nível especializada na escola do Encantamento. Suas magias prediletas são *confusão*, *dominar monstros*, *dominar pessoas*, *enfeitiçar monstros*, *enfeitiçar pessoas*, *enfraquecer o intelecto*, *globo de invulnerabilidade*, *imobilizar monstros*, *imobilizar pessoas*, *pequeno globo de invulnerabilidade*, *raio do enfraquecimento*, *sugestão*, *tarefa* e *teletransporte exato*. A CD dos testes de resistência contra as magias de uma mulher-serpente é de 14 + nível da magia (CD 16 + nível da magia para magias de Encantamento).

A menos que os componentes materiais de uma magia incluam custos em PO, uma mulher-serpente não necessita deles para conjurar suas magias.

Imunidades (Sob): As hebi-no-onna são imunes a todos os venenos e também a ataques visuais de quaisquer criaturas reptilianas (incluindo outras mulheres-serpente).

Controlar Serpentes (Sob):

Todas as cobras atendem automaticamente ao comando de uma mulher-serpente. Uma mulher-serpente é incapaz de invocar esses aliados (como faz um vampiro), porém, qualquer cobra que consiga ouvir os comandos obedecerá sem questionar, chegando a lutar até a morte se necessário. O covil de uma hebi-no-onna costuma conter cerca de 20 a 40 serpentes, na maioria víboras venenosas.

Homem Inverso

Dados de Vida:

Aberração (Médio)

4d8+8 (26 PV)

Iniciativa:

+3 (Des)

Deslocamento:

9 m

CA:

16 (+3 Des, +3 natural)

Ataques:

Corpo a corpo: tentáculo +5, tentáculos adicionais +3

Dano:

Tentáculo 2d4+2

Face/Alcance:

1,5 m por 1,5 m/3 m

Ataques Especiais:

Habilidades similares à magia, segregar tentáculos, constrição 2d4+2





Qualidades Especiais:	Patas de aranha, cura acelerada 2
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +4, Von +6
Habilidades:	For 14, Des 17, Con 15, Int 10, Sab 15, Car 14
Perícias:	Esconder-se +3, Intimidar +6, Ouvir +8, Furtividade +8, Abrir Fechaduras +8, Punga +8
Talentos:	Reflexos de Combate, Agarrar Aprimorado, Ataques Múltiplos

Terreno/Clima:	Florestas e pântanos/Temperado e frio
Organização:	Solitário ou matilha (2-5)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	5-8 DV (Médio); 9-12 DV (Grande)

Os homens inversos são aberrações que existem apenas para o caos. Há vários rumores sobre suas origens. Alguns acreditam que são uma experiência fracassada de um transmutador. A crença mais comum é a de que, quando uma criança é abandonada pela mãe, a dor da perda a transfigura, transformando-a num homem inverso: uma criatura formada a partir de um ódio inominável.

O homem inverso parece um velho enrugado e nu que caminha ao contrário sobre as mãos e os pés, como um caranguejo. A cabeça é completamente retorcida para que possam olhar para frente.

Os homens inversos falam e compreendem o idioma do domínio local.

Combate

Os homens inversos tentam brincar com suas vítimas antes de atacá-las. Eles espreitam casas ou habitações, observando o local por algum tempo. Em seguida, começam a atormentar suas vítimas. Eles pegam aleatoriamente objetos pequenos ou pertences de suas vítimas e se deixam notar à distância por curtos períodos de tempo, mas desaparecem logo em seguida através de seu poder de *invisibilidade*. Então, infiltram-se na casa da vítima usando a mesma habilidade, modificam a mobília e levam

objetos valiosos. Em seguida, o alvo infeliz é atormentado durante a noite por ruídos estranhos e fantasmagóricos criados pelo homem inverso. Depois, a criatura se torna violenta, matando o gado e os animais de estimação e destruindo as plantações ou estoques de alimentos. Finalmente, ataca suas vítimas, brincando com elas antes de matá-las.

Os homens inversos possuem tentáculos longos e arroxeados que saem de suas bocas. Eles conseguem lançar seus tentáculos para atacar criaturas à distância e expelem tentáculos adicionais de suas feridas quando são atacados com armas cortantes ou perfurantes.

Por razões desconhecidas, os homens inversos desprezam as mulheres e as preferem como vítimas de suas trapaças e ataques.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *som fantasma*; 2/dia — *invisibilidade*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 4º nível.

Segregar Tentáculos (Ext): As armas cortantes ou perfurantes causam dano normal aos homens inversos. No entanto, ao serem atingidos, ferimentos largos se abrem no corpo da criatura. Deles, surge um novo tentáculo farpado que o homem inverso pode usar para atacar em sua próxima iniciativa. Esse novo ataque é adicionado aos normais. Cada um sofre -2 de penalidade graças ao talento Ataques Múltiplos. Portanto, de um homem inverso ferido duas vezes por uma espada brotariam dois novos tentáculos, concedendo-lhe três ataques totais. O bônus de ataque do primeiro tentáculo seria de +5, enquanto os demais seriam executados com +3 de bônus.

Construção (Ext): Os tentáculos de um homem inverso infligem 2d4+2 pontos de dano caso a criatura obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Médias ou menores.

Patas de Aranha (Sob): Um homem inverso consegue escalar superfícies completamente lisas como se estivesse sob efeito da magia *patas de aranha*.

Cura Acelerada (Ext): Um homem inverso recupera 2 pontos de dano por rodada desde que tenha pelo menos 1 Ponto de Vida. Com 0 Ponto de Vida, ele explode em uma massa repugnante de tentáculos farpados e arroxeados. Esta explosão não causa dano a quem estiver próximo, mas pode ser necessário um teste de Horror (CD 18).





Homem-Lobo

	Homem-lobo Metamorfo (Médio)	Homem-lobo Superior Metamorfo (Grande)
Dados de Vida:	5d8+10 (32 PV)	8d8+10 (60 PV)
Iniciativa:	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	12 m	15 m
CA:	17 (+1 Des, +6 natural)	18 (-1 tamanho, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +5, espada longa +3; ou à distância: arco curto composto +4	Corpo a corpo: mordida +11, 2 garras +9; ou à distância: arco curto composto +5
Dano:	Mordida 1d6+3, espada longa 1d8+1, arco curto composto 1d6	Mordida 1d8+6, garra 1d6+3, arco curto composto 1d6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Canção do cansaço	Canção do cansaço, aliados lupinos
Qualidades Especiais:	Alterar forma, Redução de Dano 15/ferro frio, RM 13, visão no escuro 18 m	Alterar forma, regeneração 10, Redução de Dano 15/ferro frio, RM 21, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Von +5	Fort +9, Ref +6, Von +8
Habilidades:	For 15, Des 12, Con 14, Int 14, Sab 12, Car 15	For 23, Des 10, Con 17, Int 16, Sab 14, Car 16
Perícias:	Blefar +6, Diplomacia +6, Disfarces +6, Esconder-se +5, Ouvir +5, Furtividade +5, Atuação (balada, harpa, viola, contador de histórias) +6, Observar +5	Empatia com Animais +6, Blefar +7, Diplomacia +7, Disfarces +6, Esconder-se -2, Intimidar +7, Ouvir +7, Furtividade +3, Atuação (balada, harpa, viola, contador de histórias) +7, Observar +7
Talentos:	Reflexos de Combate, Especialização, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos (apesar de só possuir uma arma natural)	Prontidão, Especialização, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo /Qualquer	Floresta/Temperado
Organização:	Solitário, casal ou matilha (2-5 homem-lobo mais 2d8 lobos)	Solitário, casal, bando (3-5) ou matilha (1 homem-lobo superior mais 2d4 homem-lobo, 1d6 lobos atozes e 3d6 lobos)
Nível de Desafio:	4	7
Tesouro:	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem

Os homens-lobo são lobos astutos, capazes de assumir uma forma humanóide para enganar suas vítimas. Eles apreciam as trapaças e a música tanto quanto o sabor da carne humanóide. Às vezes, são confundidos com lobisomens, apesar de odiarem os licantropos.

Na sua forma natural, os homens-lobo parecem lobos enormes com um brilho de ambição humana no olhar. Eles conseguem assumir a forma de qualquer humanóide do sexo masculino ou feminino, sempre atraentes fisicamente e de comportamento encantador. As estatísticas acima refletem sua forma híbrida: um temível humanóide meio-lobo.

Os homens-lobo se disfarçam como peregrinos solitários, menestrelis e outros tipos de viajantes para ganhar a confiança de suas pretensas vítimas. Eles costumam se apaixonar com frequência por homens e mulheres belos, mas não conseguem separar a luxúria da fome em suas mentes bestiais e, na maioria das vezes, devoram o objeto de sua afeição. Os homens-lobo reservam seu ódio mais profundo para os lobisomens, considerando-os impostores sarnentos.

Os homens-lobo falam silvestre e o idioma do domínio local.

Combate

Os homens-lobo preferem usar sua canção sobrenatural antes que os oponentes se tornem hostis. Assim que seu segredo tiver sido revelado, assumirão a forma híbrida e atacam ferozmente com mordidas e golpes de espada.

Canção do Cansaço (Sob): Quando um homem-lobo canta, todas as criaturas num raio de 27 metros devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 14) ou serão afetadas pela magia *lentidão* por 1d4+4 rodadas, como se tivesse sido conjurada por um feiticeiro de 6º nível. Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura não será afetada novamente pela canção do mesmo homem-lobo durante um dia. Esta é uma habilidade sônica de ação mental.

Alterar Forma (Sob): Um homem-lobo é capaz de se transformar num lobo atroz ou num humanóide Pequeno ou Médio de qualquer sexo como se estivesse





usando a magia *metamorfosar-se*. Esta mudança exige uma ação padrão, e o homem-lobo é capaz de permanecer em qualquer uma das formas indefinidamente. Ao contrário de uma criatura usando a magia *metamorfosar-se*, um homem-lobo é capaz de utilizar suas habilidades sobrenaturais (incluindo a canção) quando assume a forma humanóide.

Personagens Homens-Lobo

A classe favorecida dos homens-lobo é bardo. Eles raramente adquirem níveis em quaisquer outras classes, embora haja homens-lobo guerreiros, rangers e ladinos.

Homem-Lobo Superior

Os homens-lobo superiores são a prole de Harkon Lukas, um bardo homem-lobo e lorde negro de Kartakass. Embora apenas um entre dez prole de Lukas se torne um homem-lobo superior, o número desses pesadelos bastardos cresce continuamente.

Estas criaturas são mais poderosas do que seus parentes menores. As estatísticas acima se referem a um homem-lobo superior na forma de homem-lobo. Na maioria das vezes, uma dessas criaturas é quem lidera uma matilha de homens-lobo comuns, usando a fome bestial dessas criaturas a favor de seus planos.

Combate

Um homem-lobo superior na forma híbrida atacará com sua mordida e uma arma de combate corpo a corpo, ao invés dos seus ataques normais de mordida e garras. Estes ataques com armas utilizam o bônus base de ataque +3 da garra.



Canção do Cansaço (Sob):

Quando um homem-lobo superior canta, todas as criaturas num raio de 27 metros devem realizar um teste de resistência de Vontade (CD 17) ou serão afetadas pela magia *lentidão* por $1d6+4$ rodadas como se tivesse sido conjurada por um feiticeiro de 8º nível. Caso obtenha sucesso no teste de resistência, a criatura não será afetada novamente pela canção do mesmo homem-lobo superior durante um dia. Esta é uma habilidade de sônica de ação mental.

Aliados Lupinos(Sob):

Uma vez por dia, como uma ação padrão, um homem-lobo pode uivar e invocar uma matilha de $4d6$ lobos ou $2d6$ lobos atrevidos. Estas criaturas chegarão em $2d6$ rodadas e servirão ao homem-lobo superior durante uma hora. Durante esse período, os lobos ou lobos atrevidos receberão +2 de bônus de moral nas jogadas de ataque.

Alterar Forma (Sob): Um homem-lobo superior é capaz de se transformar num lobo atrevido ou num humanóide Pequeno ou Médio como se estivesse usando a magia *metamorfosar-se*. Esta mudança exige uma ação padrão, e o homem-lobo superior pode permanecer em qualquer uma das formas indefinidamente. Ao contrário de uma criatura usando a magia *metamorfosar-se*, um homem-lobo superior é capaz de utilizar suas habilidades sobrenaturais (incluindo a canção) quando assume a forma humanóide.

Regeneração (Ext): Fogo e ácido causam dano normal a um homem-lobo superior. A criatura é incapaz de regenerar membros perdidos.





Homem do Pântano

Dados de Vida:	Humanóide (Médio) 4d8+8 (26 PV)
Iniciativa:	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	13 (+1 Des, +2 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: espada curta +5; ou à distância: arco curto +4
Dano:	Espada curta 1d6+2; ou arco curto 1d6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Tatuagens
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 45 m, cegueira sob a luz
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +2, Von +2
Habilidades:	For 15, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias:	Esconder-se +4, Ouvir +2, Furtividade +3, Observar +4
Talentos:	Esquiva, Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:	Pântano/Temperado
Organização:	Bando (4–9), expedição de caça (5–12), tribo (10–30 mais 1 xamã de 14º nível e 1 líder de 4º–6º nível)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Os homens do pântano são uma raça de humanóides selvagens que vivem nas regiões mais escuras dos pântanos e charcos. Eles caçam emboscando criaturas desavisadas nas proximidades de seu território. São caçadores noturnos, mas apreciam principalmente a carne de humanóides. Este apreço é tão forte que pode até levá-los a caçar durante o dia, quando a presa está mais ativa.

Os homens do pântano medem cerca de 1,5 metro e parecem humanos glabros e atarracados com olhos grandes demais para o tamanho de suas cabeças. Costumam lixar os dentes em forma de presas e raramente usam algo além de uma tanga de couro feita com a pele das vítimas, mas seus corpos são cobertos por padrões espiralados de tatuagens primitivas feitas com lama ou sangue secos.

Combate

Os homens do pântano preferem emboscar as vítimas e utilizar os poderes das tatuagens para vencer a batalha.

Tatuagens (Sob): O aspecto mais ameaçador dos homens do pântano é sua habilidade para criar tatau-



gens mágicas. Apenas uma pode ser portada por vez, e sua magia dura por apenas um dia. Depois disso, o desenho deve ser reaplicado.

A *tatuagem do escudo* concede ao portador +2 de bônus de sorte em todos os testes de resistência e na Classe de Armadura.

A *tatuagem da flor*, um símbolo de sorte entre os homens do pântano, permite ao portador lançar novamente um dado por jogada.

A *tatuagem do véu das trevas* recobre toda a face do portador com uma máscara de sombras. Isso lhe permite ignorar os efeitos de luzes intensas (incluindo sua cegueira sob a luz).

A *tatuagem da máscara da morte* é uma figura esquelética, imitando os ossos do próprio portador. Ela garante que seu usuário ignore o primeiro ataque bem-sucedido que sofrer a cada rodada.

A *tatuagem do machado e da espada* exhibe armas embebidas em sangue. Ela permite que o usuário entre em um estado de frenesi que lhe concederá uma ação parcial extra por rodada. A tatuagem também garante um número de Pontos de Vida temporários igual ao total do portador. Esses pontos desaparecem ao fim do combate. Caso um homem do pântano perca mais pontos de vida do que o normal, ficará mortalmente ferido, embora a tatuagem evite que ele perceba isso até que o combate termine.



A tatuagem da ofuscação parece um desenho em espiral de cores brilhantes. Qualquer criatura a menos de 9 metros que veja a tatuagem deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 12) ou será afetada (como pela magia *padrão hipnótico* conjurada por um feiticeiro de 6º nível). Os homens do pântano não são afetados.

Cegueira sob a Luz (Ext): Os homens do pântano ficam cegos sob a luz do sol ou no raio de uma magia *luz do dia*. Quando são expostos abruptamente a luzes muito intensas (como na magia *luz do dia*), essas criaturas devem fazer um teste de Medo (CD 14).

Sociedade dos Homens do Pântano

Os homens do pântano são uma sociedade nômade (NC 1). Assim como os goblins, costumam roubar armas e ferramentas das suas vítimas. Devido ao seu ódio pela luz do sol, passam a maior parte do tempo enterrados em fossos rasos de lama, emergindo apenas quando o sol se põe.

Personagens Homens do Pântano

A classe favorecida do homem do pântano é ladino. A maior parte dos líderes tende a ser composta por guerreiros ou guerreiros/ladinos. Os xamãs são tipicamente peritos, embora também existam feiticeiros.

Inseto Gigante Assassino

Dados de Vida:	Inseto (Grande) 4d8+8 (26 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	12 m, escalar 12 m
CA:	12 (-1 tamanho, +3 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: ferrão +6
Dano:	Ferrão 1d8+5 e paralisia
Face/Alcance:	1,5 m por 3 m/3 m
Ataques Especiais:	Veneno, drenar sangue
Qualidades Especiais:	Inseto, camuflagem
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +1, Von +1
Habilidades:	For 17, Des 10, Con 14, Int —, Sab 10, Car 2
Perícias:	Escalar +12, Esconder-se +8, Observar +8

Terreno/Clima:	Colinas e subterrâneos/Qualquer
Organização:	Colônia (2-5)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	1/10 de moedas, 50% de bens, 50% de itens
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	5-10 DV (Grande)



Os insetos assassinos comuns caçam pequenos mamíferos e roedores e nunca ficam maiores do que uma Peça de Ouro. Por outro lado, o inseto assassino gigante atinge o tamanho de um cavalo e suas presas prediletas são os seres humanos. Sua característica mais notável é o seu probóscide de quase 1,2 metro. Com esse apêndice desagradável, ele é capaz de aferroar, anestesiá-lo e drenar os preciosos fluidos de suas vítimas.

A segunda característica mais evidente deste inseto é sua carapaça translúcida. Antes de se alimentar, um inseto assassino é quase invisível. Conforme se banqueteia com o sangue da vítima, o líquido flui por seu corpo, colorindo-o. Depois de completamente satisfeito, a coloração do inseto torna-se um vermelho escuro e opaco.

Os insetos assassinos podem ser usados como guardiões por aqueles com estômago e poder suficiente para lidar com animais tão horrendos. Sua camuflagem natural, seu apetite insaciável e seu ferrão venenoso os tornam lacaios ideais. Além disso, mestres que compartilhem do apetite por sangue podem usar o inseto como uma espécie de reservatório.

Combate

O inseto assassino gigante prefere caçar presas adormecidas ou incapacitadas. Avançando sobre as presas enfraquecidas, ataca com seu probóscide, injeta o



veneno e drena completamente a vítima. Quando encontra adversários saudáveis e alertas, o inseto tenta se esconder usando sua camuflagem natural. Quando é forçado a lutar, tenta envenenar todos os seus oponentes antes de se alimentar.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão, teste de resistência de Fortitude (CD 14); dano inicial: paralisia por 2d6 minutos; dano secundário: nenhum.

Drenar Sangue (Ext): Se um inseto gigante assassino paralisar sua vítima, no início da rodada seguinte

causará 1d4 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada em que o probóscide estiver preso à vítima. Ele se solta automaticamente se sofrer dano.

Inseto: Imune a efeitos de ação mental.

Camuflagem (Ext): Um inseto assassino gigante recebe +6 de bônus racial nos testes de Esconder-se. Após drenar sangue, não poderá usar sua camuflagem natural durante 2 horas por ponto de Constituição afetado.

Os inumanos assombrados possuem uma aparência mais natural que a dos inumanos em geral, assemelhan-

Inumano Assombrado

	Inumano Comum Morto-Vivo (Médio)	Inumano Superior Morto-Vivo (Grande)
Dados de Vida:	5d12 (35 PV)	10d12 (68 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)	+2 (Des)
Deslocamento:	9 m	12 m
CA:	17 (+2 Des, +5 natural)	20 (-1 tamanho, +2 Des, +9 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +5	Corpo a corpo: pancada +15
Dano:	Pancada 1d6+3 e drenar energia	Pancada 1d8+10 e drenar energia
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Drenar energia, cria	Drenar energia, cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, Redução de Dano 5/+1	Morto-vivo, Redução de Dano 10/+2, resistência à expulsão +1
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Von +5	Fort +3, Ref +5, Von +9
Habilidades:	For 14, Des 15, Con —, Int 12, Sab 13, Car 15	For 25, Des 14, Con —, Int 13, Sab 14, Car 17
Perícias:	Escalar +8, Esconder-se +10, Ouvir +8, Furtividade +20, Procurar +7, Observar +8	Escalar +12, Esconder-se +10, Intimidar +8, Ouvir +10, Furtividade +22, Procurar +10, Observar +10
Talentos:	Lutar às Cegas, Vitalidade	Lutar às Cegas, Trespasar, Ataque Poderoso, Vitalidade
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, gangue (2-5) ou bando (6-11)	Solitário, gangue (2-5) ou bando (6-11)
Nível de Desafio:	4	6
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Mau
Progressão:	6-9 DV (Médio)	11-14 DV (Grande)

do-se muito com o que foram em vida, apenas com a pele ligeiramente mais ressecada e repuxada. Eles também são mais agressivos e ousados que os outros de sua espécie, aventurando-se além de suas tumbas para procurar e destruir vidas e gerar mais de sua própria espécie. Eles são astutos, e em geral utilizam o elemento surpresa e estratégias ao atacar.

Combate

Os inumanos atacam com seus punhos, drenando energia a cada golpe.

Drenar Energia (Sob): Os inumanos assombrados impõem 1 nível negativo a qualquer criatura viva

atingida por suas pancadas. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 14.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por um inumano assombrado se tornará um deles depois de 1d4 rodadas. A cria se erguerá sob o comando do inumano que a gerou e permanecerá escravizada até seu mestre ser destruído. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Perícias: Os inumanos assombrados recebem +8 de bônus racial nos testes de Furtividade.





Inumano Assombrado Superior

Os inumanos superiores são criados a partir de ogros, trolls e gigantes menores semelhantes. Geralmente medem entre 3 e 3,5 metros. Estas criaturas aterrorizantes odeiam qualquer forma de vida e costumam comandar diversos inumanos assombrados comuns e superiores.

Combate

Os inumanos superiores lutam exatamente como os comuns, mas enviam seus lacaios antes de entrarem na batalha.

Drenar Energia (Sob): Os inumanos assombrados impõem 1 nível negativo a qualquer criatura viva atingida por suas pancadas. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo será 18.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto por um inumano superior se tornará um inumano assombrado depois de 1d4 rodadas. Qualquer gigante morto por um inumano superior se tornará um inumano superior. A cria se erguerá sob o comando do inumano que a gerou e permanecerá escravizada até seu mestre ser destruído. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Perícias: Os inumanos assombrados superiores recebem +8 de bônus racial nos testes de Furtividade.

avalí-Navalha

Besta (Pequeno)

Dados de Vida:	2d10+2 (13 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)
Deslocamento:	15 m
CA:	19 (+1 tamanho, +3 Des, +5 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: rasgar +3; ou 2 garras -2, mordida -2
Dano:	Rasgar 1d8+1 e sangramento; ou garra 1d4+1, mordida 1d6+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Sangramento
Qualidades Especiais:	Faro
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +6, Von +1
Habilidades:	For 12, Des 16, Con 12, Int 4, Sab 12, Car 8
Perícias:	Esconder-se +8*, Ouvir +5, Furtividade +7, Observar +5

Terreno/Clima:	Planícies/Temperado ou quente
Organização:	Solitário, casal ou bando (2-8)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	3-5 DV (Pequeno); 6-8 DV (Médio)





Um javali-navalha é uma criatura robusta, resistente e ágil conhecida por abrir feridas profundas nas vítimas. Eles têm um porte atarracado, como o dos javalis, com pernas musculosas e uma resistência extraordinária. Seu couro é grosso, marrom e recoberto de cerdas curtas e eriçadas que os ajudam a se camuflar dentro de arbustos e capinzais. As presas e as garras de um javali-navalha são perfeitas para devorar as presas, mas sua crista espinhosa é sua principal arma. Na base do crânio, a pele engrossa numa corcunda forrada com pequenos espinhos, estreitando-se em músculos poderosos sobre as omoplatas. Nessa região existem espinhos ósseos, cada um com aproximadamente o mesmo comprimento e grossura da lâmina de uma navalha. Eles permanecem em repouso enquanto o javali descansa, porém, quando a criatura pressente perigo ou se prepara para atacar, esses músculos se flexionam, fazendo com que os longos espinhos se ericem e formem uma barbatana semelhante à de um tubarão, com a qual o javali-navalha dilacera as partes inferiores das presas.

Combate

Os javalis-navalha correm por entre as pernas (ou patas) dos alvos, tentando infligir ferimentos na parte macia do ventre, e depois seguem a criatura ferida, evitando combatê-la, enquanto esperam que desmaie pela perda de sangue. Um javali-navalha precisa investir contra um adversário para usar seu ataque de sangramento, mas pode continuar se movendo depois disso (até uma distância máxima igual ao dobro do seu deslocamento). Invadir o espaço ocupado pelo inimigo não provoca ataques de oportunidade. O adversário precisa ser entre Médio e Enorme (comprimento); o javali-navalha não alcançará o ventre de uma criatura maior do que isso. As estatísticas acima não incluem o bônus de +2 na jogada de ataque concedido pela investida.

Sangramento (Ext): Os ferimentos causados pelos espinhos de um javali-navalha continuarão sangrando, infligindo 1 ponto de dano a cada rodada, além do dano normal. Ferimentos múltiplos resultam em perda de sangue cumulativa (dois ferimentos causam 2 pontos de dano por rodada e assim por diante). O sangramento pode ser estancado obtendo-se sucesso em um teste de Cura (CD 15) ou com a aplicação de qualquer magia com a mesma função. As criaturas imunes a sucessos decisivos não são afetadas por esta habilidade.

Perícias: Os javalis-navalha recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade. * Em áreas de capim alto ou vegetação densa, o bônus de Esconder-se aumenta para +8.

Kizoku

Dados de Vida:	Humanóide Monstruoso (Médio) 10d8+10 (50 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, voo 27 m (bom)
CA:	17 (+3 Des, +2 natural, +2 corselete de couro)
Ataques:	Corpo a corpo: ataque desarmado +14, ou katana +15/+10; à distância: arco longo [reforçado] +13/+8
Dano:	Ataque desarmado 1d3+4 por contusão; katana 1d10+4; arco longo [reforçado] 1d8+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares à magia, euforia, coração do salgueiro
Qualidades Especiais:	Redução de Dano 10/+1, regeneração 1, RM 13, visão na penumbra, fraqueza do kizoku
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +10, Von +11
Habilidades:	For 18, Des 16, Con 12, Int 16, Sab 14, Car 20
Perícias:	Blefar +10, Diplomacia +11, Disfarces +8, Obter Informação +10, Ouvir +6, Furtividade +8, Atuação (canções românticas, poesia) +13, Cavalgar +9, Sentir Motivação +10, Observar +6
Talentos:	Prontidão, Esquiva, Usar Arma Exótica (katana), Iniciativa Aprimorada, Combate Desarmado Aprimorado, Vontade de Ferro
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer (Rokushima Táiyo)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	7
Tesouro:	Dobro do padrão, 50% de objetos de arte
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	11–20 DV (Médio) (veja texto)

Os kizoku são homens irresistivelmente belos, e costumam ter as características e os traços encontrados nas culturas orientais, como as de Rokushima Táiyo. Todos apresentam uma pequena marca de nascença negra em forma de lua crescente, em geral no rosto ou nas mãos. Eles parecem nobres, seguros e confiáveis, vestem-se de maneira impecável e encantam a todos os que encontram.

Os kizoku adquirem poder através de um ciclo de sedução e traição. Eles cortejam belas mulheres, manipulando-as de modo a traírem e assassinares seus amantes ou esposos. Como predadores urbanos, selecionam suas presas com cuidado, cortejando-as secretamente e tentando-as com presentes caros, canções e palavras doces pelo tempo necessário para corromper as vítimas inocentes. Uma vez que o terrível feito tenha



sido cumprido, o kizoku levará sua escolhida até um arvoredo próximo de seu covil (muitas vezes dentro do jardim de sua propriedade luxuosa) e a beijará com paixão. Isto drenará sua força vital, transformando-a num salgueiro.

Quando drena a força vital de uma mulher, um kizoku ganha a habilidade de falar qualquer linguagem que ela conheça. Por isso, a maioria dessas criaturas fala vários idiomas.

Combate

Embora os kizoku carreguem as armas das classes nobres mais respeitadas (as armas tradicionais dos samurais), preferem evitar o combate. Eles fogem antes de recorrer à violência. Se uma luta torna-se inevitável, utilizam suas habilidades similares à magia para facilitar a fuga.

Habilidades

Similares à Magia:

Sem limite diário — vôo; 1/dia — acalmar emoções, alterar-se, cativar, comando, confusão, detectar observação, deslocamento, despistar, emoções, enfeitiçar pessoas, forma gasosa, lentidão, leque cromático, hipnotismo, imobilizar pessoas, invisibilidade, névoa mental, paralisar, porta dimensional, sugestão, transformação momentânea. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD 15 + nível da magia).

Euforia (Sob): Se um kizoku passar no mínimo uma semana cortejando seu objeto de desejo e obtiver sucesso num teste de Bfear (sedução), a vítima deverá executar um teste de resistência de Vontade (CD 20) para não sucumbir a um amor eufórico e intoxicante. Ela receberá +2 de bônus de moral em todas as suas jogadas de ataque, testes de habilidade e de perícias quando estiver na presença do kizoku. Isso se transforma em -2 de penalidade moral quando o seu amado estiver ausente, devido à depressão e ao tédio a que ela se entregará. Uma vítima da euforia será considerada

enfeitiçada (como a magia *enfeitiçar pessoas* conjurada por um feiticeiro de 10º nível), oferecendo confiança e adoração ao kizoku sem questionar. A euforia durará até que o kizoku seja destruído ou que o efeito seja dissipado pela magia *cancelar encantamento*.

Coração do Salgueiro (Sob): Após passar pelo menos um mês cortejando uma vítima eufórica, e de levá-la a cometer uma grande traição ou um assassinato, o kizoku consegue oferecer seu beijo letal. A menos que a vítima obtenha sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 20), sua energia vital será drenada pelo kizoku e seu corpo transformado em um salgueiro (como a magia *metamorfosar outros* conjurada por um feiticeiro de 10º nível).

Os Inocentes (consulte "Testes de Poder" no livro básico de **Ravenloft**) são imunes a este efeito de morte. Se o kizoku ainda estiver vivo, uma vítima restaurada à forma humana se tornará apenas carne inerte e só poderá ser trazida de volta pelas magias *milagre*, *desejo* ou *ressurreição verdadeira*. Se o kizoku for destruído, a vítima será restaurada normalmente. Aquela cuja árvore foi usada para fabricar a arma letal (veja adiante) só será ressuscitada com as magias acima, mesmo se o kizoku estiver morto. Este receberá um Dado de Vida para cada 4 níveis que drenar de uma vítima; este é o único modo pelo qual ele é capaz de progredir.

Regeneração (Sob): Um kizoku não sofre o dano normal infligido por qualquer forma de ataque. Esta criatura só pode ser destruída permanentemente através de um processo específico. Um adversário que nutre um amor verdadeiro por uma das vítimas do kizoku precisará encontrar o respectivo salgueiro no meio do bosque (teste de Sabedoria, CD 20). Caso este oponente porte uma arma construída com o cerne da árvore de sua amada, causará dano normal ao kizoku. Se o inimigo desferir um golpe fatal, o kizoku será destruído e as almas roubadas voltarão para as suas respectivas proprietárias, no bosque.





Ladrão de Peles

Dados de Vida:	Metamorfo (Médio) 2d8+2 (11 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)
Deslocamento:	9 m
CA:	15 (+3 Des, +2 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +3, mordida -2
Dano:	Garra 1d6+2; mordida 1d4+1 e veneno
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno
Qualidades Especiais:	Escalpelar
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +6, Von +5
Habilidades:	For 14, Des 17, Con 13, Int 7, Sab 14, Car 12
Perícias:	Blefar +6, Disfarce +5*, Esconder-se +6, Intimidar +6
Talentos:	Esquiva
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, família (3-6) ou clã (4-12)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Os ladrões de peles são criaturas degeneradas que esfolam suas vítimas e usam suas peles para disfarçar sua verdadeira aparência. Um ladrão numa pele roubada torna-se idêntico à criatura da qual ela foi arrancada. Na sua forma natural, são humanóides corpulentos com faces ursinas e corpos recobertos de pêlos escuros e emaranhados. Seus braços longos terminam em mãos com oito dedos nodosos e garras longas. Os ladrões de

peles costumam decorar suas garras e gostam de se enfeitar com as roupas e jóias roubadas das vítimas.

Estes seres falam um idioma híbrido estranho e composto por partes de diversas linguagens que encontram. Os personagens têm 5% de chance por idioma conhecido de compreender a essência de qualquer declaração emitida por essas criaturas.

Combate

Os ladrões de peles são covardes e preferem atrair vítimas solitárias para regiões isoladas e depois surpreendê-las com uma rápida mordida venenosa ou sobrepujá-la em número. Eles raramente continuam participando de qualquer batalha na qual tenham alguma chance de perder.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Destreza.

Escalpelar (Sob): Um ladrão de peles é capaz de remover a pele de qualquer criatura humanóide que tenha assassinado como uma ação de rodada completa. Ele pode vestir a pele como se fosse uma roupa, usando outra ação de rodada completa, e isso lhe permite imitar a aparência do cadáver. Estas peles são muito delicadas. Caso o ladrão sofra qualquer dano, deverá passar num teste de resistência de Reflexos (CD = 10 + dano sofrido) ou a pele explodirá, revelando a verdadeira criatura em seu interior. Os ladrões de peles não adquirem o conhecimento ou habilidades possuídas pelas vítimas, mas enquanto a pele estiver intacta, ela lhes concederá o bônus de armadura natural da vítima, se houver.

Perícias: Os ladrões de peles recebem +8 de bônus racial nos testes de Disfarces enquanto estiverem escondidos dentro da pele roubada de uma vítima.





Sociedade dos Ladrões de Peles

Estas criaturas são nômades que assolam as rotas comerciais e as áreas pouco povoadas. Embora raramente fiquem no mesmo lugar por muito tempo, temendo serem descobertos, às vezes podem tomar uma fazenda e se fingir de fazendeiros para atrair mais vítimas. Cada clã possui apenas um líder, que atinge esse cargo através da imitação. É raro que ele permaneça no poder mais do que alguns meses antes que outro tome seu lugar.

Personagens Ladrões de Peles

A classe favorecida dos ladrões de peles é ladino. Estas criaturas raramente adotam outras classes além de ladino ou guerreiro.

Lebendtod

Os lebendtod são uma forma perigosa de mortos-vivos criados pela necromante Meredoth. Embora sejam considerados raros e estarem confinados às ilhas do Mar Noturno, sua habilidade de imitar os seres vivos torna impossível uma estimativa de seu verdadeiro contingente. Em sua forma verdadeira, um lebendtod parece um zumbi doentio e ressecado.

Talvez os mais sociáveis de todos os mortos-vivos, os lebendtod continuam seguindo sua rotina diária, como se estivessem vivos. Os artesãos continuam trabalhando, os fazendeiros continuam cultivando e as crianças brincam como meninos normais. Apesar disso, abandonam essa estrutura social imediatamente quando são invocados pelo seu mestre. Todos os lebendtod servem a um mestre — um mago ou um necromante poderoso — talvez o próprio lorde negro do domínio. Caso o mestre seja destruído, os serviçais mortos-vivos buscarão novos mestres. Isso mostra que esses seres existem para servir.

Os lebendtod falam qualquer idioma que conheciam quando vivos.

Como Criar um Lebendtod

“Lebendtod” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide (daqui por diante denominada “criatura-base”). O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. O lebendtod conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base.

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta em +2.

Ataques: O lebendtod conserva todos os ataques da criatura-base e adquire dois ataques de garra e um de mordida, caso ainda não os tenha.

Dano: Os lebendtods possuem ataques de garra e mordida. Caso a criatura-base não disponha dessas formas de ataque, use o dano indicado na tabela a seguir. As criaturas dotadas de ataques naturais mantêm seus valores de dano ou usam os da tabela, se forem maiores.





Tamanho	Dano da Garra	Dano da Mordida
Minúsculo	—	—
Mínimo	1	—
Miúdo	1d2	1
Pequeno	1d3	1d2
Médio	1d4	1d3
Grande	1d6	1d4
Enorme	2d4	1d6
Imenso	2d6	1d8
Colossal	2d8	2d6

Ataques Especiais: O lebendtod conserva todos os ataques da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo.

Cria (Sob): Um lebendtod gera outro ser de sua espécie ao soprar na boca de um humanóide moribundo (com menos de 0 pontos de vida) no instante de seu último suspiro. Isso exige uma ação de rodada completa e provoca ataques de oportunidade. O corpo precisa, então, ser isolado durante 72 horas. Caso fique completamente intocado, ressuscitará como um lebendtod. Se for perturbado de alguma forma, mas deixado praticamente intacto, ressuscitará como um lívido. A cria se erguerá sob o comando do mestre do lebendtod que a gerou e permanecerá escravizada até que ele seja destruído.

Qualidades Especiais: O lebendtod conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir e o tipo morto-vivo.

Longevidade (Ext): Os lebendtod não são realmente imortais, como os vampiros e os lichs, mas podem existir por séculos. Eles multiplicam a expectativa de vida da criatura-base por dez.

Membros Destacáveis (Ext): Um lebendtod consegue destacar ou recolocar qualquer uma de suas extremidades, usando uma ação padrão, sem se ferir. A visão dessa criatura removendo sua cabeça ou usando seu braço como uma clava pode exigir um teste de Horror (CD 15). Um lebendtod ainda consegue sentir e controlar suas extremidades, mesmo enquanto estão separadas. Há boatos que dizem que um mestre enviou seus serviçais para a residência de um rival aos pedaços, onde eles se reagruparam e atacaram ao seu comando.

Redução de Dano (Ext): O corpo morto-vivo de um lebendtod concede redução de dano 10/+1.

Transformação Momentânea (SM): Um lebendtod pode usar essa habilidade duas vezes por dia (como a magia conjurada por um feiticeiro de 12º nível) para parecer consigo mesmo no dia em que morreu. Ele é capaz de manter essa ilusão indefinidamente usando uma ação livre, mas ela será dissipada no mesmo

instante caso o lebendtod sofra dano proveniente de qualquer fonte mágica ou sobrenatural.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +2, Des -2, Int -2. Como mortos-vivos, os lebendtod não possuem um valor de Constituição.

Perícias: Um lebendtod recebe +5 de bônus racial nos testes de Belfar e Disfarces. Nos demais aspectos, são iguais à criatura-base.

Talentos: Os lebendtod adquirem Vontade de Ferro, supondo que a criatura-base não possua este talento.

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer (Ilha Graben)

Organização: Solitário, casal, família (5-8) ou comunidade (40-60)

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +1.

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Neutro e Mau

Progressão: Conforme a classe do personagem

Personagens Lebendtod

Os lebendtod são sempre neutros e maus, o que faz com que personagens de certas classes percam suas habilidades, como mencionado no Capítulo Três do *Livro do Jogador*. Além disso, certas classes sofrem penalidades adicionais.

Clérigos: Os clérigos perdem a habilidade de expulsar mortos-vivos, mas recebem a de fasciná-los. Esta habilidade não afeta o mestre do lebendtod ou quaisquer outros sob o seu comando.

Exemplo de Lebendtod

Este exemplo usa como criatura-base um plebeu humano de 2º nível.

	Lebendtod Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida:	2d12 (13 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m
CA:	13 (-1 Des, +2 natural, +2 corselete de couro)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +2, mordida -3; ou foice curta +2
Dano:	Garra 1d4+1, mordida 1d3+1; foice curta 1d6+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, membros destacáveis, Redução de Dano 10/+1, transformação momentânea
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref -1, Von +2
Habilidades:	For 13, Des 9, Con —, Int 8, Sab 10, Car 10
Perícias:	Belfar +6, Disfarces +8, Profissão (fazendeiro) +5, Sentir Motivação +4
Talentos:	Vontade de Ferro, Foco em Perícia (Disfarces), Foco em Perícia (Profissão [fazendeiro]).





Combate

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Nível de Desafio: 2

Licantropo

Os licantropos representam um dos tipos mais variados e letais de seres vivos que habitam os Domínios do Medo.

Como Criar um Licantropo

“Licantropo” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide (daqui por diante denominada “personagem”). O tipo da criatura muda para “metamorfo”. Ele assume as características de algum carnívoro, do tipo animal, besta ou (muito raramente) besta mágica (daqui por diante denominado “animal”). Isso pode significar qualquer predador do tamanho de um cão pequeno a um urso grande. Alguns licantropos são capazes de assumir uma forma híbrida que combina os aspectos do personagem e do animal.

Exemplos de Licantropos

A seguir, há diversos exemplos das variedades comuns (e incomuns) encontradas na Terra das Brumas. Isso amplia as informações presentes no *Livro dos Monstros*. Qualquer informação contida aqui ou no livro *Ravenloft* tem prioridade sobre o *Livro dos Monstros*. Com exceção do homem-texugo, os exemplos de licantropos usam plebeus humanos de 1º nível como personagem. O homem-texugo usa um plebeu anão de 1º nível como personagem.

Um licantropo conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do personagem ou do animal, com exceção das alterações abaixo.

Dado de Vida: O mesmo do animal ou do personagem, o que gerar a maior quantidade de Pontos de Vida. Quando o número de Dados de Vida for importante, como na magia *sono*, considere o maior total, seja do animal ou do personagem.

Deslocamento: O mesmo do personagem ou do animal, de acordo com a forma assumida pela criatura.

CA: A armadura natural do personagem ou do animal aumenta em +2, de acordo com a forma assumida.

Ataques: Idênticos aos do personagem ou do animal, de acordo com a forma assumida.





	Loup-Garou das Terras Baixas Metamorfo (Médio)	Loup-Garou das Montanhas Metamorfo (Médio/Grande)	Homem-Textugo Metamorfo (Médio)
Dados de Vida:	4d10+8 (30 PV)	6d8+18 (45 PV)	3d8+15 (28 PV)
Iniciativa:	+0; como worg ou híbrido: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+0; como lobo atroz ou híbrido: +6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+3 (Des)
Deslocamento:	9 m; como worg ou híbrido: 15 m	9 m; como lobo atroz ou híbrido: 15 m	6 m; como texugo atroz ou híbrido: 9 m, escavar 3 m
CA:	12 (+2 natural); como worg ou híbrido: 16 (+2 Des, +4 natural)	12 (+2 natural); como lobo atroz ou híbrido: 16 (-1 tamanho, +2 Des, +5 natural)	12 (+2 natural); como texugo atroz ou híbrido: 18 (+3 Des, +5 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: combate desarmado +0; como worg ou híbrido: mordida +7	Corpo a corpo: combate desarmado +0; como lobo atroz ou híbrido: mordida +10	Corpo a corpo: combate desarmado +0; como texugo atroz ou híbrido: 2 garras +4, mordida -1
Dano:	Combate desarmado 1d3 por contusão; mordida 1d6+4	Combate desarmado 1d3 por contusão; mordida 1d8+10	Combate desarmado 1d3 por contusão; garra 1d4+2, mordida 1d6+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1, 5 m; como worg ou híbrido: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m; como lobo atroz ou híbrido: 1,5 m por 3 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/ 1,5 m; como texugo atroz ou híbrido: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Como worg ou híbrido: imobilizar, maldição da licanthropia	Como lobo atroz ou híbrido: imobilizar, maldição da licanthropia	Como texugo atroz ou híbrido: fúria, maldição da licanthropia
Qualidades Especiais:	Empatia com lobos, alterar forma; como worg ou híbrido: faro, Redução de Dano 15/prata, RM 12	Empatia com lobos, alterar forma; como lobo atroz ou híbrido: faro, Redução de Dano 15/ouro, cura acelerada 1, RM 14	Empatia com texugos, alterar forma; como texugo atroz ou híbrido: faro, Redução de Dano 15/prata
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +6, Von +5	Fort +10, Ref +7, Von +8	Fort +7, Ref +6, Von +6
Habilidades:	Como worg ou híbrido: For 17, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 14, Car 10	Como lobo atroz ou híbrido: For 25, Des 15, Com 17, Int 10, Sab 12, Car 10	Como texugo atroz ou híbrido: For 15, Des 17, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 8
Perícias:	Como worg ou híbrido: Esconder-se +7, Ouvir +17, Furtividade +7, Procurar +10, Observar +17, Sobrevivência +2*	Como lobo atroz ou híbrido: Esconder-se +5, Ouvir +14, Furtividade +5, Observar +14, Sobrevivência +1*	Como texugo atroz ou híbrido: Ouvir +14, Observar +14
Talentos:	Como worg ou híbrido: Prontidão, Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada	Como lobo atroz ou híbrido: Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada	Vitalidade
Terreno/Clima:	Florestas, colinas e planícies/Qualquer	Colinas e montanhas/Qualquer	Florestas, colinas e subterrâneo/ Temperado
Organização:	Solitário, casal ou matilha (6-11)	Solitário ou matilha (5-8)	Solitário ou grupo (2-5)
Nível de Desafio:	5	5	4
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem

Dano: O mesmo do personagem ou do animal, de acordo com a forma assumida.

Ataques Especiais: O licantropo conserva todos os ataques especiais do personagem e do animal, dependendo da forma assumida, e adquire as seguintes habilidades, exceto quando especificado o contrário.

Empatia Licantrópica (Ext): Os licantropos conseguem se comunicar e gerar laços empáticos com animais (normais e atroz) da sua espécie animal. Isso lhes concede +4 de bônus racial nos testes para influenciar a atitude desses animais e permite a comunicação de conceitos simples (caso o animal seja amigável) e comandos, como "amigo", "inimigo", "fuja" e "ataque".

Maldição da Licanthropia (Sob): Qualquer humanóide atingido pela mordida de um licantropo (na forma animal) deve obter sucesso num teste de resistência de

Fortitude (CD 15, ou CD 18 em Ravenloft) ou contrairá a licanthropia. Armas de concussão ou não perfurantes não transmitem a maldição.

Qualidades Especiais: O licantropo conserva todas as qualidades especiais do animal e do personagem e adquire as habilidades indicadas a seguir.

Alterar Forma (Sob): Alguns licantropos são capazes de assumir a forma do animal como o efeito da magia *metamorfosear-se* (mas seu equipamento não se transforma). Outros também conseguem assumir uma forma híbrida e bípede, com mãos humanóides e características bestiais. Os licantropos amaldiçoados só conseguem assumir uma dessas duas formas; a maioria dos licantropos verdadeiros é capaz de adotar ambas. Qualquer transformação usa uma ação padrão. Ao assumir a forma animal ou híbrida, o licantropo recupera uma



	Homem-Chacal Metamorfo (Médio/Pequeno)	Homem-Jaguar Metamorfo (Médio)	Homem-Leopardo Metamorfo (Médio)
Dados de Vida:	1d8+2 (6 PV)	3d8+6 (19 PV)	3d8+6 (19 PV)
Iniciativa:	+0; como chacal ou híbrido: +7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+4 (Des)	+0; como híbrido: +4 (Des)
Deslocamento:	9 m; como chacal ou híbrido: 12 m	12 m, escalar 6 m	9 m; como híbrido: 12 m, escalar 6 m
CA:	12 (+2 natural); como chacal ou híbrido: 17 (+1 tamanho, +3 Des, +3 natural)	17 (+4 Des, +3 natural)	12 (+2 natural); como híbrido: 17 (+4 Des, +3 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: combate desarmado +0; como híbrido: mordida +4, 2 garras -1; como chacal: mordida +4	Corpo a corpo: mordida +6, 2 garras +1	Corpo a corpo: combate desarmado +0; como híbrido: mordida +6, 2 garras +1
Dano:	Combate desarmado 1d3 por contusão; mordida 1d4+1, garra 1d4+1	Garra 1d6+3, mordida 1d3+1	Combate desarmado 1d3 por contusão; mordida 1d6+3, garra 1d3+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m; como chacal ou híbrido: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m; como híbrido: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Como chacal ou híbrido: maldição da licanthropia	Bote, maldição da licanthropia	Como híbrido: bote, agarrar aprimorado, manquecer, maldição da licanthropia
Qualidades Especiais:	Empatia com chacais, alterar forma; como chacal ou híbrido: faro, Redução de Dano 15/bronze	Empatia com jaguares, faro, Redução de Dano 15/ébano	Empatia com leopardos, alterar forma, eletrofobia; como híbrido: Redução de Dano 15/prata
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +5, Von +3	Fort +7, Ref +7, Von +4	Fort +7, Ref +7, Von +4
Habilidades:	Como chacal ou híbrido: For 13, Des 17, Com 15, Int 10, Sab 12, Car 10	For 17, Des 19, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 10	Como híbrido: For 17, Des 19, Com 15, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias:	Como chacal ou híbrido: Ouvir +13, Observar +13, Natação +5, Sobrevivência +1*	Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder-se +9*, Ouvir +14, Furtividade +9, Observar +14	Como híbrido: Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder-se +9*, Ouvir +14, Furtividade +9, Observar +14
Talentos:	Como chacal ou híbrido: Acuidade com Arma (mordida)	Acuidade com Arma (mordida, garra)	Como híbrido: Acuidade com Arma (mordida, garra)
Terreno/Clima:	Desertos e planícies/Quente	Florestas/Quente (Terras Verdejantes)	Florestas, colinas e planícies/Quente
Organização:	Solitário ou matilha (6-11)	Solitário, grupo (5-8) ou tribo (5-20 e um líder de 6 DV)	Solitário, casal ou tribo (5-10)
Nível de Desafio:	3	4	4
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau	Sempre Leal e Neutro	Sempre Leal e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem

quantidade de PV equivalente a um dia de descanso. Um licanthropo eliminado retorna para sua forma humanóide, mas permanece morto. Entretanto, qualquer parte arrancada de seu corpo permanece na forma em que estava. Essa habilidade pode ser muito difícil de controlar (veja Licanthropia como Maldição no *Livro dos Monstros*).

Redução de Dano (Ext): A maior parte dos licanthropos na sua forma híbrida ou animal adquire redução de dano 15/prata. Alguns tipos são vulneráveis a materiais diferentes; descritos adiante.

Testes de Resistência: Os mesmos do personagem ou do animal, o que for maior. Além disso, os licanthropos recebem +2 de bônus racial nos testes de resistência de Fortitude e Vontade.

Habilidades: Os valores de habilidades não se alteram para licanthropos na forma humanóide. Na forma híbrida ou animal, os valores sofrem as alterações indicadas na tabela.

Perícias: O licanthropo recebe +4 de bônus racial nos testes de Procurar, Observar e Ouvir quando está na forma humanóide. Na forma híbrida ou animal, estes bônus aumentam para +8. Um licanthropo na forma híbrida ou animal adquire as mesmas perícias de um animal daquele tipo, além das perícias do personagem. Se o licanthropo tiver a mesma perícia nas formas animal e humanóide, considere o valor maior. Os licanthropos amaldiçoados podem aprender a perícia Controlar Forma (veja adiante) como perícia de classe.

Talentos: Os mesmos do personagem. Quando estiver na forma híbrida ou animal, o licanthropo adquire todos os talentos do animal pertinente, e também o talento Controlar Forma Aprimorado (veja o *Livro dos Monstros*). Os licanthropos na forma híbrida ou animal recebem talentos adicionais, descritos na tabela anexa.

Terreno/Clima: O mesmo do personagem ou do animal.





	Homem-Arraia Metamorfo (Médio — Aquático)
Dados de Vida:	3d8+4 (22 PV)
Iniciativa:	+0; como híbrido: +3 (Des)
Deslocamento:	9 m; como híbrido: 6 m, natação 12 m
CA:	12 (+2 natural); como híbrido: 18 (+3 Des, +5 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: combate desarmado +0; como híbrido: pancada com a cauda +4, mordida -1
Dano:	Combate desarmado 1d3 por contusão; pancada com a cauda 1d2+2 e veneno, mordida 1d4+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m; como híbrido: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Como híbrido: veneno, maldição da licanthropia
Qualidades Especiais:	Empatia com arraia, alterar forma; como híbrido: anfibio, Redução de Dano 15/coral
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +6, Von +4
Habilidades:	Como híbrido: For 15, Des 17, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 10
Perícias:	Como híbrido: Ouvir +11, Esconder-se +6*, Observar +11
Talentos:	Como híbrido: Esquiva

	Homem-Corvo Metamorfo (Médio/Pequeno)
	1d8+2 (6 PV)
	+5 (Des)
	9 m; como corvo atroz ou híbrido: 6 m, voo 12 m (médio)
	12 (+2 natural); como corvo atroz ou híbrido: 19 (+1 tamanho, +5 Des, +3 natural)
	Corpo a corpo: combate desarmado +0; como corvo atroz híbrido: 2 garras +5, mordida +0
	Combate desarmado 1d3 por contusão; garra 1d3-1, mordida 1d4-1
	1,5 m por 1,5 m/1,5 m; como corvo atroz ou híbrido: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
	Como corvo atroz ou híbrido: bicar os olhos, maldição da licanthropia
	Empatia com corvos, alterar forma; como corvo atroz ou híbrido: Redução de Dano 15/prata
	Fort +5, Ref +7, Von +6
	Como corvo atroz ou híbrido: For 9, Des 21, Con 15, Int 10, Sab 16, Car 10
	Como corvo atroz ou híbrido: Ouvir +16, Observar +16
	Como corvo atroz ou híbrido: Acuidade com Arma (mordida, garra)

Terreno/Clima:	Aquático/Temperado e quente
Organização:	Solitário ou cardume (5-9)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

	Florestas, colinas, planícies e montanhas/Qualquer
	Solitário, casal ou revoada (4-9)
	3
	Padrão, apenas pedras preciosas e moedas
	Sempre Neutro e Bom
	Conforme a classe de personagem

Organização: Solitário ou casal, algumas vezes família (2-4), matilha (6-10) ou bando (família mais animais relacionados)

Nível de Desafio: O mesmo do animal +2.

Tesouro: Padrão

Tendência: Qualquer; veja os exemplos a seguir.

Progressão: Conforme a classe de personagem

Exemplos de Lícantropos

Diversos tipos de lícantropos encontrados na Terra das Brumas estão indicados a seguir. Exceto pelo homem-texugo, os exemplos baseiam-se em um plebeu humano de 1º nível como personagem. Todos os personagens possuem os seguintes valores de habilidades: For 11, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10. O homem-texugo usa um plebeu anão de 1º nível como personagem, e possui os valores de habilidade For 11, Des 11, Cons 13, Int 10, Sab 10, Car 8. Na forma humanóide, todos os lícantropos a seguir possuem Ofícios ou Profissão (qualquer) +6 ou Conhecimento +4 como única perícia. Eles possuem o talento Foco em Perícia apropriado.

Combate

Os lícantropos na forma humanóide usam os ataques e táticas pertinentes às suas classes e culturas, mas muitas vezes tendem à violência. Na forma animal ou híbrida, lutam como os animais aos quais se assemelham, mas geralmente revelam sinais de uma astúcia incomum.

Loup-Garou das Terras Baixas

Os loup-garou são variedades mais poderosas do lobisomem comum. Em sua forma animal, transformam-se em worgs apavorantes. Na forma humanóide, um loup-garou das terras baixas não possui nenhuma característica particular.

Combate

Um loup-garou das terras baixas usa as mesmas táticas de um worg.

Alterar Forma (Sob): Essa criatura é capaz de assumir uma forma híbrida e bípede ou a forma de um worg. O bípede é um monstro recoberto de pêlos que baba e atinge 2,10 m de altura, com uma cauda curta, patas caninas e cabeça lupina. O híbrido é capaz de





falar com uma voz grave e rouca. Na forma animal, a criatura se assemelha a um worg adulto sem nenhum traço humanóide.

Imobilização (Ext): Um loup-garou das terras baixas que atinja o oponente com sua mordida pode tentar imobilizá-lo como uma ação livre (consulte o Capítulo Oito do *Livro do Jogador*) sem a necessidade de um ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o loup-garou.

Perícias: Na forma híbrida ou animal, o loup-garou das terras baixas recebe +1 de bônus racial nos testes de Ouvir, Furtividade e Observar e +2 em Esconder-se. * Ele recebe +4 nos testes de Sobrevivência ao rastrear pelo faro.

Loup-Garou das Montanhas

Os primos montanheses dos loup-garou das terras baixas representam puro ódio e ferocidade, assumindo a forma de um terrível lobo atroz. Sua forma humanóide parece comum.

Combate

O loup-garou das montanhas luta com toda a selvageria dos lobos atroz.

Alterar Forma (Sob): Um loup-garou das montanhas é capaz de assumir uma forma híbrida e bípede ou a de um lobo atroz. O bípede atinge 2,40 m de altura, com uma cauda curta, patas caninas, cabeça lupina e pelagem espessa. Na forma animal, a criatura parece um lobo atroz adulto sem nenhum traço humanóide.

Imobilizar (Ext): Um loup-garou das montanhas que atinja o oponente com sua mordida pode tentar imobilizá-lo como uma ação livre (consulte o Capítulo Oito do *Livro do Jogador*) sem a necessidade de um ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode reagir e tentar imobilizar o loup-garou.

Perícias: Na forma híbrida ou animal, o loup-garou das montanhas recebe +1 de bônus racial nos testes de Ouvir, Furtividade e Observar e +2 em Esconder-se. * Ele recebe +4 nos testes de Sobrevivência ao rastrear pelo faro.

Homem-Arraia

Os homens-arraia vivem nas águas salgadas dos litorais. Na forma humanóide, essas criaturas possuem uma pele firme e cinzenta que parece estranhamente emborrachada ao ser tocada. Esses licantropos são traiçoeiros, deleitando-se em assistir ao sofrimento das vítimas enquanto se afogam.

Combate

Os homens-arraia raramente abandonam o mar, preferindo ficar escondidos em águas rasas até que uma presa desavisada esteja a seu alcance. Então, atacam com seu ferrão até que ela sucumba ao veneno. Eles assistem à criatura desafortunada perder a mobilidade e se afogar e apenas depois disso se aproximam e a devoram. Os homens-arraia atacam com mordidas apenas quando desejam transmitir licantropia às vítimas.

Alterar Forma (Sob): O homem-arraia é capaz de assumir uma forma híbrida e bípede que mescla de maneira bizarra as características de um humanóide e de uma arraia-manta. A parte posterior dessa forma se parece com uma enorme arraia-lixo, embora um exame mais detalhado revele que as "asas" são fundidas com um torso e membros humanóides distorcidos. Uma cauda longa e semelhante a um chicote se estende atrás deste horror desajeitado. Estas criaturas não são menos monstruosas na água, mas se deslocam com uma graça muito maior.

Veneno (Ext): Inoculação através da pancada com a cauda; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Força.

Anfíbio (Ext): Um homem-arraia na forma híbrida pode sobreviver fora da água salgada por 1 minuto para cada ponto de Constituição. Após esse período, adote as regras de afogamento do capítulo três do *Livro do Mestre*.

Perícias: Um homem-arraia recebe +10 de bônus racial nos testes de Esconder-se quando está se ocultando sob o solo arenoso do mar.

Homem-Chacal

Essa maldição foi originalmente concedida aos sacerdotes de um culto a Anúbis pouco conhecido e corrupto, como um sinal da bênção do deus. Desde então, ela se espalhou pelas regiões desertas dos Domínios do Medo. A forma humanóide dos homens-chacal costuma possuir garras longas e escuras. A maioria é ríspida e não demora a desferir insultos.

Combate

Os homens-chacal são covardes por natureza e fogem ao confrontarem um adversário obviamente superior. Apesar disso, enquanto estiverem em vantagem, tentam controlar tudo ao seu redor por meio do medo e do terror.

Alterar Forma (Sob): O homem-chacal verdadeiro é capaz de assumir uma forma híbrida e bípede ou a de um chacal. O bípede atinge 1,80 m de altura e tem uma





cauda curta, patas caninas e a cabeça alongada de um cão. Suas mãos e pés estendem-se como patas com garras longas e curvadas. Na forma animal, a criatura parece um chacal adulto sem nenhum traço humanóide.

Perícias: Na forma híbrida ou animal, um homem-chacal recebe +8 de bônus racial nos testes de Sobrevivência ao rastrear pelo faro.

Homem-Chacal Escolhido

Quando um clérigo degradado do culto a Anúbis se devota completamente ao deus, este muitas vezes lhe concede a "bênção" da licanthropia. O clérigo deve pertencer ao 6º nível, no mínimo, e ser um seguidor fiel de Anúbis. Os clérigos Akiri pertencentes ao culto de Anúbis podem escolher entre os domínios da Morte, do Mal e do Repouso. Um homem-chacal escolhido recebe as habilidades a seguir, além daquelas citadas anteriormente:

Dominar Homens-Chacais (Sob): Qualquer homem-chacal comum a menos de 30 m de um escolhido deve realizar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + 1/2 dos DV do escolhido + modificador de Carisma) ou ficará sob o controle do escolhido, como se estivesse sob o efeito da magia *enfeitiçar monstros* conjurada por um clérigo de 10º nível. Se o homem-chacal obtiver sucesso no teste de resistência, ficará imune ao poder do escolhido por um dia. Os escolhidos costumam criar homens-chacais através da maldição da licanthropia e então utilizar esta habilidade para forçá-los a construir templos para Anúbis.

Talentos: Os escolhidos recebem os talentos Magia Sem Gestos e Magia Silenciosa, supondo que o clérigo já não os possua. As magias preparadas com os dois talentos podem ser conjuradas mesmo enquanto o escolhido estiver na forma de chacal.

Homem-Corvo

Aliados secretos dos Vistani, os homens-corvo migraram para Ravenloft há muito tempo, na esperança de fazer o bem. Metamorfs capazes de se transformar de humanos para corvos num instante, servem como espiões para os Vistani e também lutam contra as forças do mal.

Infectar alguém com licanthropia corvídea é, geralmente, um ato deliberado, concedido a um humanóide como um dom. Eles evitam grandes povoados e sobre-



vivem mantendo seus atos bondosos em segredo e dando avisos àqueles em quem confiam quando necessário. As famílias de homens-corvo habitam as florestas mais densas, construindo ninhos nos troncos ocos de árvores gigantes. A típica toca abrigará até 5d10 corvos normais que protegerão seus filhotes e a árvore.

Na forma humanóide, os homens-corvo costumam vestir trajes ciganos. Eles sempre possuem cabelos lisos e profundamente negros. Eles ainda são capazes de falar quando adotam a forma de corvos atroz, embora de maneira ríspida e parecida com uma grasnada. Os homens-corvo gostam de objetos brilhantes e só aceitam tesouros que brilhem, sejam valiosos ou não.

Combate

Essas criaturas são guerreiros relutantes, mas ferozes. Como aves poderosas, na forma híbrida ou de corvos atroz, bicam e perfuram os olhos dos inimigos na tentativa de cegá-los. Alternando para a forma humanóide, podem usar quaisquer armas com as quais já treinaram para matar os inimigos cegos rapidamente ou, se possível, expulsá-los.

Alterar Forma (Sob): O homem-corvo é capaz de assumir uma forma híbrida e bípede ou a de um corvo atroz. É raro que um bípede tenha mais de 1,20 m. Ele é recoberto por penas negras, com um bico reto cor de ébano, olhos completamente negros e patas que se estendem em garras curvadas. Os braços da criatura se abrem em asas. Na forma animal, ele se parece com um grande corvo sem nenhum traço humanóide.

Bicar os Olhos (Ext): Se um homem-corvo obtiver um sucesso decisivo com sua mordida, arrancará o olho da vítima. Isso cegará este olho. Uma vítima caolha sofre -2 de penalidade de competência em todos os testes modificados pela Destreza, devido à perda da percepção de profundidade. Uma criatura que perder todos os seus olhos ficará cega. Apenas as magias *regeneração* e *cura completa* conseguem curar essa forma de cegueira.

Homem-Jaguar

Os homens-jaguar vivem nas selvas que reclamam como seu território. Eles são licanthropos incomuns, pois possuem apenas uma forma: um híbrido de homem e





jaguar que lhes permite caminhar sobre duas ou quatro patas com facilidade. Seus membros frontais terminam em mãos/patas preênsais. Sua pelagem manchada é idêntica à de um jaguar, permitindo que se camuflem no coração das selvas. Eles protegem seu território com ferocidade, mas têm pouco contato com outras raças inteligentes.

Os homens-jaguar falam qualquer idioma que conheciam antes da mutação. As matilhas também utilizam uma linguagem própria de rosna-dos e chiados.

Combate

Mestres indiscutíveis de seus territórios, os homens-jaguar são caçadores letais e eficientes. Qualquer criatura perseguida por eles numa selva pode realizar um teste de Observar para detectá-los antes que ataquem; caso contrário, serão surpreendidos quando as criaturas saltarem de sua cobertura. Os homens-jaguar usam táticas de matilha para perseguir e cansar as presas, atacando-as com suas garras e fundindo-se novamente com a mata até que a vítima se canse. Em seguida, aproximam-se para matá-la sem misericórdia.

Bote (Ext): Caso um homem-jaguar na forma híbrida salte sobre um oponente na primeira rodada de combate, poderá utilizar a ação de ataque total mesmo se já tiver usado sua ação de movimento.

Maldição da Licantropia (Sob): Qualquer humanoíde que contraia a licantropia por meio dos ataques de um homem-jaguar assumirá automaticamente a forma híbrida 2d6 horas após o ataque. O personagem permanecerá assim, com apenas uma vaga lembrança

da sua vida anterior à transformação, até ser curado ou destruído.

Perícias: Na forma híbrida, o homem-jaguar recebe +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade e +8 nos testes de Equilíbrio. * Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus em Esconder-se aumenta para +8.

Homem-Leopardo

Os homens-leopardo, que vagam pelas regiões de savana das Terras Selvagens, costumam ser encontrados na forma híbrida bípede. Esta forma é mais bestial do que a humanoíde e caminha confortavelmente em duas ou quatro patas. Os homens-leopardo machos têm pelagem amarelada com pintas negras enquanto o pêlo das fêmeas é completamente negro.

A tribo é governada pelos licantropos verdadeiros. Os amaldiçoados são mantidos apenas como tropas para fortalecer a tribo. Estas pobres almas voltarão à forma humanoíde apenas durante as noites de lua cheia e são caçados pelo resto do grupo durante esse período, garantindo que apenas os mais fortes sobrevivam para se juntar novamente à tribo quando retornarem às formas bestiais. Apesar dos homens-leopardo cuidarem de seus próprios afazeres, servirão a qualquer paka que os invoque.

Combate

Os homens-leopardo são criaturas maléficas que dão um novo sentido ao termo "crueldade felina". Eles adoram brincar com as presas e muitas vezes atacam vilarejos em busca de novas vítimas para aterrorizar. Suas técnicas de caçada refletem o desejo de instigar o medo e causar o máximo de dor possível às suas presas.

Bote (Ext): Caso um homem-leopardo salte sobre um oponente na primeira rodada de combate, poderá utilizar a ação de ataque total mesmo se já tiver usado sua ação de movimento.





Manquecer (Ext): Os homens-leopardo gostam de dilacerar os tendões na região posterior das pernas das vítimas. Caso um homem-leopardo obtenha um sucesso decisivo com sua mordida, o deslocamento da vítima será imediatamente reduzido à metade. Esta penalidade no deslocamento durará por um dia, até que a vítima seja tratada com sucesso pela perícia Cura (CD 15) ou que receba pelo menos 1 ponto de cura mágica.

Maldição da Licantropia (Sob): Os homens-leopardo verdadeiros possuem apenas a forma híbrida. Um humanóide infectado pela licantropia por meio dos ataques de um homem-leopardo assumirá a forma híbrida automaticamente no próximo amanhecer. Os licantropos infectados voltarão à forma humanóide nas noites de lua cheia. Ao contrário da maior parte dos licantropos, eles se lembram de suas ações enquanto metamorfoseados.

Eletrofobia (Ext): Os homens-leopardo temem os relâmpagos instintivamente. Eles precisam realizar um teste de Medo (CD 13) sempre que testemunharem uma explosão elétrica (incluindo as magias como *relâmpago* e similares).

Perícias: Os homens-leopardo recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade e +8 nos testes de Equilíbrio. * Em áreas de grama alta ou matagal, o bônus em Esconder-se aumenta para +8.

Homem-Textugo

Os homens-textugo herdam a tenacidade feroz de seus parentes animais. Eles não desistem depois que iniciam um confronto, seja físico ou mental, e tendem a ser muito agressivos e territoriais. Assim como muitos licantropos, possuem três formas: humanóide, texugo híbrido e texugo atroz. Os homens-textugo são quase sempre anões na forma humanóide; as demais raças parecem ser resistentes a esse tipo de licantropia. Esses



anões costumam possuir uma listra branca no cabelo, uma característica bastante comum.

Combate

Quando incitados ao combate, os homens-textugo atacam sem piedade e não recuarão até seus adversários serem mortos ou fugirem. Na forma híbrida, tendem a confiar em suas garras e em sua fúria terrível.

Alterar Forma (Sob): Um homem-textugo pode assumir uma forma híbrida e bípede ou a de um texugo atroz. O bípede é robusto, medindo cerca de 1,20 m de altura com pelagem listrada, face bestial e garras longas e grossas. Sua forma animal é a de um texugo atroz adulto sem nenhum traço humanóide.

Fúria (Ext): Um homem-textugo que sofra dano durante um combate sentirá uma fúria incontrolável no

Licantropos de Ravenloft

Nome	Forma Animal	Ajustes de Habilidades	Talentos
Loup-Garou das Terras Baixas	Worg	For +6, Des +4, Con +4, Sab +4	Prontidão, Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada
Loup-Garou das Montanhas	Lobo atroz	For +14, Des +4, Con +6, Sab +2	Lutar às Cegas, Iniciativa Aprimorada
Homem-Arraia	Arraia (híbrido)	For +4, Des +6, Con +4, Sab +2	Esquiva
Homem-Chacal	Chacal (cão)	For +2, Des +6, Con +4, Sab +2	Acuidade com Arma (mordida)
Homem-Corvo	Corvo Atroz	For -2, Des +10, Con +4, Sab +6	Acuidade com Arma (garra, bico)
Homem-Jaguar	Jaguar (híbrido)	For +6, Des +8, Con +4, Sab +2	Acuidade com Arma (mordida, garra)
Homem-Leopardo	Leopardo (híbrido)	For +6, Des +8, Con +4, Sab +2	Acuidade com Arma (mordida, garra)
Homem-Textugo	Texugo atroz	For +4, Des +6, Con +6, Sab +2	Vitalidade



próximo turno, golpeando e mordendo sem controle até que morra ou elimine seu oponente. Ele recebe +4 de Força, +4 de Constituição e -2 na CA. A criatura é incapaz de interromper a fúria voluntariamente.

Maldição da Licantropia (Sob): Seres que não sejam anões recebem +4 de bônus racial no teste de resistência de Fortitude para evitar a maldição.

Limo da Sepultura

	Limo (Grande)
Dados de Vida:	6d10+27 (60 PV)
Iniciativa:	—5 (Des)
Deslocamento:	3 m, escavar 1,5 m
CA:	4 (-1 tamanho, -5 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +5
Dano:	Pancada 2d4+3/+1d4 de ácido
Face/Alcance:	1,5 m por 3 m/3 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, ácido, engolfar, veneno
Qualidades Especiais:	Limo, percepção às cegas, imunidades
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref -3, Von -3
Habilidades:	For 15, Des 1, Con 15, Int —, Sab 1, Car 1

Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (sepulturas)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)

O limo da sepultura não é uma abominação morta-viva, como sua aparência pode sugerir. Apesar da sua superfície oleosa borbulhar com carne em decomposição e dos ossos quebrados que se projetam de suas membranas, este horror está bem vivo. Essa massa de carne amorfa se arrasta pela terra para se alimentar da carne dos mortos — e, às vezes, dos vivos. Embora não seja inteligente, o limo da sepultura é atraído naturalmente por lugares de morte, carnificina ou valas comuns devido ao cheiro de carne decomposta em abundância sob a superfície. Escavando a terra, o limo consome a carne dos mortos sepultados, aumentando de tamanho até que não sobre mais nada para consumir. Alguns ladrões de tumbas já encontraram os limos da sepultura e sobreviveram para contar a história. Violar um mausoléu ou desenterrar um caixão apenas para encontrar um habitante voraz significa a destruição certa para os desavisados.

Combate

Os limos da sepultura escondem-se sob a superfície, preferindo a carne dos mortos à dos vivos. Contudo, quando perturbados, atacam qualquer criatura que encontrarem. Eles tentarão engolfar seu oponente, esmagando-o e deixando seus venenos fazerem efeito. Uma vez que a vítima seja subjugada, o limo a consumirá lentamente, adicionando a carne nova à sua massa.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o limo precisa atingir um oponente com sua pancada. Caso prenda a criatura, poderá tentar agarrá-la sem se sujeitar a ataques de oportunidade.

Ácido (Ext): Todo o corpo do limo da sepultura é um gigantesco órgão digestivo. Por isso, todos os poros secretam ácidos e cada ataque corpo a corpo causa dano de ácido. Essa substância dissolve apenas material orgânico. Os itens feitos de metal ou pedra enterrados nas tumbas onde os limos se alimentaram ficam intactos.

Engolfar (Ext): Um limo da sepultura pode engolfar uma criatura Média ou menor obtendo sucesso num teste de Agarrar, seja deslizando sobre o corpo da vítima ou arrastando-a para dentro da tumba. A criatura inflige dano por ácido automaticamente a cada rodada após engolfar a vítima. Esta é considerada aprisionada e fica exposta ao veneno do limo. Os ataques que acertarem um limo da sepultura engolfando uma vítima causarão metade do dano no monstro e a outra metade no alvo preso.

Veneno (Ext): Inoculação através do contato; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial e secundário: 1d4 pontos de dano temporário de Força e 1d4 pontos de dano temporário de Constituição.





Limo: Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. Imune a sucessos decisivos. Não pode ser flanqueado.

Percepção às Cegas (Ext): Todo o corpo do limo é um órgão sensorial. Ele não necessita de luz para enxergar suas presas. Um limo da sepultura é capaz de farejar carne em decomposição através da terra a quilômetros de distância e detectar calor e movimento num raio de 18 metros.

Imunidades (Ext): Imune a efeitos necromânticos e ao dano causado por armas perfurantes.

Linhagens Vampíricas

Dois vampiros nunca serão iguais. Com o passar do tempo, surgiram diversos subtipos (ou "linhagens"), que podem manifestar habilidades muito além das expectativas dos aventureiros.

Todos os vampiros falam quaisquer idiomas que conheciam em vida.

Como Criar uma Linhagem Vampírica

As linhagens vampíricas a seguir são modelos que podem ser adicionados ao modelo de vampiro (consulte o *Livro dos Monstros*), daqui por diante denominado "vampiro-base". Elas conservam todas as estatísticas e habilidades especiais do vampiro-base, com exceção das alterações abaixo. As linhagens "chiang-shi", "nosferatu" e "vrykolaka" podem ser adicionadas a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso e as de "anões", "elfos", "gnomos" e "halflings" só podem ser adicionadas a uma criatura-base da raça apropriada.

Todos os subtipos de vampiros tornam-se mais poderosos e adquirem habilidades relevantes à medida que envelhecem, conforme descrito no Capítulo Cinco do livro básico de **Ravenloft**. Os modificadores não são cumulativos.

Dado de Vida: O mesmo do vampiro-base.

Deslocamento: Consulte cada uma das linhagens individualmente. Caso a criatura-base possua um deslocamento de natação, o vampiro conserva esta capacidade e não será vulnerável à imersão em água corrente.

CA: Consulte cada uma das linhagens individualmente.

Ataques: Consulte cada uma das linhagens individualmente.

Dano: Algumas linhagens vampíricas recebem dois ataques de garra no lugar de um ataque de pancada.

Caso a criatura-base não disponha dessa forma de ataque, use o dano indicado na tabela a seguir. As criaturas dotadas de ataques naturais mantêm seus valores de dano ou usam os da tabela, se forem maiores.

Tamanho	Dano
Minúsculo	—
Mínimo	1
Miúdo	1d2
Pequeno	1d3
Médio	1d4
Grande	1d6
Enorme	2d4
Imenso	2d6
Colossal	2d8

Ataques Especiais: Consulte cada uma das linhagens individualmente. Em todas as linhagens, a CD dos testes de resistência é $10 + 1/2$ dos DV do vampiro + modificador de Carisma.

Qualidades Especiais: Consulte cada uma das linhagens individualmente. Todos os vampiros adquirem o tipo morto-vivo, exceto quando especificado o contrário.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Testes de Resistência: Os mesmos do vampiro-base.

Habilidades: Consulte cada uma das linhagens individualmente. Como mortos-vivos, os vampiros não possuem valor de Constituição.

Perícias: As mesmas do vampiro-base.

Talentos: Os mesmos do vampiro-base.

Terreno/Clima: O mesmo do vampiro-base.

Organização: Consulte cada uma das linhagens individualmente.

Nível de Desafio: Consulte cada uma das linhagens individualmente.

Tesouro: O mesmo do vampiro-base.

Tendência: Geralmente Caótico, sempre Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem e a categoria de idade.

Chiang-shi

Os chiang-shi (ou "vampiros orientais") são originários de terras com culturas asiáticas, como o domínio de Rokushima Táiyoo. A linhagem do vampirismo é oriental, mas não necessariamente a criatura-base. Todos os chiang-shi possuem a pele levemente luminosa, as unhas dos dedos afiadas e cabelos brancos. Tanto as





unhas quanto os cabelos tornam-se cada vez mais longos conforme a idade: para cada século de imortalidade, as unhas crescem 2,5 cm e os cabelos, 30 centímetros. Caso sejam aparados, eles crescerão novamente enquanto o chiang-shi dorme em seu caixão. Aqueles verdadeiramente antigos usam longas tranças ou deixam seus cabelos envolvê-los como teias de aranha.

Semelhante ao vampiro-base, os chiang-shi não possuem sombra ou reflexo.

Deslocamento: Aumente o deslocamento da criatura-base conforme a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Chiang-Shi). O modificador listado é o deslocamento máximo (em metros) de levitação da criatura (veja adiante).

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta segundo a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Chiang-Shi).

Ataques: O chiang-shi conserva todos os ataques da criatura-base e adquire dois ataques de garra, caso ainda não os tenha.

Dano: Os chiang-shi possuem ataques de garra. Caso a criatura-base não disponha dessa forma de ataque, use o dano indicado acima.

Ataques Especiais: O chiang-shi conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo.

Mesmerismo (Sob): Um chiang-shi é capaz de paralisar um oponente apenas fitando seus olhos. Para isso, é preciso uma ação padrão, e aqueles que estiverem simplesmente olhando para ele não são afetados. Qualquer criatura que o vampiro mire com seu olhar deve passar num teste de resistência de Vontade ou cairá sob os efeitos da magia *imobilizar monstros* conjurada por um feiticeiro de 12º nível. Essa habilidade tem alcance de 9 m.

Drenar Energia (Sob): Os chiang-shi impõem 1 nível negativo a qualquer criatura viva atingida por seus ataques.

Drenar Sangue: Idêntico à habilidade do vampiro-base.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite diário — *criar passagens, praga de insetos* como as magias conjuradas por um feiticeiro de 12º nível (CD = 15 + modificador de Carisma do vampiro).

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia, o chiang-shi é capaz de invocar um bando de 4d8 gatos ou 2d6 panteras (utilize as estatísticas do leopardo) como uma ação padrão. Estas criaturas chegarão em 2d6 rodadas e servirão ao vampiro durante 1 hora.

Cria (Sob): Qualquer humanóide ou humanóide monstruoso morto pela habilidade de drenar energia de um chiang-shi se tornará uma cria vampírica depois de 1d4 dias do sepultamento.

Se, em vez disso, o chiang-shi drenar a Constituição da vítima até 0 ou menos, ela retornará como uma cria vampírica caso tenha 4 DV ou menos e como um chiang-shi caso possua 5 DV ou mais. Em ambos os casos, a nova criatura se erguerá sob o comando do vampiro que a gerou e permanecerá escravizada até que seu mestre seja destruído.

Qualidades Especiais: O chiang-shi conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir.

Redução de Dano (Sob): A redução de dano do chiang-shi é determinada pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Chiang-Shi).

Corrosão (Sob): Qualquer arma não-mágica que atinja um chiang-shi precisará realizar um teste de resistência de Fortitude ou sofrerá 2d8 pontos de dano por ácido. Este dano ignora a dureza da arma.

Modificadores de Envelhecimento do Chiang-Shi

Categoria de Idade	Modif. de Habilidades						Redução de Dano	Cura Acelerada	Resistência à Expulsão	CA	ND
	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.					
Neófito	+6	+4	+2	+2	+4	+3	15/+1	5	+4	+6	+2
Experiente	+8	+4	+2	+4	+4	+3	20/+1	5	+4	+6	+2
Antigo	+8	+6	+4	+4	+6	+3	20/+2	6	+5	+7	+3
Venerável	+10	+6	+4	+6	+6	+6	25/+2	6	+6	+7	+3
Insigne	+10	+8	+6	+6	+8	+6	25/+3	8	+7	+8	+4
Patriarca	+12	+10	+8	+8	+10	+9	30/+3	10	+8	+8	+5



Resistência à Expulsão (Ext): A resistência à expulsão do chiang-shi é determinada pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Chiang-Shi).

Resistência (Ext): A mesma do vampiro-base.

Invisibilidade (Sob): Um chiang-shi é capaz de se tornar invisível livremente usando uma ação padrão, como a magia *invisibilidade*, mas pode permanecer nesse estado indefinidamente. A criatura ficará visível de imediato caso realize um ataque direto.

Passadas Aéreas (Sob): Estas criaturas conseguem conjurar *levitação* sem limite diário, como uma ação livre, de forma idêntica à magia conjurada por um feitiçeiro de 12º nível, mas também podem se mover horizontalmente com um deslocamento máximo igual ao bônus de deslocamento indicado na tabela adiante.

Alterar Forma (Sob): Um chiang-shi pode assumir a forma de um tigre como uma ação padrão. Sob qualquer outro aspecto, essa habilidade é idêntica à do vampiro-base.

Cura Acelerada (Ext): O chiang-shi recupera um certo número de pontos de dano a cada rodada, determinado pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Chiang-Shi) enquanto possuir, no mínimo, 1 Ponto de Vida. Caso seus Pontos de Vida sejam reduzidos a 0 ou menos, ele ficará automaticamente invisível e intangível e tentará escapar. Ele é incapaz de realizar qualquer tipo de ataque enquanto está intangível, e precisa alcançar seu caixão dentro de 2 horas ou será destruído. Uma vez dentro de seu caixão, ele recuperará 1 ponto de vida dentro de 1 hora e, em seguida, continuará se recuperando normalmente.

Habilidades: Aumente os valores da criatura-base conforme determinado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Chiang-Shi).

Organização: Solitário, casal, bando (2-5) ou tropa (1-2 mais 2-5 crias vampíricas).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base modificado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Chiang-Shi).

Como Repelir um Chiang-Shi

Os chiang-shi não suportam o cheiro de incenso de alecrim e mirra e não entrarão numa área repleta dessa fumaça. Eles também não tocarão qualquer criatura usando uma guirlanda de heras e alecrim. Estes elementos apenas afastam o chiang-shi, mas não o ferem. Essas criaturas também são incapazes de cruzar água corrente, embora possam ser carregados através dela enquanto descansam em seus caixões ou a bordo de um navio.

Como Destruir um Chiang-Shi

A mera redução dos pontos de vida de um chiang-shi a 0 ou menos o incapacita, mas não o destrói. Entretanto, certos ataques podem aniquilar estas criaturas.

Um chiang-shi é tão vulnerável à luz do sol e à água corrente quanto um vampiro-base. Durante o dia, precisa descansar num caixão forrado com solo do local onde nasceram. Se um inimigo espalhar alecrim e mirra sobre a terra no interior do caixão de um chiang-shi, o vampiro nunca mais conseguirá descansar ali novamente.

Atravessar o coração de um chiang-shi com uma lasca de bambu mata o monstro instantaneamente. Entretanto, ele ressuscitará se a estaca for removida, a não ser que o corpo seja destruído. Uma maneira segura de destruir para sempre um chiang-shi é conjurar *bênção* numa flor de alecrim, colocá-la dentro da boca do vampiro e então costurar seus lábios e suas pálpebras com uma agulha de prata e um fio dourado.

Nosferatu

Alguns indícios visuais podem distinguir um nosferatu do vampiro comum. Os nosferatu são pálidos e gelados ao toque, mas se tornam corados e quentes como qualquer ser vivo por várias horas após se alimentarem. Eles costumam ficar cada vez mais atraentes com o passar dos séculos, já que velhas cicatrizes desaparecem e os traços mais ásperos são suavizados. Os patriarcas nosferatu têm a fama de possuírem a pele tão lisa quanto porcelana. Eles não apresentam sombra ou reflexo.

Embora estas criaturas não possam drenar energia como o vampiro-base, seus poderes os tornam menos previsíveis e, conseqüentemente, igualmente perigosos.

Deslocamento: Aumente o deslocamento da criatura-base conforme a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Nosferatu).

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta segundo categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Nosferatu).

Ataques: Os mesmos do vampiro-base.

Dano: O mesmo do vampiro-base.

Ataques Especiais: O nosferatu conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo.

Dominação (Sob): Quando utilizada como um ataque visual, esta habilidade funciona de maneira idêntica à do vampiro-base. Entretanto, as vítimas da habilidade de drenar sangue do nosferatu também devem realizar um teste de resistência de Vontade ou



ficarão instantaneamente sob a influência do vampiro. Nesse caso, a vítima permanecerá dominada até receber a magia *cancelar encantamento* ou até que o nosferatu seja destruído.

Drenar Sangue (Ext): Semelhante ao vampiro-base, mas a vítima também deve realizar um teste de resistência de Vontade ou ficará sob a influência do nosferatu (veja acima).

Filhos da Noite (Sob): Idêntico ao vampiro-base.

Cria (Sob): Caso o nosferatu reduza a Constituição de um humanóide ou humanóide monstruoso a 0 ou menos, a vítima se tornará uma cria vampírica caso tenha 4 DV ou menos ou um nosferatu caso possua 5 DV ou mais. Em ambos os casos, a nova criatura se erguerá sob o comando do vampiro que a gerou e permanecerá escravizada até que seu mestre seja destruído. Ela se levantará de sua tumba na próxima noite de lua cheia.

Qualidades Especiais: O nosferatu conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir.

Redução de Dano (Sob): A redução de dano do nosferatu é determinada por sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Nosferatu).

Resistência à Expulsão (Ext): A resistência à expulsão do nosferatu é determinada pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Nosferatu).

Resistência (Ext): Idêntico ao vampiro-base.

Forma Gasosa (Sob): Idêntico ao vampiro-base.

Patas de Aranha (Sob): Esta é uma habilidade sobrenatural, mas funciona como a do vampiro-base.

Alterar Forma (Sob): Idêntico ao vampiro-base.

Regeneração Lunar (Sob): Um nosferatu recebe a qualidade especial regeneração quando estiver direta-

mente exposto à luz da lua. Nesta situação, qualquer dano que o vampiro tenha sofrido previamente será convertido de imediato em dano por contusão, mesmo se ele já estiver destruído. Ele se recuperará do dano por contusão automaticamente a uma taxa determinada pela fase da lua mais o bônus indicado na tabela Modificadores de Envelhecimento do Nosferatu (portanto, um nosferatu "antigo" recuperaria 9 pontos de vida a cada rodada sob a luz da lua cheia).

Fase Lunar	Taxa de Regeneração
Crescente	3
Meia-Lua	4
Minguante	6
Cheia	8

Fogo, ácido e armas *abençoadas* ou sagradas ainda causarão dano normal. Enquanto utilizam esta habilidade, os nosferatu são capazes de encaixar membros decepados ao seu corpo, mas não de regenerá-los. Um nosferatu decapitado será incapaz de se recuperar do dano por contusão até que sua cabeça seja recolocada.

Sono Restaurador (Ext): Enquanto ainda possuir, no mínimo, 1 Ponto de Vida, o nosferatu recuperará 1 ponto de vida por DV a cada hora que passar descansando em seu caixão, como se tivesse dormido durante um dia inteiro.

Impotência à Luz do Sol (Ext): Um nosferatu não pode utilizar quaisquer de seus ataques ou qualidades sobrenaturais no período entre o amanhecer e o anoitecer. Se for diretamente exposto à luz solar, precisará descansar 8 horas completas no seu caixão para recuperar seus poderes.

Durante o dia, o nosferatu pode continuar a exercer sua influência sobre as vítimas previamente dominadas, porém, será incapaz de dominar novos alvos. O nosfe-

Modificadores de Envelhecimento do Nosferatu

Categoria de Idade	Modif. de Habilidades						Redução de Dano	Cura Acelerada	Resistência à Expulsão	CA	ND
	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.					
Neófito	+4	+4	+2	+2	+6	+3	15/+1	+0	+4	+6	+2
Experiente	+4	+4	+4	+2	+8	+3	20/+1	+0	+4	+6	+2
Antigo	+6	+6	+4	+4	+8	+3	20/+2	+1	+5	+7	+3
Venerável	+6	+6	+6	+4	+10	+6	25/+2	+1	+6	+7	+3
Insigne	+8	+8	+6	+6	+10	+6	25/+3	+2	+7	+8	+4
Patriarca	+10	+10	+8	+8	+12	+9	30/+3	+3	+8	+8	+5





ratu que estiver em uma de suas formas alternativas quando amanhecer ficará aprisionado nela até receber seus poderes de volta.

Habilidades: Aumente os valores da criatura-base conforme determinado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Nosferatu).

Organização: Solitário, casal, bando (2-5) ou tropa (1-2 mais 2-5 crias vampíricas)

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base modificado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Nosferatu).

Como Repelir um Nosferatu

Os nosferatu podem ser repelidos pelos mesmos métodos utilizados para os vampiros-base.

Como Destruir um Nosferatu

Atravessar o coração de um nosferatu com uma estaca de madeira matará o monstro instantaneamente. No entanto, ele ressuscitará caso a estaca seja removida. Caso seus pontos de vida sejam reduzidos a 0 ou menos, o nosferatu entrará em torpor, mas não será

destruído. Expor essa criatura à luz da lua pode ressuscitá-la mesmo após ter sido destruída. Os adversários mais experientes sabem que a única maneira de aniquilar um nosferatu é cremar o cadáver do monstro ou espalhar os pedaços de seu corpo por lugares que seus lacaios jamais conseguirão encontrar.

A exposição direta à luz solar não desorienta ou fere fisicamente um nosferatu, mas o enfraquece drasticamente. Sempre que possível, a maior parte dos nosferatu ainda dorme em seus caixões durante o dia. Essas criaturas são tão vulneráveis à água corrente quanto o vampiro-base.

Vampiros Cerebrais

Um raro subtipo de nosferatu conhecido como "vampiro cerebral" se alimenta de fluido raquidiano, ao invés de sangue. Alguns estudiosos de ocultismo acreditam que todos esses monstros descendem de um mesmo vampiro incomum. No lugar da habilidade Drenar Sangue, os vampiros cerebrais e suas crias possuem o ataque especial a seguir. Entretanto, sob os outros aspectos, utilizam todas as estatísticas e habilidades especiais do nosferatu comum.



Drenar Inteligência (Ext): Um vampiro cerebral é capaz de sugar os fluidos raquidianos de vítimas vivas usando suas presas ao obter sucesso num teste de Agarrar. Caso imobilize o adversário, sugará seus fluidos, infligindo 1d4 pontos de dano permanente de Inteligência a cada rodada em que mantiver o ataque. As vítimas que tiverem sua Inteligência reduzida a 0 ou menos entrarão em estado catatônico. Caso morram enquanto sua Inteligência ainda estiver reduzida a 0 ou menos, ressuscitarão como vampiros cerebrais ou crias, dependendo dos seus Dados de Vida (veja *Cria*, acima). A criatura-base terá seu valor original de Inteligência restaurado devido à mudança para o tipo morto-vivo.

Vrykolaka

Os vrykolakas são uma linhagem de vampiros degradados, humilhada até mesmo por outros mortos-vivos. Suas mentes foram destruídas ao se transformarem em seres imortais e eles vivem somente como carneiros noturnos e portadores de pestes. Os vrykolakas possuem uma aparência cadavérica, com traços distorcidos, atrofiados ou inchados devido à decomposição do corpo. Eles exibem todos os sintomas visíveis das doenças que carregam, apesar de não sofrerem nenhum de seus efeitos. Seus olhos brilham com uma fraca luminescência esverdeada e seus dedos se curvam formando garras. Os vrykolakas não possuem presas e utilizam a ponta afiada de suas longas línguas para cortar as veias de suas vítimas.

Deslocamento: Aumente o deslocamento da criatura-base conforme a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka).

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta segundo a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka).

Ataques: O vrykolaka conserva todos os ataques da criatura-base e adquire dois ataques de garra, caso ainda não os tenha.

Dano: Os vrykolaka possuem ataques de garra. Caso a criatura-base não disponha dessa forma de ataque, use o dano indicado na tabela acima.

Ataques Especiais: O vrykolaka conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os *ataques descritos abaixo*.

Sono Febril (Sob): Um vrykolaka pode deixar suas vítimas num estado de inconsciência febril simplesmente encarando-as. Para isso, é preciso uma ação padrão, e aqueles que estiverem simplesmente olhando para ele não são afetados. Os alvos do vrykolaka devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficarão inconscientes como pela magia *sono* conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas este ataque é capaz

de atingir uma criatura com qualquer número de Dados de Vida. A vítima não despertará quando o vrykolaka drenar seu sangue. Essa habilidade tem alcance de 9 m.

Drenar Sangue (Ext): Igual ao vampiro-base, entretanto, a vítima também corre o risco de contrair uma infecção (veja a seguir).

Doença (Ext): Qualquer ser vivo que sofra dano causado pelas garras ou tenha seu sangue drenado por um vrykolaka corre o risco de contrair uma doença. O vampiro soma seu modificador de Carisma na CD do teste de resistência de Fortitude da vítima para evitar a infecção. Estas criaturas carregam uma doença (geralmente a Febre Imunda, veja adiante) que está diretamente ligada ao poder que as anima. Um vrykolaka que drenar o sangue de uma vítima doente também passará a transmitir esta doença, porém, a CD para evitar a infecção diminuirá em 1 ponto a cada dia após a transmissão. Quando a CD chegar a 0, a doença não estará mais presente no corpo do vampiro. Um vrykolaka pode portar qualquer doença transmitida através de ferimentos ou contato e carregar inúmeras doenças de uma vez. Um teste de Cura (CD 15) bem-sucedido indicará quais enfermidades o vrykolaka carrega apenas pela aparência da criatura.

Febre Imunda — transmissão pelas garras ou drenar sangue, teste de resistência de Fortitude (CD 12 + modificador de Carisma do vrykolaka), período de incubação: 1d3 dias; dano: 1d3 pontos de dano temporário de Destreza e 1d3 pontos de dano temporário de Constituição (consulte “Doenças” no capítulo três do *Livro do Mestre*).

Filhos da Noite (Sob): Os vrykolakas são os emissários de pestes e pragas. Uma vez por dia, são capazes de invocar um grupo de 6d10 DV de insetos monstruosos como uma ação padrão. Estas criaturas chegarão dentro de 2d6 rodadas e servirão ao vampiro durante 1 hora.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto pela doença contraída de um vrykolaka se tornará uma cria vampírica depois de 1d4 dias do sepultamento.

Se, em vez disso, o vrykolaka drenar a Constituição da vítima até 0 ou menos, ela retornará como uma cria vampírica caso tenha 4 DV ou menos e como um *vrykolaka* caso possua 5 DV ou mais. Em ambos os casos, a nova criatura se erguerá sob o comando do vampiro que a gerou e permanecerá escravizada até que seu mestre seja destruído.

Qualidades Especiais: O vrykolaka conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir.

Redução de Dano (Sob): A redução de dano do vrykolaka é determinada pela sua categoria de idade



(consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka).

Resistência à Expulsão (Ext): A resistência à expulsão do vrykolaka é determinada pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka).

Resistência (Ext): A mesma do vampiro-base.

Patas de Aranha (Sob): Idêntico ao vampiro-base.

Alterar Forma (Sob): Um vrykolaka pode assumir a forma de um rato atroz ou de um enxame de insetos minúsculos ou um bando de ratos numa ação padrão. Esta habilidade é similar à magia *metamorfosear-se* conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas o vampiro pode assumir apenas uma das formas indicadas aqui. Ele poderá permanecer assim até assumir outra ou até o próximo amanhecer.

Cada criatura do enxame ou do bando possui 1 Ponto de Vida, e ele será composto por um número de criaturas igual ao total de Pontos de Vida do vrykolaka. O vampiro sofre 1 ponto de dano para cada criatura que for morta. Estes seres ainda transmitirão as doenças do vrykolaka, mas ele costuma usar essa forma somente para recuar em combates ou para passar por espaços muito pequenos, já que são muito vulneráveis a ataques de área.

Cura Acelerada (Ext): Um vrykolaka recupera um certo número de pontos de dano a cada rodada, determinado pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka) enquanto possuir, no mínimo, 1 Ponto de Vida. Caso seus Pontos de Vida sejam reduzidos a 0 ou menos, ele assumirá automaticamente sua forma de enxame e tentará escapar. Pelo menos metade do enxame precisa alcançar o caixão em menos de 2 horas ou o vrykolaka será destruído. Uma vez dentro de seu caixão, ele recuperará 1 Ponto de Vida dentro de 1

hora e, em seguida, continuará se recuperando normalmente.

Habilidades: Aumente os valores da criatura-base conforme determinado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka). O valor mínimo que a Inteligência de um vrykolaka pode atingir é 3. Estas criaturas também recebem um modificador em seu Grau de Rejeição (GR) quando estiverem lidando com não-vrykolakas devido à sua aparência repugnante.

Organização: Solitário, casal, bando (2-5) ou praga (1-2 mais 2-5 crias vampíricas)

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base modificado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka).

Tesouro: Padrão

Como Repelir um Vrykolaka

Os vrykolakas não suportam o cheiro de alho ou de erva-doce e jamais entrarão num local repleto desses aromas. Da mesma forma, recuam diante de um símbolo sagrado apresentado de forma resoluta. Eles não podem cruzar uma linha contínua de sementes de anis. Esses elementos não ferem os vrykolakas, simplesmente os mantêm afastados.

Estas criaturas também são incapazes de cruzar água corrente, como o vampiro-base, embora a água parada não os incomode. Eles não conseguem entrar em qualquer cômodo que esteja impecavelmente limpo.

Como Destruir um Vrykolaka

A mera redução dos pontos de vida de um vrykolaka a 0 ou menos o incapacita, mas não o destrói. Entretanto, certos ataques podem aniquilar estas criaturas. Eles são vulneráveis à luz do sol e à água corrente, como o vampiro-base.

Modificadores de Envelhecimento do Vrykolaka

Categoria de Idade	Modif. de Habilidades						Redução de Dano	Cura Acelerada	Resistência à Expulsão	CA	GR	ND
	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.						
Neófito	+6	+8	-6	+4	+2	+0	10/+1	5	+3	+5	+2	+1
Experiente	+6	+10	-4	+4	+2	+0	15/+1	5	+3	+5	+2	+1
Antigo	+8	+10	-4	+6	+4	+3	15/+2	6	+4	+6	+3	+2
Venerável	+8	+12	-2	+6	+4	+3	20/+2	6	+5	+6	+4	+2
Insigne	+10	+12	-2	+8	+6	+6	20/+3	8	+6	+7	+5	+3
Patriarca	+12	+14	+0	+10	+8	+9	25/+3	10	+7	+7	+6	+4





Atravessar o crânio de um vrykolaka com uma estaca de ferro mata o monstro instantaneamente. Entretanto, ele ressuscitará se a estaca for removida, a não ser que seu corpo seja consumido pelo fogo. Os vrykolakas são particularmente vulneráveis à magia *remover doença*. Quando conjurada sobre eles, obrigam o vampiro a realizar um teste de resistência de Fortitude

ou receber 2 níveis negativos. Um vrykolaka descansando em seu caixão ou que se encontre incapacitado (com uma estaca de ferro) fracassará automaticamente no teste de resistência. Se ele possuir um número de níveis negativos igual aos seus DV, será permanentemente destruído.

Quando um vrykolaka for aniquilado, seu corpo se dissolverá em vapores fétidos, de forma similar à magia *névoa fétida* conjurada por um feiticeiro de 12º nível.

Vampiro Anão

Os anões aguardam pelo pós-vida como a recompensa final eterna após uma longa vida de trabalho. Para eles, tornar-se um morto-vivo é nada menos que uma amarga traição deste fim glorioso. Os vampiros anões são criaturas solitárias que evitam seus pares, tanto para se protegerem contra o ódio de seus semelhantes ainda vivos quanto pela vergonha de sua situação como mortos-vivos. Estas criaturas possuem cabelos e barbas brancos ou prateados e sua pele é tão fria e dura quanto uma rocha. Um vampiro anão deixa uma trilha quase imperceptível de poeira de cemitério por onde quer que passe.

Deslocamento: Aumente o deslocamento da criatura-base conforme a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão).

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta segundo a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão).

Ataques: Os mesmos do vampiro-base.

Dano: O mesmo do vampiro-base.

Ataques Especiais: O vampiro anão conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo.

Olhar Aterrador (Sob): Um vampiro anão incute medo nos corações de seus inimigos simplesmente encarando-os. Para isso, é preciso uma ação padrão. O vampiro precisa ser capaz de enxergar sua vítima, mas não é necessário que ela o veja. O alvo deste ataque visual deve realizar um teste de Medo imediatamente. Essa habilidade tem alcance de 9 m e é considerada um efeito mágico de medo.

Drenar Força (Sob): As criaturas vivas atingidas pelo ataque de pancada de um vampiro anão sofrerão 1d4 pontos de dano permanente de Força.

Drenar Sangue (Ext): Idêntico ao vampiro-base.

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia, um vampiro anão é capaz de invocar um grupo de 2d8 texugos, 2d6 carcajus ou 2d4 thoqqua como uma ação padrão. Estas criaturas chegarão dentro de 2d6 rodadas e servirão ao vampiro durante 1 hora.





Cria (Sob): Se um vampiro anão drenar a Constituição de outro anão, reduzindo-a a 0 ou menos, ele ressuscitará como uma cria vampírica caso tenha 4 DV ou menos ou como um vampiro caso possua 5 DV ou mais. Entretanto, para que isso aconteça, o cadáver da vítima precisa ser colocado dentro de um sarcófago de rocha e depois enterrado. Em seguida, o vampiro mestre deve visitar o corpo e salpicá-lo com metais em pó. Caso tudo isso seja feito, o novo vampiro ou cria se levantará 1d4 dias depois da visita do mestre e ficará sob o seu controle, permanecendo escravizado até que seu mestre seja destruído.

Qualidades Especiais: O vampiro anão conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir.

Redução de Dano (Sob): A redução de dano do vampiro anão é determinada pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão).

Resistência à Expulsão (Ext): A resistência à expulsão do vampiro anão é determinada pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão).

Resistência (Ext): A mesma do vampiro-base.

Resistência à Magia (Sob): Um vampiro anão receberá resistência à magia conforme sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão). Ele não consegue abdicar desta habilidade voluntariamente e precisa superá-la para conjurar magias.

Atravessar Rochas (Sob): Usando uma ação padrão, o vampiro é capaz de se mesclar a pedras sólidas, sem limite diário. Esta habilidade é similar à magia *mesclar-se às rochas*, mas o vampiro pode se mover livremente através das pedras com deslocamento de 6 m e permanecer mesclado a elas indefinidamente.

Sentido Sísmico (Ext): Um vampiro anão pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa a menos de 18 metros em contato com uma superfície de pedra.

Cura Acelerada (Ext): Um vampiro anão recupera um certo número de pontos de dano a cada rodada, determinado pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão) enquanto possuir, no mínimo, 1 Ponto de Vida. O número antes da barra indica a taxa de recuperação do vampiro acima do solo; o número depois da barra indica o mesmo valor sob o solo. Caso seus Pontos de Vida sejam reduzidos a 0 ou menos, ele usará sua habilidade de atravessar rochas automaticamente e tentará escapar. Ele precisa alcançar seu caixão dentro de 2 horas. Caso contrário, irá se materializar dentro das rochas e será destruído. Uma vez dentro de seu caixão, ele recuperará 1 Ponto de Vida dentro de 1 hora e, em seguida, continuará se recuperando normalmente.

Habilidades: Aumente os valores da criatura-base conforme determinado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão).

Organização: Solitário, casal ou tropa (1-2 mais 2-5 crias vampíricas).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base modificado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão).

Como Repelir um Vampiro Anão

Os vampiros anões recuam frente a espelhos ou símbolos sagrados apresentados de forma resoluta. Eles não conseguem atravessar uma linha contínua de aparas de metal, mesmo enquanto viajam através das rochas. Estes elementos não os ferem, apenas os mantêm afastados.

Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Anão

Categoria de Idade	Modif. de Habilidades						Redução de Dano	Cura Acelerada	Resistência à Expulsão	CA	RM	ND
	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.						
Neófito	+6	+2	+2	+2	+4	+0	15/+2	1/5	+4	+8	12	+3
Experiente	+8	+2	+4	+2	+4	+3	20/+2	1/5	+4	+8	14	+3
Antigo	+8	+4	+4	+4	+6	+3	20/+3	2/6	+5	+9	16	+4
Venerável	+10	+4	+6	+4	+6	+6	25/+3	2/7	+6	+9	18	+4
Insigne	+10	+6	+6	+6	+8	+6	25/+4	3/8	+7	+10	20	+5
Patriarca	+12	+8	+8	+8	+10	+9	30/+4	3/10	+8	+10	22	+6





Estas criaturas são completamente incapazes de entrar em qualquer estrutura que não tenha sido construída pelo menos em parte com pedra ou terra.

Como Destruir um Vampiro Anão

A mera redução dos pontos de vida de um vampiro anão a 0 ou menos o incapacita, mas não o destrói. Entretanto, certos ataques podem aniquilar estas criaturas.

Qualquer vampiro anão ficará desorientado quando for desmascarado. Ele poderá realizar apenas ações parciais e será transformado em pedra na próxima rodada caso não consiga escapar, como se tivesse sido afetado pela magia *carne em pedra*. No entanto, conjurar a magia *pedra em carne* depois disso restaurará o vampiro. A água retirada de uma fonte mineral queimará um vampiro anão com a mesma eficiência da água benta. Caso ele seja mergulhado numa fonte natural, perderá um terço dos seus pontos de vida por rodada até ser destruído no final da terceira rodada.

Empalar o coração de um vampiro anão com uma formação natural de pedra (como uma estalactite ou estalagmite) mata o monstro instantaneamente. Entretanto, ele ressuscitará se a estaca for removida, a não ser que o corpo seja destruído. Um método de garantir a destruição de um vampiro desse tipo é arrancar seu coração, embebê-lo em óleo durante três dias e então queimá-lo numa forja. Quando o coração for completamente reduzido a cinzas, o restante do corpo do vampiro se transformará em pó.

Vampiro Élfico

Os vampiros élficos são como tumores malignos no mundo, e sua mera presença envenena todos os elementos naturais ao redor. A metamorfose para morto-vivo distorce e marca para sempre suas características, transformando-os em paródias deformadas do que foram em vida. Estas criaturas costumam esconder suas faces monstruosas com véus ou mantos negros e volumosos. Ao contrário da maior parte das linhagens, estes vampiros se alimentam de beleza e de energia criativa, ao invés de sangue.

Deslocamento: Aumente o deslocamento da criatura-base conforme a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico).

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta segundo a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico).

Ataques: Os mesmos do vampiro-base.

Dano: O mesmo do vampiro-base.

Ataques Especiais: O vampiro élfico conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo.

Olhar Horripilante (Sob): Qualquer criatura que contemplar o rosto coberto de cicatrizes de um vampiro élfico precisará fazer um teste de Horror ou ficará paralisado (pelo efeito de horror; consulte o Capítulo Três do livro básico de **Ravenloft**). A vítima continuará paralisada por 1d4 rodadas depois que a face do vampiro sair de sua linha de visão. Este ataque visual tem alcance de 9 m.

Drenar Carisma (Sob): Os seres vivos atingidos pela pancada do vampiro élfico sofrerão 1d4 pontos de dano permanente de Carisma. Se este valor ficar abaixo de 3, a vítima se tornará um perdido e receberá automaticamente o efeito de loucura "ímpetus suicidas". Se o seu Carisma for reduzido a 0 ou menos, ela perderá sua vontade de viver e morrerá dentro de 2d6 horas.

Mácula do Apodrecimento (Sob): Qualquer planta tocada pela pele nua do vampiro élfico deverá realizar um teste de resistência de Fortitude ou sofrerá 1d4 pontos de dano por minuto até morrer. Uma vez iniciado, este processo de decomposição só pode ser impedido através da destruição do vampiro. Apesar disso, a criatura consegue sentir a agonia das plantas enquanto as mata lentamente e, portanto, tenta evitar o contato. Essa aflição leva muitos vampiros à loucura.

Habilidades Similares à Magia: 3/dia — *armadilha, constrição, crescer espinhos, torcer madeira*; 1/dia — *cúpula de proteção contra vida, muralha de espinhos, verme gigante*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um druida de 12º nível, mas o vampiro usa seu modificador de Carisma — e não de Sabedoria — para alterar os testes de resistência (CD 10 + modificador de Carisma do vampiro élfico + nível da magia).

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia, um vampiro élfico é capaz de invocar uma revoada de 5d10 falcões, 3d10 águias, uma matilha de 3d6 lobos ou um bando de 6d10 animais miúdos ou mínimos (apenas mamíferos), como texugos, macacos, ratos ou doninhas. Estas criaturas chegarão dentro de 2d6 rodadas e servirão ao vampiro durante 1 hora.

Cria (Sob): Um elfo ou meio-elfo que cometa suicídio devido aos efeitos do dano de Carisma de um vampiro élfico se levantará como uma cria vampírica 1d4 dias após seu sepultamento.

Se, em vez disso, o vampiro drenar o Carisma da vítima até 0 ou menos, causando sua morte, ela retornará como uma cria vampírica caso tenha 4 DV ou menos ou como um vampiro élfico caso possua 5 DV ou mais. Em ambos os casos, a nova criatura se erguerá sob o comando do vampiro que a gerou e permanecerá escravizada até que seu mestre seja destruído.

Qualidades Especiais: O vampiro élfico conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir.



Redução de Dano (Sob): A redução de dano do vampiro élfico é determinada pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico).

Resistência à Expulsão (Ext): A resistência à expulsão do vampiro élfico é determinada pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico).

Resistência (Ext): A mesma do vampiro-base.

Caminhar pelas Plantas (Sob): Usando uma ação padrão, um vampiro élfico pode usar *caminhar em árvores*, sem limite diário, através de árvores vivas. Ambas as árvores (o ponto de entrada e de saída) entram automaticamente em contato com o vampiro e estarão sujeitas aos efeitos da mácula do apodrecimento (veja acima).

Alterar Forma (Sob): Um vampiro élfico pode assumir a forma de uma águia ou de uma águia gigante usando uma ação padrão. Sob quaisquer outros aspectos, esta habilidade é similar à do vampiro-base.

Cura Acelerada (Ext): Um vampiro élfico recupera um certo número de pontos de dano a cada rodada, conforme determinado pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico) enquanto possuir, no mínimo, 1 Ponto de Vida. Caso seus pontos de vida sejam reduzidos a 0 ou menos, ele tentará escapar automaticamente para seu caixão usando sua habilidade de caminhar pelas plantas. Se passar mais de 2 rodadas consecutivas fora de uma árvore antes de chegar ao caixão, a criatura será destruída. Uma vez dentro de seu caixão, ele recuperará 1 Ponto de Vida dentro de 1 hora e, em seguida, continuará se recuperando normalmente.

Habilidades: Aumente os valores da criatura-base conforme determinado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do

Vampiro Élfico). Estas criaturas também recebem um modificador em seu Grau de Rejeição (GR) quando estiverem lidando com vampiros não-élficos devido à aparência antinatural e recoberta de cicatrizes.

Organização: Solitário, casal ou tropa (1-2 mais 2-5 crias vampíricas).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base modificado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico).

Como Repelir um Vampiro Élfico

Os vampiros élficos não são afetados por espelhos ou alho, mas não conseguem cruzar uma linha contínua de pétalas de flores. Elas devem estar frescas e perfumadas, tendo sido colhidas no máximo com 1 dia de antecedência. Se um vampiro élfico escutar música sendo tocada ou cantada precisará realizar um teste de resistência de Vontade (CD = resultado do teste de Atuação do artista) ou interromperá tudo o que estiver fazendo para escutar, deslumbrado. O vampiro poderá tentar um novo teste de resistência de Vontade uma vez por minuto para se livrar do fascínio e o efeito terminará imediatamente caso seja atacado. As flores e música não o ferem diretamente, apenas o mantêm afastado.

Caso um vampiro élfico viaje pelos subterrâneos, sofrerá 1d4 pontos de dano por rodada e não será capaz de usar cura acelerada ou quaisquer habilidades sobrenaturais ou similares à magia até retornar à superfície.

Como Destruir um Vampiro Élfico

A mera redução dos pontos de vida de um vampiro élfico a 0 ou menos o incapacita, mas não o destrói. Entretanto, certos ataques podem aniquilar estas criaturas.

Essas criaturas não são feridas pela luz do sol — na verdade, dependem dela. Um vampiro élfico que per-

Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico

Categoria de Idade	Modif. de Habilidades						Redução de Dano	Cura Acelerada	Resistência à Expulsão	CA	GR	ND
	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.						
Neófito	+4	+8	+2	+4	+0	+3	15/+1	4	+2	+4	+2	+2
Experiente	+4	+10	+4	+4	+0	+3	20/+1	4	+4	+4	+2	+2
Antigo	+6	+10	+4	+6	+2	+3	20/+2	5	+3	+5	+3	+3
Venerável	+6	+12	+6	+6	+2	+6	25/+2	5	+4	+5	+3	+3
Insigne	+8	+12	+6	+8	+4	+6	25/+3	6	+5	+6	+4	+4
Patriarca	+10	+14	+8	+10	+6	+9	30/+3	8	+6	+6	+5	+5



maneira fora do seu caixão entre o anoitecer e o amanhecer ficará desorientado, capaz de realizar apenas ações parciais, e será destruído na rodada seguinte caso não consiga escapar. A água corrente não tem efeito algum sobre os vampiros élficos, porém, a seiva fresca das árvores queima-os como água-benta.

Atravessar o coração de um vampiro élfico com uma estaca de carvão mata o monstro instantaneamente. No entanto, ele ressuscitará se a estaca for removida, a não ser que o corpo seja destruído. Um método seguro de aniquilar estes vampiros é decepar sua cabeça e queimá-la numa fogueira alimentada por cinzas de flores e arbustos silvestres. O fogo precisa queimar por pelo menos 24 horas para assegurar a destruição do vampiro.

Vampiro Gnomo

Quando alguns gnomos alegam que a vida não passa de uma cruel piada cósmica, citam como exemplo o vampiro gnomo. O tempo marca profundamente o corpo desta criatura, enrugando a pele com lentidão até atingir um estado semelhante à mumificação. Todos os vampiros gnomos são mudos, tirando-lhes a capacidade de contar as piadas e histórias que tanto apreciavam em vida. Um vampiro gnomo precisa usar o talento Magia Silenciosa para lançar qualquer magia que possua componentes verbais, incluindo seus truques naturais.

Deslocamento: Aumente o deslocamento da criatura-base conforme a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo).

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta segundo a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo).

Ataques: Os mesmos do vampiro-base.

Dano: O mesmo do vampiro-base.

Ataques Especiais: O vampiro gnomo conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo.

Carranca de Escárnio (Sob): Uma vez a cada 10 minutos, um vampiro gnomo pode distorcer seus traços num sorriso macabro. Esta habilidade é um ataque visual, mas exige uma ação padrão e tem alcance de 9 m. Qualquer criatura dentro desta área que avistar o rosto do mostro deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou começará a rir de forma incontrolável, num efeito similar à magia *riso histórico* de Tasha conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas com duração de 1d6 rodadas e vítimas de diferentes tipos não recebem bônus nos testes de resistência. Além disso, o alvo sofre dano a cada rodada que permanece rindo, conforme determinado pela categoria de idade do vampiro (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo).

Drenar Destreza (Sob): Os seres vivos atingidos pela pancada do vampiro gnomo sofrerão 1d4 pontos de dano permanente de Destreza.

Drenar Sangue (Ext): Idêntico ao vampiro-base.

Domínio dos Animais (Sob): Esta habilidade funciona como a dominação do vampiro-base, mas afeta apenas animais.

Cria (Sob): Para gerar um novo lacaio, um vampiro gnomo precisa reduzir a Constituição de um gnomo até 0 ou menos e em seguida colocar o cadáver no mesmo sarcófago em que descansa. Ele precisa permanecer deitado sobre a vítima durante três dias inteiros, sem sair nem mesmo para se alimentar e deixando que sua energia negativa penetre no corpo do alvo. No final deste período, a vítima ressuscitará como um vampiro gnomo caso tenha 5 DV ou mais. A nova criatura se erguerá sob o comando do vampiro que a gerou e permanecerá escravizada até que seu mestre seja destruído.

Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomo

Categoria de Idade	Modif. de Habilidades						Redução de Dano	Cura Acelerada	Resistência à Expulsão	CA	Riso	ND
	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.						
Neófito	+0	+6	+2	+6	+4	+0	15/+1	3	+4	+6	1d4	+1
Experiente	+0	+8	+2	+8	+4	+0	20/+1	3	+4	+6	1d6	+1
Antigo	+2	+8	+4	+8	+6	+3	20/+2	5	+5	+7	1d8	+2
Venerável	+2	+10	+4	+10	+6	+3	25/+2	5	+5	+7	1d8	+2
Insigne	+4	+10	+6	+10	+8	+6	25/+3	6	+6	+8	1d10	+3
Patriarca	+6	+12	+8	+12	+10	+9	30/+3	8	+7	+8	1d10	+4





Os vampiros gnomos são incapazes de gerar crias vampíricas.

Qualidades Especiais: O vampiro gnomo conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir.

Redução de Dano (Sob): A redução de dano do vampiro gnomo é determinada pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomos).

Resistência à Expulsão (Ext): A resistência à expulsão do vampiro gnomo é determinada pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomos).

Resistência (Ext): Um vampiro gnomos possui resistência 20 contra fogo, eletricidade e frio.

Imunidades (Sob): As armas metálicas atravessam o corpo de um vampiro gnomos sem lhe causar qualquer dano, independente do seu bônus de melhoria. Se uma arma mágica causar algum tipo de dano adicional (como o dano por fogo causado por uma arma de explosão flamejante), o vampiro gnomos o sofrerá normalmente. Esta criatura desacredita todas as ilusões automaticamente.

Forma Espectral (Sob): Como uma ação padrão, um vampiro gnomos pode assumir a forma de uma esfera de luz, similar a um fogo-fátuo. Ele é incorpóreo nesta forma e consegue permanecer assim por tempo indeterminado. Ele adquire um deslocamento de voo de 6 m com capacidade de manobra perfeita. Assim como todas as criaturas incorpóreas, um vampiro gnomos na forma espectral é capaz de atravessar diversos objetos sólidos. Entretanto, não consegue atravessar efeitos de força, seres vivos ou qualquer tipo de material que já esteve vivo, como paredes de madeira ou uma tenda de couro.

Patas de Aranha (Ext): Idêntico ao vampiro-base, mas um vampiro gnomos pode escalar apenas superfícies feitas de materiais inorgânicos, como rocha, metal ou terra. Ele seria incapaz de escalar uma muralha de madeira, por exemplo.

Alterar-se (SM): Esta habilidade funciona como a magia conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas o vampiro consegue manter a ilusão indefinidamente. Um vampiro gnomos é capaz de usar esta habilidade como uma ação padrão, sem limite diário.

Cura Acelerada (Ext): Um vampiro élfico recupera um certo número de pontos de dano a cada rodada, conforme determinado pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Élfico) enquanto possuir, no mínimo, 1 Ponto de Vida. Caso seus pontos de vida sejam reduzidos a 0 ou menos, ele assumirá a forma espectral automática-

mente e tentará escapar. Ele precisa alcançar seu caixão em menos de 2 horas ou será completamente destruído. Uma vez dentro de seu caixão, ele recuperará 1 Ponto de Vida dentro de 1 hora e, em seguida, continuará se recuperando normalmente.

Habilidades: Aumente os valores da criatura-base conforme determinado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomos)

Organização: Solitário, casal

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base modificado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Gnomos).

Como Repelir um Vampiro Gnomos

Os vampiros gnomos recuam diante de um espelho com fundo de prata ou de um símbolo sagrado apresentado de forma resoluta. É necessário obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD = teste de Carisma do portador) ou o vampiro será fascinado pela exibição convicta de qualquer jóia durante 2d4 rodadas. Este efeito terminará imediatamente caso o vampiro gnomos seja atacado. Estes elementos não o ferem, apenas o mantêm afastado.

Estas criaturas são incapazes de entrar numa casa ou qualquer outra construção, a menos que batam à porta uma vez e sejam respondidos por uma criatura viva. Nas terras onde vagam os vampiros gnomos, os habitantes mais cautelosos não responderão até que o visitante bata pela segunda ou terceira vez.

Como Destruir um Vampiro Gnomos

A mera redução dos pontos de vida de um vampiro élfico a 0 ou menos o incapacita, mas não o destrói. Entretanto, certos ataques podem aniquilar estas criaturas. A exposição direta à luz solar é devastadora: o vampiro precisa escapar dela com uma ação padrão ou será aniquilado.

Atravessar o coração de um vampiro gnomos com uma estaca de prata mata o monstro instantaneamente. No entanto, ele ressuscitará se a estaca for removida, a não ser que o corpo seja destruído. Os gnomos juram que a única maneira de destruir um vampiro gnomos é amputar suas mãos e atirá-las numa fonte de calor vulcânico, deixando-as queimar por 24 horas. Depois, o corpo precisa ser colocado dentro de um caixão de madeira obra-prima (preço de mercado: 160 PO). Em seguida, os olhos do vampiro precisam ser removidos e substituídos por jóias, cada uma valendo 100 PO, no mínimo. Uma vez completado o ritual, o caixão precisa ser lacrado com pregos e enterrado. Só então pode-se



ter certeza de que o vampiro gnomo foi completamente exterminado.

Vampiro Halfling

Existem poucas coisas que os halflings apreciem mais do que um bom cachimbo e a estrada livre. Como mortos-vivos, até mesmo estes prazeres simples se tornam paródias distorcidas. Os vampiros halflings são semelhantes aos seus parentes vivos, mas sua pele é pálida e às vezes ressequida. Suas presas são longas e afiadas, concedendo um ar feroz ao seu rosto. Estas criaturas colecionam troféus tétricos extraídos de suas vítimas. Muitos vampiros halflings não possuem um dedo da mão ou do pé ou uma orelha, retirados durante os seus momentos finais de vida.

Deslocamento: Aumente os valores da criatura-base conforme a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling).

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta segundo a categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling).

Ataques: Os mesmos do vampiro-base.

Dano: O mesmo do vampiro-base.

Ataques Especiais: O vampiro halfling conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo.

Aura de Fadiga (Sob): Todas as criaturas vivas que estejam a até 18 m de distância de um vampiro halfling devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou ficarão fatigadas. As criaturas que já estão neste estado ficarão exaustas (consulte o glossário do Livro do Jogador). A duração deste efeito é de 1d6 rodadas.

Drenar Vitalidade (Sob): As vítimas vivas atingidas pela pancada de um vampiro halfling sofrerão 1d4 pon-

tos de dano temporário de Força e 1d4 pontos de dano temporário de Destreza.

Drenar Sangue (Ext): Idêntico ao vampiro-base.

Habilidades Similares à Magia: Sem limite diário — *purificar alimentos*; 3/dia — *criar alimentos*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 12º nível. Um vampiro halfling também pode tornar alimentos impróprios para o consumo como uma ação parcial. Esta habilidade similar à magia estraga 10 m³ (CD 10 + modificador de Carisma do vampiro halfling).

Filhos da Noite (Sob): Uma vez por dia, um vampiro halfling é capaz de invocar uma matilha de 4d8 cachorros ou um bando de 4d10 gatos usando uma ação padrão. Estas criaturas chegarão dentro de 2d6 rodadas e servirão ao vampiro durante 1 hora.

Cria (Sob): Qualquer halfling morto pelo dano de Constituição infligido por um vampiro halfling se levantará como uma cria vampírica caso tenha 4 DV ou menos ou como um vampiro halfling caso possua 5 DV ou mais. Em ambos os casos, a nova criatura se erguerá sob o comando do vampiro que a gerou e permanecerá escravizada até que seu mestre seja destruído.

Qualidades Especiais: O vampiro halfling conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir.

Resistência à Expulsão (Ext): A resistência à expulsão do vampiro halfling é determinada pela sua categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling).

Resistência (Ext): A mesma do vampiro-base.

Forma Gasosa (Sob): Idêntico ao vampiro-base, mas ao invés de se transformar numa névoa gélida, o vampiro halfling assume a forma de uma nuvem com um aroma agradável de tabaco.

Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling

Categoria de Idade	Modif. de Habilidades						Redução de Dano	Cura Acelerada	Resistência à Expulsão	CA
	For	Des	Int	Sab	Car	Desl.				
Neófito	+0	+6	+2	+4	+6	+0	3/4/5	+4	+6	+1
Experiente	+0	+6	+2	+6	+8	+0	3/4/5	+4	+6	+1
Antigo	+2	+8	+4	+6	+8	+3	4/5/6	+5	+7	+2
Venerável	+2	+8	+4	+8	+10	+3	4/5/6	+6	+7	+2
Insigne	+4	+10	+6	+8	+10	+6	5/6/8	+7	+8	+3
Patriarca	+6	+12	+8	+10	+12	+9	6/8/10	+8	+8	+4



Pés Leves (Ext): Um vampiro halfling sempre se move em silêncio.

Alterar Forma (Sob): Um vampiro halfling pode assumir a forma de um javali, cachorro, cachorro de montaria ou coruja como uma ação padrão. Sob quaisquer outros aspectos, esta habilidade é similar à do vampiro-base.

Cura Acelerada (Ext): Um vampiro halfling recupera um certo número de pontos de dano a cada rodada, conforme determinado pela sua categoria de idade e pela fase da lua (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling) enquanto possuir, no mínimo, 1 Ponto de Vida. O primeiro número representa a taxa de recuperação da criatura quando a lua estiver entre quarto minguante e quarto crescente; o valor do meio entre os quartos crescente e minguante e o último representa a taxa de recuperação do vampiro durante as três noites da lua cheia. Caso seus pontos de vida sejam reduzidos a 0 ou menos, o vampiro halfling assumirá *forma gasosa* automaticamente para fugir. Ele precisará alcançar seu caixão em menos de 2 horas ou será destruído. Uma vez dentro de seu caixão, ele recuperará 1 Ponto de Vida dentro de 1 hora e, em seguida, continuará se recuperando normalmente.

Habilidades: Aumente os valores da criatura-base conforme determinado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling).

Organização: Solitário, casal, bando (2-5) ou tropa (1-2 mais 2-5 crias vampíricas)

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base modificado pela categoria de idade (consulte a tabela Modificadores de Envelhecimento do Vampiro Halfling)

Como Repelir um Vampiro Halfling

Os vampiros halflings não suportam o odor da fumaça do tabaco (exceto o de sua própria *forma gasosa*) e não entrarão numa área que exale esse cheiro. Da mesma forma, recuam diante de um símbolo sagrado apresentado de forma resoluta. Um vampiro halfling é incapaz de entrar em qualquer cômodo no qual haja qualquer tipo de fogo e não pode atravessar uma porta ou janela que tenha uma ferradura pendurada no batente. Estes elementos não ferem o vampiro, apenas o mantêm afastado.

Ainda que a maior parte dos vampiros precise descansar sobre o solo nativo, muitos ganham mobilidade aprendendo a carregar em suas viagens uma caixa de terra tirada de sua própria sepultura. O vampiro halfling não é capaz de usufruir dos prazeres das viagens; ele não pode descansar a mais de 1,5 km de onde foi sepultado

pela primeira vez. A maior parte dessas criaturas é enterrada próximo a áreas densamente povoadas, mas existem alguns infelizes que foram sepultados em áreas remotas e acabaram enlouquecendo de fome.

Como Destruir um Vampiro Halfling

A mera redução dos pontos de vida de um vampiro halfling a 0 ou menos o incapacita, mas não o destrói. Entretanto, certos ataques podem aniquilar estas criaturas.

O vampiro halfling é tão vulnerável à luz solar e à água corrente quanto o vampiro comum. Além disso, a chuva o queima como se fosse ácido, portanto, ele jamais abandonará seu covil durante uma tempestade. Se uma dessas criaturas tomar chuva, sofre dano por ácido a cada rodada, conforme sua intensidade.

Chuva	Dano
Comum	1d6
Pesada (tempestade)	1d8
Torrencial (furacão)	1d10

Quando um vampiro halfling tiver seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos devido à chuva, será destruído.

Estas criaturas podem ser mortas instantaneamente ao se trespassar seu coração com uma estaca de madeira. O instrumento precisa ter acabado de sair das chamas e estar com a ponta ainda ardendo quando for introduzido no peito do vampiro. No entanto, ele ressuscitará se a estaca for removida, a não ser que o corpo seja destruído. Uma maneira segura de aniquilar um vampiro halfling é decepar suas mãos e pés, lançando-os no fogo. Caso essas chamas sejam mantidas por 3 horas, o vampiro evaporará, transformando-se em fumaça, e será destruído.

Exemplo de Chiang-Shi

Este exemplo usa como criatura-base um monge humano de 5º nível.

Chiang-Shi Neófito Morto-Vivo (Médio — Vampiro)

Dados de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	15 m
CA:	25 (+4 Des, +3 Sab, +1 monge, +6 natural, +1 armadura)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +11 (ou <i>kama</i> +1 +13); ou à distância: funda (obra-prima) +8
Dano:	Garra 1d4+5 e drenar energia; <i>kama</i> 1d6+6; ou funda 1d4





Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Ataque desarmado, ataque atordoante, mesmerismo, drenar energia, drenar sangue, habilidades similares à magia, filhos da noite, cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, evasão, queda suave, Redução de Dano 15/+1, corrosão, resistência à expulsão +4, resistência a frio e eletricidade 20, invisibilidade, passadas aéreas, alterar forma, cura acelerada, fraquezas do chiang-shi
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +10, Von +7
Habilidades:	For 20, Des 18, Con —, Int 12, Sab 17, Car 14
Perícias:	Equilíbrio +12, Blefar +10, Concentração +10, Diplomacia +10, Esconder-se +12, Saltar +13, Ouvir +13, Furtividade +12, Procurar +9, Sentir Motivação +11, Observar +13, Acrobacia +12
Talentos:	Prontidão, Reflexos de Combate, Desviar Objetos, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Foco em Arma (kama)

Combate

A CD do teste de resistência de Vontade contra o mesmerismo deste chiang-shi e de Fortitude contra sua corrosão é 14. A CD dos testes de resistência contra as habilidades similares à magia é 17.

Itens Mágicos Carregados: *kama +1, braçadeiras de armadura +1, 2 poções de agilidade felina*

Nível de Desafio: 7

Exemplo de Nosferatu

Este exemplo usa como criatura-base um aristocrata humano de 5º nível.

	Nosferatu Neófito Morto-Vivo (Médio — Vampiro)
Dados de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	26 (+4 Des, +6 natural, +6 <i>camisão de cota de malha +2</i>)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +4 (ou <i>sabre +1</i> +8); ou à distância: besta pesada (obra-prima) +8
Dano:	Pancada 1d6+1; <i>sabre</i> 1d6+2, dec. 18–20/x2; ou besta pesada 1d10, dec. 19–20/x2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Dominação, drenar sangue, filhos da noite, cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, Redução de Dano 15/+1, resistência à expulsão +4, resistência a frio e eletricidade 20, forma gasosa, patas de aranha, alterar forma, regeneração lunar 3/4/6/8, sono restaurador, impotência à luz do dia, fraquezas do nosferatu
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +7, Von +6
Habilidades:	For 12, Des 18, Con —, Int 12, Sab 14, Car 22

Perícias:	Blefar +21, Diplomacia +16, Obter Informação +11, Esconder-se +12, Mensagens Secretas +7, Intimidar +11, Ouvir +12, Furtividade +12, Leitura Labial +6, Procurar +9, Sentir Motivação +15, Observar +12
Talentos:	Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Foco em Perícia (Diplomacia), Foco em Arma (sabre)

Combate

A CD do teste de resistência de Vontade contra a habilidade de dominação deste nosferatu é 18.

Itens Mágicos Carregados: *sabre +1, camisão de cota de malha +2*

Nível de Desafio: 7

Exemplo de Vrykolaka

Este exemplo usa como criatura-base um guerreiro humano de 5º nível.

	Vrykolaka Neófito Morto-Vivo (Médio — Vampiro)
Dados de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	21 (+5 Des, +5 natural, +1 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +11
Dano:	Garra 1d4+6 e doença
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Sono febril, drenar sangue, doença (febre imunda), filhos da noite, cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, Redução de Dano 10/+1, resistência à expulsão +3, resistência a frio e eletricidade 20, patas de aranha, alterar forma, cura acelerada, fraquezas do vrykolaka
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +8, Von +4
Habilidades:	For 22, Des 21, Con —, Int 6, Sab 16, Car 10
Perícias:	Blefar +7, Adestrar Animais +4, Esconder-se +13, Intimidar +6, Saltar +12, Ouvir +13, Furtividade +13, Procurar +6, Sentir Motivação +11, Observar +13. GR 2
Talentos:	Prontidão, Percepção às Cegas, Reflexos de Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso, Corrida

Combate

A CD do teste de resistência de Vontade contra o sono febril deste vrykolaka e de Fortitude para resistir à infecção pela febre imunda é 12.

Itens Mágicos Carregados: *Anel de proteção +1*

Nível de Desafio: 6



Exemplo de Vampiro Anão

Este exemplo usa como criatura-base um guerreiro anão de 5º nível.

	Vampiro Anão Neófito Morto-Vivo (Médio — Vampiro)
Dados de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m
CA:	29 (+1 Des, +8 natural, +8 <i>armadura de batalha</i> +2, +2 escudo grande de aço)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +11 (ou <i>machado de guerra anão</i> +1 +14); ou à distância: machado de arremesso +7
Dano:	Pancada 1d6+6 e dano de Força; machado de combate anão 1d10+7, dec. x3; ou machado de arremesso 1d6+6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Olhar aterrador, drenar Força, drenar sangue, filhos da noite, cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, Redução de Dano 15/+2, resistência à expulsão +4, resistência a frio e eletricidade 20, RM 12, atravessar rochas, sentido sísmico, visão no escuro 18 m, cura acelerada 1/5, fraquezas do vampiro anão
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 22, Des 15, Con —, Int 12, Sab 14, Car 10
Perícias:	Avaliação +3, Escalar +14, Ofícios (armadureiro) +9, Ofícios (armeiro) +9, Blefar +8, Esconder-se +10, Intimidar +2, Ouvir +12, Furtividade +10, Cavalgar +7, Procurar +9, Sentir Motivação +10, Observar +12
Talentos:	Prontidão, Trespasar, Reflexos de Combate, Esquiva, Usar Arma Exótica (machado de combate anão), Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado de combate anão), Especialização em Arma (machado de combate anão)

Combate

A CD do teste de resistência de Vontade contra o olhar aterrador deste vampiro anão é 12.

Itens Mágicos Carregados: *machado de guerra anão* +1, *armadura de batalha* +2, *pedra de alerta*, *poção de força do touro*

Nível de Desafio: 8

Exemplo de Vampiro Élfico

Este exemplo usa como criatura-base um ranger elfo de 5º nível.

	Vampiro Élfico Neófito Morto-Vivo (Médio — Vampiro)
Dados de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+12 (+8 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	22 (+8 Des, +4 natural, +1 <i>armadura acolchoada</i>)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +9 (ou <i>espada longa</i> +1 +10); ou à distância: <i>arco longo composto [reforçado]</i> +1 +14
Dano:	Pancada 1d6+4 e dano de Carisma; <i>espada longa</i> 1d8+4, dec. 18–20/x2; ou <i>arco longo [reforçado]</i> 1d8+4, dec. x3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Olhar horripilante, drenar Carisma, mácula do apodrecimento, habilidades similares à magia, filhos da noite, cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, rastrear, inimigo predileto (goblinóides +2, elfos +1), Redução de Dano 15/+1, resistência à expulsão +2, resistência a frio e eletricidade 20, caminhar pelas plantas, alterar forma, cura acelerada, fraquezas do vampiro élfico
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +12, Von +5
Habilidades:	For 18, Des 26, Con —, Int 12, Sab 16, Car 8
Perícias:	Blefar +7, Esconder-se +20, Adestrar Animais +3, Senso de Direção +7, Conhecimento (natureza) +9, Ouvir +15, Furtividade +20, Procurar +11, Sentir Motivação +11, Observar +15, Sobrevivência +11. GR 5
Talentos:	Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Tiro Certo, Precisão

Combate

A CD do teste de resistência de Vontade contra o olhar horripilante deste vampiro élfico e de Fortitude contra sua mácula do apodrecimento é 11. A CD do teste de resistência contra as habilidades similares à magia é 9 + nível da magia.

Itens Mágicos Carregados: *espada longa* +1, *arco longo composto [reforçado]* +1 (+4), *manto da resistência* +1, *olhos de água*

Nível de Desafio: 7



Exemplo de Vampiro Gnomo

Este exemplo usa como criatura-base um ilusionista gnomo de 5º nível.

Vampiro Gnomo Neófito Morto-Vivo (Pequeno — Vampiro)

Dados de Vida:	5d12+3 (35 PV)
Iniciativa:	+9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m, voo 6 m (perfeito)
CA:	23 (+1 tamanho, +5 Des, +6 natural, +1 armadura)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +2 (ou adaga +2); ou à distância: <i>besta leve</i> +1 +9
Dano:	Pancada 1d4—1 e dano de Destreza; adaga 1d4—1; ou <i>besta leve</i> +1 1d8, dec. 19—20/x2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Carranca de escárnio, drenar Destreza, drenar sangue, domínio dos animais, cria, habilidades similares à magia inatas
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, familiar rato, Redução de Dano 15/+1, resistência à expulsão +4, resistência a frio e eletricidade 20, imunidades, forma espectral, patas de aranha, cura acelerada 3, fraquezas do vampiro gnomo
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +9, Von +9
Habilidades:	For 8, Des 20, Con —, Int 18, Sab 18, Car 12
Perícias:	Alquimia +14, Blefar +9, Concentração +9, Esconder-se +13, Conhecimento (mortos-vivos) +9, Ouvir +16, Furtividade +13, Espionar +8, Procurar +12, Sentir Motivação +12, Identificar Magia +12, Observar +14
Talentos:	Prontidão, Magias em Combate, Reflexos de Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Escrever Pergaminhos, Magia Silenciosa, Vitalidade

Combate

A CD dos testes de resistência de Vontade contra a carranca de escárnio e a dominação de animais deste vampiro gnomo é 13. A CD do teste de resistência contra as habilidades similares à magia é 11 + nível da magia.

Magias Arcanas (5/4/3/2): Ilusionista. Escola Proibida: Conjuração. A CD do teste de resistência contra as magias deste vampiro é 14 + nível da magia.

Itens Mágicos Carregados: *Besta leve* +1, *poção de agilidade felina*, *poção de invisibilidade*, *varinha de mãos flamejantes*, *braçadeiras da armadura* +1, *manto da resistência* +1

Nível de Desafio: 6

Exemplo de Vampiro Halfling

Este exemplo usa como criatura-base um halfling ladino de 5º nível.

Vampiro Halfling Neófito Morto-Vivo (Pequeno — Vampiro)

Dados de Vida:	5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+11 (+7 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m
CA:	26 (+1 tamanho, +7 Des, +6 natural, +2 <i>armadura acolchoada</i> +1, +1 broquel [obra-prima])
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +4 (ou <i>adaga</i> +1 +13); ou à distância: <i>adaga</i> +1 +13
Dano:	Pancada 1d4 e dano de vitalidade; ou <i>adaga</i> 1d4, dec. 19—20/x2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Ataque furtivo +3d6, aura de fadiga, drenar vitalidade, drenar sangue, habilidades similares à magia, filhos da noite, cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, evasão, esquiva sobrenatural, resistência à expulsão +4, resistência a frio e eletricidade 20, forma gasosa, pés leves, alterar forma, cura acelerada, fraquezas do vampiro halfling
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +15, Von +5
Habilidades:	For 10, Des 24, Con —, Int 16, Sab 14, Car 14
Perícias:	Equilíbrio +15, Blefar +18, Escalar +10, Operar Mecanismo +11, Disfarces +10, Falsificação +11, Esconder-se +23, Saltar +10, Ouvir +14, Furtividade +17, Abrir Fechaduras +15, Procurar +11, Sentir Motivação +10, Observar +12, Acrobacias +15
Talentos:	Prontidão, Reflexos de Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Usar Escudos, Acuidade com Arma (<i>adaga</i>)

Combate

A CD do teste de resistência de Vontade contra a aura de fadiga deste vampiro halfling é 14. A CD do teste de resistência contra as habilidades similares à magia é 12 + nível da magia.

Itens Mágicos Carregados: *adaga* +1, *armadura acolchoada* +1, *flauta dos esgotos*

Nível de Desafio: 6





Lorde Carniçal

Os lordes carniçais são as almas amaldiçoadas dos humanóides que se atreveram a provar o sabor da carne de sua própria raça. Estes indivíduos recebem a medonha atenção dos Poderes Sombrios e são corrompidos por seus pecados canibalescos. Eles se tornam criaturas deformadas, eventualmente morrendo e ressuscitando na forma de lordes carniçais, os mestres dos mortos vorazes.

Estas criaturas são solitárias e dominam territórios determinados. Preferem lugares onde se os mortos podem ser encontrados em abundância, como cemitérios ou campos de batalha. Os lordes carniçais comandam bandos enormes de carniçais e lívidos, usando esses grupos para aumentar sua influência, gerar crias e coletar carne viva para saciar sua fome intensa.

Os lordes carniçais são confundidos com seus parentes mais fracos com facilidade. Possuem a pele firmemente cingida à carne, presas e garras afiadas e línguas longas e ásperas. Alguns se diferenciam de seus servos por vestirem roupas velhas e esfarrapadas, resquícios do que um dia foram em vida.

Os lordes carniçais falam os mesmos idiomas de quando eram vivos. São capazes de se comunicar telepaticamente com qualquer carniçal ou lívido num raio de 30 metros.

Como Criar um Lorde Carniçal

“Lorde Carniçal” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide ou humanóide monstruoso (daqui por diante denominada “criatura-base”). O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. Ele conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base. Caso esta apresente deslocamento de Natação, o lorde carniçal conservará sua habilidade de natação e se tornará um lorde lacedon.

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta em +4.

Ataques: Um lorde carniçal conserva todos os ataques da criatura-base e adquire dois ataques de garra e um ataque de mordida, caso ainda não os tenha.

Dano: Os lordes carniçais possuem ataques de garra e mordida. Caso a criatura-base não disponha dessas formas de ataque, use os valores de dano indicados na tabela a seguir. As criaturas dotadas de ataques naturais mantêm seus valores de dano ou usam os da tabela, se forem maiores.

Ataques Especiais: O lorde carniçal conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo. Os testes de resistência têm CD 10 + 1/2 dos DV do lorde carniçal + seu modificador de Carisma.

Miasma (Sob): O ar ao redor do lorde carniçal é tão pesado, graças ao fedor do mal que, conforme se aproxima dele, uma criatura distingue o miasma como uma névoa esverdeada e repulsiva. Qualquer criatura de tendência bondosa a até 18 metros do lorde carniçal deverá obter sucesso num teste de resistência de Vontade ou sofrerá -4 de penalidade de moral em todas as jogadas de ataque, testes de perícia e de resistência. Essa penalidade persistirá até que a criatura deixe a área afetada. Este é um efeito de medo sobrenatural.

Paralisia (Sob): As criaturas que sofrem os ataques de garra ou mordida do lorde carniçal devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos DV do lorde carniçal + seu modificador de Carisma) ou ficarão paralisadas durante 1d6+6 minutos.

Febre Devoradora (Sob): Doença sobrenatural — Transmissão através da mordida, teste de resistência de

Tamanho	Dano da Mordida	Dano das Garras	Febre Devoradora
Minúsculo	1	—	62,5 g
Mínimo	1d2	1	125 g
Miúdo	1d3	1d2	250 g
Pequeno	1d4	1d3	500 g
Médio	1d6	1d4	1 kg
Grande	1d8	1d6	2 kg
Enorme	2d6	2d4	4 kg
Imenso	2d8	2d6	8 kg
Colossal	4d6	2d8	16 kg



Fortitude (CD 20), período de incubação 1d4 dias; 1d4 pontos de dano temporário de Constituição e especial. A mordida de um lorde carniçal pode infectar as vítimas com a mesma fome insaciável que o aflige. Uma vítima infectada precisa consumir uma quantidade de carne por dia determinada pelo seu tamanho (consulte a tabela acima). Inicialmente, qualquer tipo de carne crua será suficiente. No entanto, se a doença causar mais de 2 pontos de dano de Constituição, a fome será saciada apenas com a carne de humanóides. Caso a vítima perca mais de 5 pontos de Constituição, a fome será satisfeita apenas pela carne de humanóides vivos.

A cada dia em que não saciar sua fome, a vítima infectada sofrerá 1d4 pontos de dano temporário de Constituição e deverá realizar um Teste de Loucura (CD 10 + 1 por ponto de dano de Constituição sofrido). Um fracasso significa que a vítima ficará temporariamente enlouquecida e deverá tentar comer carne. Essa doença só pode ser curada pela magia *cura completa*; magias menos poderosas não serão suficientes.

Cria (Sob): Qualquer humanóide ou humanóide monstruoso reduzido a 0 ou menos de Constituição pela febre devoradora de um lorde carniçal morrerá e se tornará um lorde carniçal depois de 24 horas se o cadáver não for destruído. Se ao invés disso o lorde carniçal matar sua vítima com suas garras ou sua mordida, ela se tornará um lívido após 1d4 dias. A cria se erguerá sob o comando do lorde carniçal que a gerou e permanecerá escravizada até ser destruída.

Qualidades Especiais: Um lorde carniçal conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir e o tipo morto-vivo.

Resistência à Expulsão (Ext): Os lordes carniçais recebem +2 de resistência à expulsão.

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +2, Des +4, Int +2, Sab +2, Car +4. Sendo um morto-vivo, o lorde carniçal não possui um valor de Constituição.

Perícias: Os lordes carniçais recebem +8 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Procurar e Observar. O restante permanece igual à criatura-base.

Talentos: Os lordes carniçais adquirem Ataques Múltiplos, supondo-se que a criatura-base ainda não possuía este talento.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização: Solitário ou tropa (1 mais 2-4 lívidos e 7-12 carniçais).

Nível de Desafio: O mesmo da criatura-base +2.

Tesouro: Padrão

Tendência: Sempre Caótico e Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem



Exemplo de Lorde Carniçal

Este exemplo usa como criatura-base um guerreiro humano de 6º nível.

	Lorde Carniçal Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida:	6d12 (39 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	21 (+3 Des, +4 natural, +4 camisa de cota de malha [obra-prima])
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +10; mordida +8 ou espada bastarda (obra-prima) +14; à distância: arco curto (obra-prima) +10
Dano:	Garra 1d4+4, mordida 1d6+2; espada bastarda 1d10+8; ou arco curto 1d6
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Miasma, paralisia, febre devoradora, cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, resistência à expulsão +2
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +5, Von +4
Habilidades:	For 18, Des 17, Con —, Int 12, Sab 15, Car 13
Perícias:	Escalar +10, Esconder-se +12, Saltar +10, Ouvir +11, Furtividade +12, Procurar +10, Observar +11, Cavalgar +9, Natação +10
Talentos:	Trespasar, Esquiva, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Trespasar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda)



Combate

O teste de resistência de Vontade contra o *miasma* deste lorde carnícal tem CD 14.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Nível de Desafio: 8

Lorde Zumbi

Embora sejam criaturas estúpidas, patéticas e sem vontade própria, os mortos errantes são seres horríveis que despertam um medo primitivo nas almas infelizes que os encontram. Como seria, então, um cadáver errante dotado de inteligência plena, com a força de vontade de uma mente humana e o poder de se impor sobre seus inferiores? O lorde zumbi é essa criatura.

Os lordes zumbis são criados apenas através de um conjunto de circunstâncias incomuns. Um humanóide de tendência maligna precisa ser assassinado por um morto-vivo, sem aderir às hostes da imortalidade. Em seguida, é necessário que uma tentativa de ressuscitar o indivíduo através da magia *reviver os mortos* falhe, e o cadáver fracasse no teste de resistência de Fortitude. Se isso acontecer, o falecido poderá ingressar na pós-vida na forma de um lorde zumbi cadavérico e decomposto.



Os lordes zumbis são criaturas arrogantes que se consideram superiores aos seres vivos e aos mortos. Eles costumam se comportar como nobres, independente da sua verdadeira posição social. Alguns tomam o caminho oposto, ignorando a indumentária dos seres vivos e vestindo apenas mortalhas ou roupas de funeral. Todos tentam expandir seu poder aumentando sua legião de escravos zumbis.

Como Criar um Lorde Zumbi

“Lorde zumbi” é um modelo que pode ser adicionado a qualquer humanóide ou humanóide monstruoso (daqui por diante denominada “criatura-base”). O tipo da criatura muda para “morto-vivo”. O lorde zumbi conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base.

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta em +4.

Ataques: O lorde zumbi conserva todos os ataques da criatura-base e adquire dois ataques de pancada, caso ainda não os tenha.

Dano: Os lordes zumbis possuem ataques de pancada. Caso a criatura-base não disponha dessa forma de ataque, causará o dano listado na tabela abaixo. As criaturas dotadas de ataque naturais mantêm seus valores de dano ou usam os da tabela, se forem maiores.

Tamanho	Dano
Minúsculo	1d2
Mínimo	1d3
Miúdo	1d4
Pequeno	1d6
Médio	1d8
Grande	2d6
Enorme	2d8
Imenso	4d6
Colossal	4d8

Ataques Especiais: O lorde zumbi conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo. Exceto quando especificado o contrário, os testes de resistência têm CD 10 + 1/2 do seu número de DV + modificador de Carisma.

Aura de Morte (Sob): Durante a primeira rodada em que se aproxima a menos de 27 m de um lorde zumbi, uma criatura viva deverá obter sucesso num teste de resistência de Fortitude ou será afetada pela magia *praga*, causando-lhe uma doença a critério do morto-vivo. Os indivíduos que fracassarem no teste de resistência por mais de 10 morrerão instantaneamente, tornando-se zumbis sob o controle do lorde. Esse é um efeito contínuo que não pode ser desativado.



Dominar Zumbis (Sob): O lorde zumbi é capaz de controlar mentalmente todos os zumbis na sua linha de visão usando uma ação livre. Ele também pode usar os sentidos de qualquer zumbi num raio de 1,5 km como se estivesse no lugar dele.

Despertar os Mortos (Sob): Uma vez por dia, o lorde zumbi pode conjurar uma variação da magia *criar mortos-vivos menores*. Esta habilidade age da mesma forma que a magia conjurada por um feiticeiro de 12º nível, mas só consegue criar zumbis. Ao usar esta habilidade, o lorde zumbi perde o direito de utilizar *zumbificar* no mesmo dia.

Zumbificar (Sob): Uma vez por dia, com um ataque de toque bem-sucedido, o lorde zumbi pode tentar transformar uma criatura viva num zumbi sob seu comando. A vítima precisará obter sucesso num teste de resistência de Fortitude. Caso fracasse, morrerá instantaneamente e levantará em 1d4 rodadas como um zumbi subordinado ao lorde. Ao usar esta habilidade, o lorde zumbi perde o direito de utilizar *despertar os mortos* no mesmo dia.

Qualidades Especiais: O lorde zumbi conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir e o tipo morto-vivo.

Idioma dos Mortos (Sob): O lorde zumbi tem o poder místico de se comunicar telepaticamente com os mortos-vivos. Em geral, o morto é capaz de fornecer apenas informações básicas sobre sua vida anterior e suas experiências recentes. Um lorde zumbi também é capaz de *falar com mortos*, sem limite diário, ao tocar um cadáver (usando uma ação parcial).

Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: O lorde zumbi adquire +4 em seu valor de Força. Como morto-vivo, perderá o valor de Constituição.

Perícias: As mesmas da criatura-base.

Talentos: O lorde zumbi adquire Vitalidade, caso ainda não possua este talento.

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Igual ao da criatura-base +3

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Neutro, sempre Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Exemplo de Lorde Zumbi

Este exemplo usa como criatura-base um adepto humano de 6º nível.

Dados de Vida:	Lorde Zumbi Morto-Vivo (Médio) 6d12+3 (42 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	9 m

CA:	18 (+2 Des, +4 natural, +2 corselete de couro)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 pancadas +5; ou à distância: funda +5
Dano:	Pancada 1d8+2 ou funda 1d4
Face/Alcance:	1,5 metro por 1,5 metro/1,5 metro
Ataques Especiais:	Aura de morte, dominar zumbis, despertar os mortos, zumbificar, magias
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, idioma dos mortos, familiar sapo
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +4, Von +8
Habilidades:	For 14, Des 14, Con —, Int 12, Sab 16, Car 8
Perícias:	Concentração +4, Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (natureza) +7, Ouvir +5, Profissão (herborista) +8, Espionar +6, Observar +5, Procurar +1, Sobrevivência +12
Talentos:	Prontidão, Preparar Poção, Escrever Pergaminhos, Vitalidade, Rastrear

Combate

Os lordes zumbis lutam como zumbis normais, embora prefiram enviar suas tropas de choque.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

A CD dos testes de resistência de Fortitude contra as habilidades aura de morte e zumbificar do lorde zumbi é 12.

Magias Divinas (4/3/2): A CD do teste de resistência contra as magias de adepto do lorde zumbi é igual a 13 + nível da magia.

Nível de Desafio: 6

Manipulador

Os manipuladores são espíritos malignos que conseguem impregnar objetos com sua essência vital sombria e movimentá-los como marionetes. Esses espíritos manipulam os objetos a fim de causar medo, proteger seus tutelados e mantê-los, produzindo emoções negativas.

Quando não está habitando um objeto, um manipulador é uma entidade maléfica e propensa a faniquitos e acessos de raiva. É uma força invisível e incorpórea que se alimenta de emoções negativas, como medo, ódio, inveja e ganância. Não possui forma ou substância. Quando visualizado graças a magias que detectam objetos invisíveis, surge apenas como uma névoa de contornos vagos.

Como os manipuladores se alimentam de emoções negativas, são atraídos por pessoas cercadas dessas emoções. Alguns seguem assassinos ou ladrões, já que eles emanam ódio e ganância. Outros com frequência



assombram os inocentes, mantendo-se vivos através do seu medo. Esses indivíduos são chamados *tutelados* do manipulador. Quando um manipulador as seleciona, funde-se com um objeto de importância pessoal. Em seguida, tenta proteger a fonte das emoções que atraíram sua atenção. Embora isso possa parecer benevolente, a "proteção" de um manipulador é completamente egoísta. Ele tende a atacar com violência qualquer coisa que desvie de si a atenção de seu tutelado.

Como Criar um Manipulador

"Manipulador" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer objeto que não seja mágico (daqui por diante denominado "objeto-base"). Entretanto, o espírito provavelmente não se fundirá com um objeto isento de potencial para a violência. O objeto-base se torna animado (consulte o *Livro dos Monstros*), mas seu tipo muda para "morto-vivo". O manipulador conserva todas as estatísticas e habilidades especiais do objeto-base, com exceção das alterações abaixo.

Dado de Vida: Aumenta para d12.

Deslocamento: O mesmo do objeto-base.

CA: O objeto-base recebe +2 de bônus de deflexão devido à proteção do manipulador.

Ataques: Os mesmos do objeto-base.

Dano: O mesmo do objeto-base.

Ataques Especiais: Um manipulador conserva todos os ataques especiais do objeto-base e também adquire os descritos adiante. A menos que especificado o contrário, os testes de resistência têm CD 14 + modificador de Carisma do manipulador.

Animar Objetos (Sob): Essa habilidade é similar às magias *animar objetos* e *animar cordas*. O manipulador se funde ao objeto alvo, transformando-o em animado. Um manipulador deve possuir um valor de Carisma de no mínimo 8 para animar um objeto Miúdo, 10 para um Pequeno, 12 para um Médio, 14 para um Grande, 16 para um Enorme, 18 para um Imenso e 20 para um Colossal (como uma mansão).

Ao contrário dos objetos animados comuns, um manipulador não consegue dobrar ou flexionar

materiais rígidos; ele não poderia, por exemplo, fazer uma mesa comum andar sobre as quatro pernas. No entanto, é capaz de possuir "objetos" feitos de diversos componentes ligados, como uma corrente, uma armadura ou uma boneca articulada. Portanto, poucos objetos animados possuem a habilidade *Deslocamento Aprimorado*.

Telecinésia (Sob): Um manipulador pode utilizar *telecinésia* três vezes por dia. Esse efeito é similar à magia *conjurada* por um feiticeiro de 8º nível, mas só é capaz de afetar o objeto onde o manipulador reside atualmente.

Emoções (Sob): Os manipuladores influenciam as emoções de seus tutelados para colocá-las em situações que produzirão mais sentimentos negativos. Se necessário, um manipulador usará essa habilidade para aprimorar o desempenho de seu tutelado em combate, na esperança de protegê-lo. Essa habilidade funciona como a magia *emoção* conjurada por um feiticeiro de 8º nível. Os manipuladores conseguem invocar esse poder sem limite com uma ação padrão.

Qualidades Especiais: Um manipulador conserva todas as qualidades do objeto-base, acrescentando as descritas adiante, além de adquirir o tipo morto-vivo.





Tutela (Sob): Todos os manipuladores precisam se alimentar de um ser que produza emoções negativas com frequência, como ódio, medo ou ciúmes. Um manipulador não é obrigado a obedecer aos comandos de seu tutelado. Caso seja separado de seu tutelado por mais de 18 m, ou se ele deixar de sentir as emoções de que necessita por mais de um dia, o manipulador sofrerá 1 ponto de dano temporário de Carisma por dia até que se reúna ao tutelado ou encontre um novo. Os pontos de Carisma perdidos são recuperados à taxa de 1 ponto por dia, assim que o manipulador consiga um novo tutelado.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Invisibilidade Natural (Sob): Essa habilidade é constante, inerente e não está sujeita à magia *purgar invisibilidade*.

Testes de Resistência: Idênticos aos do objeto-base

Habilidades: A Força do objeto-base aumenta em +2. As habilidades mentais médias de um manipulador são Inteligência 15, Sabedoria 12, Carisma 12.

Perícias: O manipulador possui as seguintes perícias-base: Blefar +10, Esconder-se +5, Intimidar +10, Ouvir +5, Procurar +7, Sentir Motivação +10, Observar +5. A perícia Esconder-se é modificada pela Destreza e pelo tamanho do objeto-base.

Talentos: Os manipuladores obtêm Iniciativa Aprimorada e Vontade de Ferro.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Igual ao do objeto-base +1

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre caótico e mau

Progressão: Nenhuma

As fraquezas do Manipulador

Um manipulador não é capaz de se fundir com objetos que estejam sob o efeito de qualquer magia, incluindo objetos mágicos. *Dissipar o mal* expulsa instantaneamente o animador do objeto com um ataque de toque corpo-a-corpo bem-sucedido. Um manipulador não é ferido se for expelido de um objeto ou se o artefato ao qual está ligado for destruído. Magias como *prender a alma* e *aprimorar a alma* conseguem encarcerar um manipulador indefinidamente. Os manipuladores podem ser expulsos ou fascinados como mortos-vivos com 8 DV.

Para se destruir um manipulador, ele deve ser aprisionado num objeto através de magia (por exemplo, conjurando-se um *campo antimagia* ao seu redor); o objeto deve ser destruído enquanto o animador ainda estiver aprisionado.

Exemplo de Manipulador

Este exemplo usa um objeto animado Miúdo (um cachecol) como objeto-base.

Manipulador Miúdo

	Morto-Vivo (Miúdo)
Dados de Vida:	1/2 d12 (3 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	12 m
CA:	16 (+2 tamanho, +2 Des, +2 deflexão)
Ataques:	Corpo-a-corpo: Pancada +2
Dano:	Pancada 1d3
Face/Alcance:	0,75 m por 0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Construção, animar objetos, telecinésia, emoções
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, tutela
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +2, Von +3
Habilidades:	For 10, Des 14, Con —, Int 15, Sab 12, Car 12
Perícias:	Blefar +10, Esconder-se +15, Intimidar +10, Ouvir +5, Procurar +7, Sentir Motivação +10, Observar +5
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Vontade de Ferro

Combate

Os manipuladores protegem ciumentamente seus tutelados. Esses espíritos profanos utilizam suas habilidades para isolá-los dos amigos e da família. Também influenciam suas reações para assegurar que permaneçam aprisionados num círculo vicioso de emoções negativas. Por exemplo, um manipulador poderia forçar uma mulher ciumenta a se apaixonar constantemente por homens infiéis, de modo a se alimentar de seus ciúmes e desespero; ou enfurecer um assassino nas horas apropriadas para alimentar-se de sua sede de sangue.

Construção (Ext): Este cachecol causa automaticamente o dano da pancada caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Pequenas ou menores. Ele pode restringir criaturas Médias se a vítima estiver usando o cachecol em torno do pescoço quando for atacada.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Nível de Desafio: 2





Mantor Assombrado

Dados de Vida:	Mantor das Sombras Aberração (Grande) 6d8+18 (34 PV)	Mantor Resplandecente Aberração (Grande) 6d8+20 (35 PV)	Mantor Morto-Vivo Morto-Vivo (Grande) 5d12 (32 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	3 m, voo 12 m (médio)	3 m, voo 12 m (médio)	3 m, voo 12 m (médio)
CA:	19 (-1 tamanho, +3 Des, +7 natural)	17 (-1 tamanho, +3 Des, +5 natural)	19 (-1 tamanho, +3 Des, +7 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: cauda +8, mordida +3	Toque corpo a corpo: adesão +8	Corpo a corpo: cauda +8, mordida +3
Dano:	Cauda 1d6+5; mordida 1d4+2	Nenhum	Cauda 1d6+5, mordida 1d4 +2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/3 m (mordida 1,5 m)	1,5 m por 1,5 m/3 m	1,5 m por 1,5 m/3 m (mordida 1,5 m)
Ataques Especiais:	Adesão, drenar Constituição, engolfar	Leque cromático, adesão, drenar Pontos de Vida, engolfar	Engolfar, adesão, drenar energia, cria
Qualidades Especiais:	Manipular sombras, Redução de Dano 20/+1, vulnerabilidade	Redução de Dano 20/+1, vulnerabilidade	Morto-vivo, Redução de Dano 20/+1, vulnerabilidade
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +5, Von +7	Fort +9, Ref +5, Von +7	Fort —, Ref +5, Von +7
Habilidades:	For 21, Des 16, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 15	For 21, Des 17, Con 17, Int 14, Sab 15, Car 18	For 21, Des 16, Con —, Int 14, Sab 15, Car 15
Perícias:	Esconder-se +12*, Ouvir +11, Furtividade +12, Observar +11	Esconder-se +12*, Ouvir +11, Furtividade +12, Observar +11	Esconder-se +12*, Ouvir +11, Furtividade +12, Observar +11
Talentos:	Prontidão, Iniciativa Aprimorada	Prontidão, Prontidão Aprimorada, Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Subterrâneo	Subterrâneo	Subterrâneo
Organização:	Solitário	Solitário	Solitário
Nível de Desafio:	5	5	5
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Neutro	Geralmente Caótico e Neutro	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	7–9 DV (Grande), 10–18 DV (Enorme)	7–9 DV (Grande), 10–18 DV (Enorme)	6–8 DV (Grande), 9–16 DV (Enorme)

Ao contrário dos mantors[JM1] de outros mundos, os assombrados são parasitas. Eles se anexam à espinha e aos ombros de um hospedeiro e se alimentam usando-o para canalizar as energias de que necessitam. Nenhuma dessas criaturas, nem mesmo o aparentemente bondoso mantor resplandecente, sente qualquer compaixão por seus hospedeiros.

Mantor das Sombras

Alguns rumores afirmam que o mantor das sombras se originou no Plano das Sombras, e essa criatura de fato tem certa preferência por lugares escuros. Sob a luz, parece um vácuo tenebroso no formato de um manto. A menos que esteja anexada a um hospedeiro, a criatura se mistura com as sombras e raramente é vista. Não existem registros de qualquer tentativa de comunicação bem-sucedida com os mantors das sombras, mas sabe-se que são inteligentes e que possuem seu próprio idioma.

Combate

Os mantors das sombras caçam suas presas em silêncio, atravessando o chão ou as paredes com a sutileza de uma sombra. Caso seja bem-sucedida no teste de Furtividade, a criatura sempre surpreenderá seus adversários quando atacá-los. Ela prefere atacar seres

solitários e tenta aderir a um hospedeiro. Caso seja necessário, é capaz de atacar com sua cauda e com mordidas quando não estiver ligado a um hospedeiro, e apenas com a cauda quando estiver anexada.

Adesão (Sob): Caso o mantor das sombras consiga acertar com uma mordida uma criatura viva de forma humanóide pertencente a uma categoria de tamanho inferior à sua, ele se vinculará à sombra da criatura, transformando-a em seu hospedeiro. O simbiote não poderá morder caso esteja ligado ao hospedeiro. Ele só se desprenderá de seu hospedeiro se o mesmo morrer ou for o alvo das magias *luz do dia*, *raio de sol* ou *explosão solar*. Caso o hospedeiro morra, o mantor se soltará dele e buscará outro. Sem um hospedeiro, o simbiote perde um Dado de Vida por semana até morrer. Caso encontre outro, recuperará um Dado de Vida para cada dia em que se alimentar.

Drenar Constituição (Sob): Os mantors das sombras se alimentam sugando a Constituição dos seres vivos. Eles precisam aderir a um hospedeiro para usarem essa habilidade, já que na verdade concedem-lhe esta habilidade. Qualquer contato físico que o hospedeiro faça com outro ser vivo (o que pode exigir um ataque de toque) permite ao simbiote infligir 1 ponto de dano permanente de Constituição. A vítima não



sentirá os efeitos dessa ação por 2d8 minutos. O mantor usa essa habilidade apenas para se alimentar e faz isso somente uma vez por dia. O simbiote se alimentará do próprio hospedeiro caso transcorram 24 horas sem que ele toque em qualquer outra criatura viva. Uma vítima que morra por ter sua Constituição drenada até 0 ressuscitará 24 horas depois como uma sombra.

Engolfar (Ext): Um mantor pode tentar envolver com seu corpo uma criatura pertencente a uma categoria de tamanho inferior à sua, usando uma ação padrão. O simbiote obtém sucesso automático caso esteja envolvendo o hospedeiro; do contrário, realiza uma tentativa de Agarrar que não provoca ataques de oportunidade. Se não estiver vinculado a um hospedeiro, o mantor consegue morder a vítima engolfada com +4 de bônus de ataque. As criaturas engolfadas são consideradas imobilizadas. Os ataques desferidos contra um simbiote preso a uma criatura causam metade do dano ao monstro e metade à sua vítima. As magias com efeitos de área causam dano total a ambos. O mantor ainda consegue utilizar sua cauda para atacar outros oponentes.

Manipular Sombras (Sob): Os mantors são capazes de manipular as sombras. Ao utilizar esta habilidade, ele e seu hospedeiro recebem 1/4 de camuflagem (10% de chance de falha) durante 1d4 rodadas. Em áreas sombrias, a criatura recebe +5 de bônus racial nos testes de Esconder-se (aumentando seu bônus total para +17). Esse bônus racial também se aplica aos testes de Esconder-se do hospedeiro ao qual o mantor estiver anexado.

Redução de Dano (Sob): Como o mantor das sombras envolve o hospedeiro como um verdadeiro manto, a Redução de Dano da criatura também protege o hospedeiro de todos os ataques físicos, exceto os de área.

Mantor Resplandecente

Apesar de se parecerem com belos mantos de tecidos brilhantes e caros, ornados de jóias, estes simbioses benignos são vistos como maus presságios. Os mantors resplandecentes se alimentam curando os ferimentos de seus hospedeiros. Infelizmente, sua aparência agradável e radiante também chama a atenção para os hospedeiros. Eles são considerados maus presságios porque sempre parecem atrair o sofrimento e a carnificina, como se fossem capazes de ver o futuro. Acredita-se que seu brilho possa ser um método de comunicação, mas ninguém jamais foi capaz de se comunicar com um deles.

Combate

O mantor resplandecente fica à espera de um novo hospedeiro pousado no chão ou sobre alguma peça de

mobília. Quando um hospedeiro em potencial se encontra ao seu alcance, ele ataca.

Leque Cromático (Sob): Um mantor resplandecente é capaz de emitir uma explosão de luzes sobre um alvo que age como a magia *leque cromático* lançada por um feiticeiro de 6º nível (Vontade CD 16 anula).

Adesão (Sob): Caso o *leque cromático* de um mantor atordoar ou deixar inconsciente uma criatura viva de forma humanóide pertencente a uma categoria de tamanho inferior à sua, ele se vinculará a ela com um ataque de toque, transformando-a em seu hospedeiro. Ele abandonará seu hospedeiro caso passe quatro dias sem se alimentar (veja adiante) ou se um dos dois receber qualquer forma de cura mágica. Um outro personagem consegue remover o simbiote à revelia obtendo sucesso em um teste de Força (CD 15), mas isso exige que tanto a criatura quanto o hospedeiro realizem um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou morram. Com um sucesso, o hospedeiro ficará atordoado durante 1d8 minutos. Caso ele morra, o simbiote se soltará dele e buscará outro. Sem um hospedeiro, o mantor perde um Dado de Vida por semana até morrer. Caso encontre outro, recuperará um Dado de Vida para cada dia em que se alimentar.

Drenar Pontos de Vida (Sob): Os mantors resplandecentes se alimentam curando seus hospedeiros. Eles precisam aderir a um para usarem essa habilidade. A cada rodada, o simbiote pode curar até 5 pontos de dano que ele ou seu hospedeiro tenham sofrido usando uma ação livre. Se o hospedeiro for ferido, o mantor “devorará” 1 ponto de dano para cada 2 pontos que curar. Ele precisa devorar, no mínimo, 1 ponto de dano por dia. Se o simbiote estiver ferido, irá se curar drenando a saúde de seu hospedeiro; este sofrerá 2 pontos de dano para cada ponto de vida que o mantor recupera. O simbiote não recupera o dano que tenha sido infligido por ele mesmo.

Engolfar (Ext): Assim como o mantor das sombras (acima), mas o mantor resplandecente não ataca com a cauda.

Redução de Dano (Sob): Consulte o mantor das sombras (acima).

Vulnerabilidades: Os mantors resplandecentes são sensíveis a efeitos mágicos de escuridão e perderão 1 ponto de vida por rodada enquanto estiveram na área atingida. Conjurar qualquer tipo magia de cura sobre o simbiote inflige dano (na mesma quantidade que deveria ser curada) tanto à criatura quanto ao hospedeiro.

Perícias: Ao determinar se outras criaturas conseguem enxergar o mantor resplandecente em quaisquer condições de luminosidade, exceto as mais ofuscantes, o brilho do simbiote concede a qualquer cria-





tura +10 de bônus de circunstância nos testes de Observar.

Mantor Morto-Vivo

Conhecidos como os trágicos restos de um mantor resplandecente drenado por um morto-vivo, à distância essas criaturas se parecem com mantos esfarrapados e apodrecidos. De perto, sua carne decomposta é bem óbvia. Acredita-se que sejam inteligentes, já que podem comandar as ações de um hospedeiro estúpido, mas não há nenhum registro de qualquer tentativa de comunicação bem-sucedida com esses seres.

Combate

O mantor morto-vivo prefere atacar de surpresa, tentando engolfar suas vítimas. Ele as mantém assim e usa sua mordida para se anexar ao pescoço do alvo. Uma vez que seu novo hospedeiro tenha parado de lutar, o mantor permite que ele se movimente, mas permanecerá aderido. Remover um mantor morto-vivo à revelia exige um teste de Força (CD 17). Caso o oponente seja bem-sucedido, aniquilará o mantor, mas, ao morrer, a criatura impõe 1d4 níveis negativos ao hospedeiro.

Engolfar (Ext): Similar ao mantor das sombras (acima).

Adesão (Sob): Se um mantor morto-vivo engolfar uma criatura viva de forma humanóide pertencente a uma categoria de tamanho inferior à sua, ele tentará mordê-lo. Caso obtenha sucesso, se vinculará à vítima, transformando-a em seu hospedeiro. O simbiote não poderá morder caso esteja ligado ao hospedeiro. Ele só se separará dele caso morra, seja expulso ou se a magia *proteção contra energia negativa* for conjurada no hospedeiro. Um mantor morto-vivo não tentará se anexar a uma criatura sob o efeito dessa magia. Caso o hospedeiro morra, o simbiote não se separará dele. Um outro personagem consegue remover o mantor à revelia obtendo sucesso em um teste de Força (CD 15), mas, quando o simbiote for arrancado, o hospedeiro receberá 1d4 níveis negativos. Sem um hospedeiro, o mantor perde um Dado de Vida por semana até ser destruído. Caso encontre outro, recuperará um Dado de Vida para cada dia em que se alimentar.

Drenar Energia (Sob): O mantor morto-vivo se alimenta drenando a energia vital dos seres-vivos. Assim como o mantor das sombras, ele usa seu hospedeiro como canal, e não consegue ativar esta habilidade sem ele. Caso o hospedeiro toque em qualquer criatura viva, esta receberá um nível negativo. Se a criatura estiver resistindo ao toque, o hospedeiro deve realizar um ataque desarmado para drenar energia. Caso não drene energia pelo menos uma vez a

cada período de 24 horas, o hospedeiro receberá um nível negativo. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo (incluindo os recebidos se o mantor for removido) será 14.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto pelo ataque de drenar energia de um mantor morto-vivo (incluindo o hospedeiro) se tornará um zumbi depois de 24 horas. A cria se erguerá sob o

comando do mantor morto-vivo que a gerou e





permanecerá escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida. Um hospedeiro que se levante como um zumbi ainda portará o simbionte, que o controlará como se fosse uma marionete.

Redução de Dano (Sob): Consulte o mantor das sombras (acima).

Marikith

	Caçador Marikith
	Aberração (Médio)
Dados de Vida:	3d8+3 (16 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	12 m, escalar 6 m
CA:	17 (+4 Des, +3 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +5, mordida +0
Dano:	Garra 1d4+3, mordida 2d4+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Mimetizar voz
Qualidades Especiais:	Compressão, visão no escuro 36 m, imunidades, sensibilidade à luz
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +5
Habilidades:	For 16, Des 19, Con 13, Int 6, Sab 14, Car 5
Perícias:	Arte da Fuga +16, Esconder-se +12, Ouvir +6, Furtividade +12, Observar +4
Talentos:	Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Subterrâneo/Qualquer (Timor)
Organização:	Casal, enxame (2–8) ou colônia (2–20)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	4–5 DV (Médio)

	Rainha Marikith
	Aberração (Enorme)
	10d8+50 (95 PV)
	+1 (Des)
	9 m, escalar 6 m
	19 (–2 tamanho, +1 Des, +10 natural)
	Corpo a corpo: 4 garras +13, mordida +11, ferrão +11
	Garra 2d4+8; mordida 2d8+4 e veneno; ferrão 1d8+4 e veneno
	3 m por 6 m/3 m
	Mimetizar voz, veneno
	Visão no escuro 36 m, mente coletiva, sensibilidade à luz
	Fort +8, Ref +4, Von +9
	For 27, Des 12, Con 20, Int 9, Sab 14, Car 14
	Equilíbrio +9, Esconder-se +5, Ouvir +10, Furtividade +7, Procurar +3, Observar +8
	Agarrar Aprimorado, Ataques Múltiplos
	Subterrâneo/Qualquer (Timor)
	Solitário (1 rainha marikith escoltada por 4–48 caçadores)
	11
	Dobro do padrão
	Sempre Neutro e Mau
	11–16 DV (Enorme)

Os túneis serpenteantes de Timor são habitados por uma infinidade de colônias de caçadores marikith, todas servindo a uma única rainha. Embora esta seja a única colônia marikith conhecida em Ravenloft, é provável que haja outras. Há rumores de que qualquer humanóide que fracasse num teste de poder em Timor se tornará um caçador marikith, e que a transformação leva 1d6 horas.

Os marikith são humanóides brutais e dotados de inteligência coletiva, com corpos cobertos por uma carapaça negra emborrachada e brilhante. Seus corpos não possuem estruturas rígidas, exceto suas garras e presas quitinosas; eles mantêm sua forma inflando vesículas interligadas com fluidos. Comprimindo-as, um caçador pode atravessar aberturas pequenas, como uma janela com grades ou tubulações. Os olhos dos marikith brilham com um vermelho fosco, mas é possível disfarçá-los graças a uma membrana especial, revelando o brilho apenas alguns instantes antes de atacar.

Combate

Os marikith se alimentam tanto do pânico quanto da carne das vítimas. Por isso, aterrorizam a presa antes de matá-la. Fora de suas colméias sombrias, operam em grupos pequenos. Dentro do seu reino, os caçadores atacam em batalhões, começando com dois ou três e aumentando o número de marikith a cada ataque, até que os adversários estejam numa desvantagem de dez para um ou mais.

Mimetizar Voz (Ext): Apesar de os marikith não possuírem um idioma próprio, os caçadores são capazes de reproduzir sons para confundir ou aterrorizar os demais. Eles costumam imitar os apelos de vítimas anteriores e podem repetir os comentários das presas atuais. Para confundir um alvo, um caçador marikith deve realizar um teste de Blefár (com +8 de bônus racial efetivo) resistido pelo teste de Ouvir da vítima.

Compressão (Ext): Um caçador marikith pode atravessar qualquer abertura de, no mínimo, 30 cm de diâmetro como uma ação livre enquanto se move; de





18 a 28 cm como uma ação equivalente a movimento; e de 7,5 a 17 cm como uma ação de rodada completa, mas não consegue atravessar aberturas menores do que 7,5 cm.

Imunidades (Ext): Os caçadores marikith sofrem apenas metade do dano causado por armas de concussão e são imunes aos efeitos de medo, horror e loucura. Considera-se que todos estejam sob a influência da rainha (consulte o Capítulo Três do livro básico de Ravenloft).

Sensibilidade à Luz (Ext): Os marikith sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque sob a luz de velas ou das estrelas, -2 sob a de tochas e -4 sob a luz do sol ou no raio de alcance da magia *luz do dia*.

Perícias: Os caçadores marikith recebem +8 de bônus racial nos testes de Arte da Fuga e +4 nos testes de Esconder-se e Furtividade.

A Rainha Marikith

O corpo inchado e aracnídeo de uma rainha marikith atinge até 6 metros de comprimento. Ela apresenta a mesma carapaça negra e viscosa e os olhos vermelhos da ninhada de caçadores. Apesar de seu corpo bulboso ser surpreendentemente flexível, ela é incapaz de comprimi-lo com eficiência.

Combate

Uma rainha marikith nunca abandona a colméia e parece existir apenas para se alimentar e pôr mais ovos. Os caçadores obedecem-na cegamente e ela nunca hesita em sacrificá-los para se salvar.

Veneno (Ext): Uma rainha marikith carrega venenos diferentes na sua mordida e ferrão localizado no seu abdome. Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 20); dano inicial: 2d6 pontos de dano temporário de Constituição; dano secundário: 1d6 pontos de dano temporário de Constituição. Inoculação através do ferrão; teste de resistência de Fortitude (CD 20); dano inicial: nenhum; dano secundário: paralisia por 1 semana. Durante esse tempo, uma vítima humanóide se transformará lentamente num caçador marikith. Caso o veneno seja neutralizado antes da mutação se completar, ela será revertida.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a rainha marikith precisa atingir um oponente Médio ou menor com pelo menos duas garras.

Sensibilidade à Luz (Ext): Os marikith sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque sob a luz de velas ou das estrelas, -2 sob a de tochas e -4 sob a luz do sol ou no raio de alcance da magia *luz do dia*.

Mente Coletiva (Sob): Uma rainha marikith pode se comunicar telepaticamente com qualquer membro da ninhada a menos de 7,5 km.

Morcego

Existem dois tipos de morcego exclusivos do cenário de Ravenloft: o morcego carniceiro e o morcego esqueleto. Essas criaturas noturnas aladas servem a um propósito vital e apavorante na ecologia dos Domínios do Medo.

Morcego Carniceiro

O morcego carniceiro habita cavernas e tumbas, alimentando-se dos insetos e dos vermes que consomem os cadáveres frescos. Entretanto, ao invés de recorrer a fontes de alimento naturais, o morcego carniceiro providencia seu próprio jantar, matando criaturas e se deliciando com os necrófagos que se aproximam para o banquete.

Combate

Assim que localiza uma vítima em potencial, o morcego carniceiro executa uma investida aérea, usando seu ataque sônico para paralisar a criatura. Utilizando as garras afiadas de suas asas, ele rasga a garganta da vítima,



Morcego

Dados de Vida:	Morcego Carniceiro 2d10+2 (13 PV)
Iniciativa:	+9 (+5 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	1,5 m, voo 15 m (bom)
CA:	19 (+1 tamanho, +5 Des, +3 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +2, mordida -3
Dano:	Garra 1d3-1, mordida 1d4-1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Guinchar
Qualidades Especiais:	Percepção às Cegas
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +9, Von +2
Habilidades:	For 8, Des 20, Con 13, Int 3, Sab 13, Car 7
Perícias:	Ouvir +11*, Observar +11*
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Investida Aérea
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Colônia (10-40)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	3-4 DV (Médio); 5-7 DV (Grande)

Morcego Esqueleto Morto-Vivo (Médio)
1d12 (6 PV)
+3 (Des)
3 m, voo 15 m (médio)
15 (+3 Des, +2 natural)
Corpo a corpo: 2 garras +0
Garra 1d4
1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Nenhum
Morto-vivo, imunidades
Fort +0, Ref +3, Von +2
For 10, Des 17, Con —, Int —, Sab 10, Car 11
Ouvir +10
Investida Aérea
Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Colônia (10-40) ou enxame (20-50)
1/3
Padrão
Sempre Neutro
3 DV (Grande); 5-15 DV (Enorme)

que sangrará até a morte enquanto o morcego carniceiro espera. Ele permanece junto ao corpo até que mais nenhum necrófago se aproxime. O morcego carniceiro não come a carne e não bebe os fluidos corporais; o que ele aprecia são as larvas e os escaravelhos da cripta.

Percepção às Cegas: Um morcego carniceiro consegue "ver" usando a eco-localização, inaudível para a maioria das criaturas, e isso o capacita a distinguir objetos e seres a até 40 m. A magia *silêncio* anula esta habilidade e força o morcego a confiar em sua visão fraca, que alcança apenas 3 metros.

Guinchar (Ext): Um guincho agudo desse caçador noturno força a vítima a obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou ficar paralisada durante 6 rodadas. O morcego carniceiro pode usar o ataque sônico uma vez por rodada.

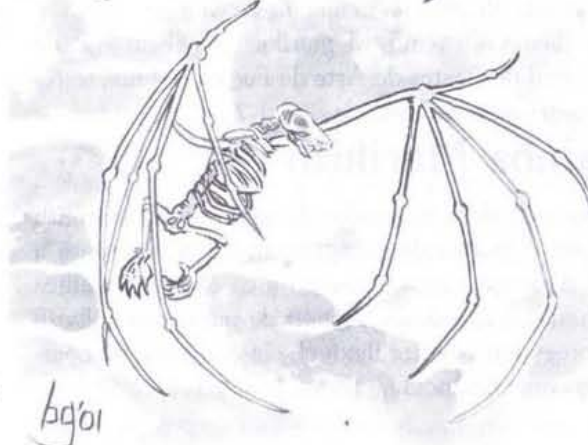
Perícias: Os morcegos carneiros recebem +4 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir. Esses bônus são perdidos quando a habilidade *percepção às cegas* for anulada.

Morcego Esqueleto

Conhecida como a única criatura esquelética que consegue voar, os morcegos esqueletos agem como mensageiros e guardiões dos covis infectos de magos e feiticeiros necromantes.

Combate

Os morcegos esqueletos atacam com suas garras ósseas, rasgando suas vítimas.





Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Imunidades (Ext): Os morcegos esqueletos são imunes ao frio. Devido à ausência de carne ou órgãos internos, sofrem apenas metade do dano causado por armas perfurantes ou cortantes.

Muro Vivo

	Constructo (Grande)
Dados de Vida:	8d10 (44 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	0 m
CA:	14 (-1 tamanho, +5 natural) (veja texto)
Ataques:	Corpo a corpo: 8 pancadas +10; ou 8 espadas curtas +10/+5
Dano:	Pancada 1d3+4; espada curta 1d6+4 (veja texto)
Face/Alcance:	1,5 m por 3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, absorção, ataques absorvidos, habilidades similares à magia
Qualidades Especiais:	Constructo, imunidade à magia, insanidade, RM 14
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +4
Habilidades:	For 19, Des —, Con —, Int 10, Sab 15, Car 9 (veja texto)
Talento:	Destreza Múltipla
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	9–15 DV (Grande), 13–18 DV (Enorme); 19–26 DV (Imenso)

Os muros vivos são criações monstruosas de conjuradores malignos, construídos para proteger seus covis, consistindo dos corpos fundidos de vítimas anteriores e de criaturas que morreram a menos de 100 metros do muro, não importando se o constructo estava envolvido na batalha ou não. Um muro vivo se parece com uma muralha normal de pedra ou tijolo, pois é protegido por uma ilusão poderosa. Os personagens a menos de 4,5 metros conseguem ouvir os gemidos abafados de agonia e horror emanados pelo muro. *Detectar magia* revela a poderosa aura mágica do constructo, enquanto *visão da verdade* ou similar será capaz de revelar a ilusão. Na sua forma verdadeira, um muro vivo é uma criatura saída de um pesadelo, similar a um amálgama retorcido de carne acinzentada com cabeças deploráveis e balbuciantes e



membros projetando-se da superfície e tateando desesperadamente ao redor. Visualizar a forma verdadeira de um muro vivo exige um teste de Horror (CD 20).

O muro vivo fala todos os idiomas conhecidos pelas criaturas absorvidas.

Combate

Os muros vivos odeiam profundamente seus criadores e tentarão destruí-los caso ele seja tolo o suficiente para se aproximar. Se qualquer outra criatura entrar em sua linha de visão, as criaturas aprisionadas tentarão alcançá-la, implorando para que os recém-chegados as libertem ou lhes concedam misericórdia. Se os indivíduos se aproximarem, o muro tentará agarrá-los e absorvê-los, implorando por ajuda. Um muro vivo sempre luta para se defender. Qualquer criatura que fique inconsciente ou que seja morta ao seu alcance será automaticamente absorvida na rodada seguinte.

Caso um muro vivo absorva seu criador, ele se transformará imediatamente em uma muralha de pedra comum e as almas aprisionadas serão libertadas.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o muro vivo precisa atingir um oponente com seu ataque desarmado (incluindo pancadas, mordidas ou garras). Caso prenda a criatura, poderá tentar absorvê-la.

Absorção (Sob): Um muro vivo que prender uma vítima tentará puxá-la para dentro de si no intuito de absorvê-la. É preciso obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (Cd 10 +1/2 dos DV do muro + seu modificador de Força) para impedir a absorção, mas outro teste de resistência será necessário a cada



rodada em que a manobra Agarrar for mantida. Se a vítima fracassar no teste de resistência, quaisquer aliados tentando romper a imobilização do muro também precisarão passar num teste de resistência de Fortitude ou terão o mesmo destino.

Uma vez absorvida, a vítima estará perdida. Apenas *ressurreição verdadeira* será capaz de restaurar uma vítima absorvida por um muro vivo.

Um muro vivo progride imediatamente 1 DV para cada criatura Média, duas Pequenas, quatro Miúdas ou oito Mínimas absorvidas. Ele receberá 2 DV caso absorva uma criatura Grande, 4 DV por uma criatura Enorme, 8 DV por uma criatura Imensa e 16 DV por uma criatura Colossal. Um muro vivo é capaz de absorver apenas criaturas vivas de tamanho menor que o seu. Ele se expande para preencher por completo um cubo de 1,5 m de lado a cada 3 DV que possua (arredondados para baixo).

Ataque Gestalt (Ext): Uma vítima absorvida se unirá imediatamente à psicose infernal do muro. Cada uma mantém sua forma principal de ataque e o bônus-base de ataque, podendo usar seu próprio modificador de Força ou o do muro, o que for maior (as formas de ataque indicadas acima são apenas exemplos). As criaturas absorvidas perdem quaisquer modificadores de Destreza. Um muro vivo receberá +5 de bônus de armadura natural ou o maior bônus de armadura natural das criaturas absorvidas, o que for maior.

Os itens mágicos absorvidos por um muro vivo continuarão funcionando, cedendo-lhe seus efeitos. Embora um muro vivo possa "usar" qualquer número de itens mágicos, os bônus do mesmo tipo (de armadura, de aprimoramento, etc.) não são cumulativos. Os objetos mundanos não são absorvidos e permanecem na base da muralha para atrair novas vítimas.

As criaturas absorvidas enquanto empunhavam uma arma mágica continuarão a atacar com ela, porém, não terão como recarregar a munição que gastarem.

Habilidades Similares à Magia: Os conjuradores absorvidos por um muro vivo conservam as magias que possuíam antes de serem absorvidos, acrescentando-as às já disponíveis no muro. Essas magias se transformam em habilidades similares à magia e cada uma pode ser utilizada uma vez por dia. Note que qualquer criatura absorvida por um muro vivo assume automaticamente a sua tendência, portanto algumas vítimas perderão certas habilidades de classe.

Criar Mortos-Vivos Menores (Sob): Qualquer cadáver abandonado a menos de 90 m de um muro vivo durante um mês inteiro se levantará como um zumbi e se arrastará rumo ao muro para ser absorvido. Esses zumbis não lutarão, sequer para se defender.

Constructo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Imunidade à Magia (Sob): Os muros vivos são imunes à magia *carne para pedra* e similares. Apesar de sua aparência, um muro vivo é composto por carne amaldiçoada, e não por pedra, portanto, magias como *criar passagens* e *moldar rochas* não o afetam. Um conjurador que tentar utilizar *mesclar-se às rochas* será absorvido automaticamente.

Insanidade (Ext): As mentes aprisionadas dentro de um muro vivo se tornarão desesperadamente insanas com rapidez, devido à dor e ao sofrimento. Qualquer criatura que iniciar um contato mental com um muro vivo precisará fazer um teste de Loucura (CD 10 + 1/2 dos DV do muro + modificador de Sabedoria do muro).

Construção

O corpo de um muro vivo é gerado cimentando-se os cadáveres intactos de, no mínimo, três humanóides Médios em um bloco de rocha cúbico com 1,5 metro de lado. O custo de criação do muro vivo é de 50.000 PO, incluindo 500 PO para a construção do corpo. A montagem exige testes de Ofícios (pedreiro) ou Conhecimento (engenharia) (CD 12).

O criador precisa pertencer ao 14º nível e ser capaz de conjurar magias arcanas. Completar o ritual drena 1100 XP do criador e exige *carne para pedra*, *criar mortos-vivos menores*, *desejo restrito*, *mesclar-se às rochas* e *pedra em carne*.

Contam-se histórias sobre muros vivos que surgiram espontaneamente quando um ou mais humanóides sofreram mortes lentas após serem emparedados num pequeno nicho de pedra. Conforme a vítima morre, o terror e a loucura fundem sua energia vital evanescente às pedras ao seu redor.

áufrago faceiro

	Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida:	5d12 +3 (35 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	6 m, natação 9 m
CA:	11 (-1 Des, +2 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: toque +3
Dano:	1d6 ou riso
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Olhar sorridente, toque risonho, cria
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, Redução de Dano 15/+2, resistência ao fogo, imunidades



Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +0, Von +4
Habilidades:	For 13, Des 8, Con —, Int 10, Sab 10, Car 14
Perícias:	Equilíbrio +7, Escalar +6, Senso de Direção +6, Ouvir +2, Profissão (marinheiro) +5, Observar +2, Usar Cordas +7
Talentos:	Combate Desarmado Aprimorado, Vitalidade

Terreno/Clima:	Aquático (qualquer mar)
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	6–9 DV (Médio)

Os náufragos faceiros são os cadáveres irrequietos de piratas ou capitães de navios que morreram no mar. Eles se parecem com zumbis de corpo inchado e decomposto pela água e usam os farrapos que restaram de suas belas roupas de pirata. Os peixes devoraram seus lábios e suas bochechas, deixando o amplo sorriso macabro que origi-



nou seu nome. Esta característica torna-se ainda mais horrenda devido ao seu gargalhar incessante.

Um náufrago faceiro costuma liderar uma tripulação de zumbis a bordo de um navio-fantasma utilizado para atacar embarcações ancoradas e comunidades costeiras. Esses navios não são apropriados para a navegação e se mantêm flutuando apenas graças à força de vontade do capitão. Se um náufrago faceiro for destruído, sua embarcação afundará em 2d4 rodadas.

Os náufragos faceiros podem se comunicar telepaticamente com os zumbis que criam. Ele é incapaz de se comunicar com os vivos.

Combate

O náufrago faceiro possui apenas duas formas de ataque inter-relacionadas. Mesmo que ainda porte as armas de um bucaneiro, não as usará. Em vez disso, aplicará sua gargalhada enlouquecedora para imobilizar os inimigos e se aproximar, a fim de derrotá-los com seu toque.

Olhar Sorridente (SM): O sorriso terrível do náufrago faceiro e suas irritantes risadas ásperas forçam qualquer criatura num raio de 9 metros a obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 14) para não ser afetada pela magia *o riso histérico de Tasha* conjurada por um feiticeiro de 7º nível. Este ataque é visual, exceto pelo fato das vítimas precisarem escutar as gargalhadas do náufrago para serem afetadas.

Toque Risonho (Sob): Um adversário vivo atingido pelo toque de um náufrago faceiro deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou será afetado como a magia *o riso histérico de Tasha* conjurada por um feiticeiro de 7º nível, mas sofrerá 1d4 pontos de dano permanente de Constituição por rodada e o efeito durará até que seja dissipado ou que a vítima morra. Caso o oponente obtenha sucesso no teste de resistência de Fortitude, o toque gélido da criatura infligirá apenas 1d6 pontos de dano.

Cria (Sob): Qualquer humanóide morto pelo toque risonho de um náufrago faceiro se tornará um zumbi decomposto pela água depois de 24 horas, a menos que o cadáver receba uma *bênção* e tenha um funeral marítimo tradicional.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Imunidades (Sob): Os náufragos faceiros não são afetados por magias baseadas em água e gelo.



Nevoeiro Zumbi

	Nevoeiro Zumbi Morto-Vivo (Colossal)	Cadáver do Nevoeiro Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida:	6d12 (42 PV)	2d12+3 (16 PV)
Iniciativa:	-2 (Des)	-1 (Des)
Deslocamento:	Vôo 3 m (perfeito) (incapaz de correr)	6 m
CA:	12 (-2 Des, -8 tamanho, +12 deflexão)	10 (-1 Des, +1 natural)
Ataques:	—	Corpo a corpo: pancada +1
Dano:	—	Pancada 1d6
Face/Alcance:	18 m por 18 m/0 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Desesperar	Gemido apavorante
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, animar cadáver, corpo gasoso, Redução de Dano 20/+2, RM 12, aura antinatural	Morto-vivo, somente ações parciais, reanimação, resistência à expulsão +4
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +5	Fort +0, Ref -1, Von +3
Habilidades:	For —, Des 6, Con —, Int 3, Sab 10, Car 11	For 11, Des 9, Con —, Int —, Sab 10, Car 1
Perícias:	Ouvir +6, Procurar +5, Observar +6	—
Talentos:	Vitalidade	Vitalidade
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer	Terrestre/Qualquer (dentro do nevoeiro zumbi)
Organização:	Solitário	Turba (9-73)
Nível de Desafio:	7	1/2
Tesouro:	Nenhum	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro
Progressão:	7-12 DV (Colossal)	—

Os nevoeiros zumbis emergem ocasionalmente das Fronteiras das Brumas para se alimentarem das energias psíquicas remanescentes em cadáveres frescos. Eles não possuem qualquer forma de ataque físico, dependendo dos corpos que reanimam para se defender. Um nevoeiro zumbi preenche uma área em forma de paralelepípedo, com 7,5 m por 7,5 m e 3 m de profundidade para cada DV, emitindo uma tênue luz verde-clara. São vagamente inteligentes, mas jamais se comunicam. O nevoeiro flutua através dos campos em busca de corpos mortos há menos de um ano, para drenar-lhes os últimos vestígios de força vital.

O nevoeiro só age durante a noite, quando procura os mortos, transformando-os em cadáveres errantes usados para espalhar mais morte a fim de se alimentar. Testemunhar um nevoeiro luminescente com vários cadáveres se arrastando em seu interior não é algo fácil de se esquecer.

Combate

Os ataques mais evidentes de um nevoeiro zumbi são promovidos pelos cadáveres. Muitos aventureiros foram assassinados pelos corpos errantes, só percebendo tarde demais que a verdadeira ameaça era a estranha nuvem ao seu redor.

Desesperar (Sob): Qualquer criatura que avistar um nevoeiro zumbi deverá realizar um teste de Medo (CD 13) ou ficará abalada até que a nuvem esteja totalmente fora do alcance de sua visão por 10 minutos. Quer obtenha sucesso no teste ou não, a vítima não será afetada pela habilidade de desesperar do mesmo nevoeiro zumbi durante um dia.

Animar Cadáver (Sob): O nevoeiro é capaz de reanimar qualquer cadáver humanoíde dentro da área que recobre. Ele também pode fazer isso com os corpos enterrados, a não ser que tenham recebido a magia *benção* no momento do funeral ou se encontrem em solo sagrado. O nevoeiro consegue reanimar até 10 cadáveres por rodada, desde que o total de corpos não exceda seu total atual de Pontos de Vida.

Drenar Vida (Sob): O nevoeiro é incapaz de resistir à atração por cadáveres frescos ou criaturas agonizantes. Qualquer personagem moribundo (com pontos de vida negativos) perderá 1 Ponto de Vida adicional por rodada enquanto permanecer no interior da neblina. Mesmo após estabilizar-se, o indivíduo continuará perdendo 1 ponto de vida por rodada, enquanto o nevoeiro absorve sua energia. O corpo se contorce e grita enquanto sua força vital é sugada. O ataque terminará imediatamente caso a vítima seja curada e retorne a, no mínimo, 0





Pontos de Vida. A magia *proteção contra o mal* é capaz de impedir o nevoeiro zumbi de drenar mais pontos de vida de uma criatura em seu interior.

A cada semana, um nevoeiro zumbi precisa se alimentar da força vital de um número de criaturas igual à sua quantidade de DV (portanto, seis criaturas por semana precisam morrer dentro de uma nuvem de 6 DV). Caso não se alimente de forma apropriada, o nevoeiro perderá 1 DV. Caso consuma o dobro do limite de criaturas em uma determinada semana, receberá 1 DV.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Corpo Gasoso (Ext): Um nevoeiro zumbi não possui um corpo físico. Sua forma gasosa é capaz de atravessar pequenos orifícios ou aberturas estreitas, até mesmo meras fendas. Sujeito ao vento. Incapaz de ingressar na água ou em qualquer outro líquido. Sempre se move em silêncio. Um nevoeiro zumbi fracassa automaticamente em qualquer teste de resistência contra efeitos de dano baseados em ar ou vento. As criaturas no interior da neblina possuem meia camuflagem contra adversários a 1,5 m e camuflagem total contra oponentes ainda mais distantes. Apesar disso, o nevoeiro não prejudica a visão dos cadáveres.

Aura Antinatural (Sob): Tanto os animais domesticados quanto os selvagens são capazes de sentir a pre-

sença antinatural do nevoeiro zumbi a 9 metros de distância. Eles não se aproximarão voluntariamente e ficarão apavorados caso sejam forçados a isso, permanecendo assim enquanto ficarem na área.

Impotência à Luz do Sol (Ext): Os nevoeiros zumbis são completamente inofensivos sob a luz solar natural (mas não sob os efeitos da magia *luz do dia*). Quando expostos ao sol, todos os cadáveres do nevoeiro caem ao chão inertes e a neblina apenas flutuará pelo ar, aguardando o pôr-do-sol.

Cadáveres do Nevoeiro

Os cadáveres são mortos-vivos lentos que podem ser facilmente confundidos com zumbis. Eles não conservam nenhuma das habilidades que possuíam em vida e se movem com passos lentos e sem rumo. Estas criaturas não abandonarão o nevoeiro zumbi por vontade própria. O cadáver volta ao seu estado inerte caso seja removido do nevoeiro.

Combate

Os cadáveres do nevoeiro atacam de maneira desordenada, arrastando-se para atacar a criatura viva mais próxima.

Gemido Aterrador: Os cadáveres do nevoeiro emitem gemidos horrendos constantemente. Qualquer criatura a menos de 3 metros de um deles precisará realizar um teste de Medo (CD 12).



Morto-Vivo: Idêntico ao nevoeiro zumbi, acima.

Apenas Ações Parciais (Ext): Os cadáveres do nevoeiro têm reflexos lentos e só conseguem executar ações parciais. Portanto, têm de escolher entre atacar ou se mover, podendo fazer ambos somente no caso de uma investida (parcial).

Reanimação (Sob): Como descrito anteriormente, um nevoeiro zumbi pode reanimar até 10 cadáveres por rodada; isto inclui aqueles que já foram destruídos. Estes seres se levantam com todos os seus pontos de vida.

Odem

Dados de Vida:	Morto-Vivo (Pequeno — Incorpóreo) 4d12 (26 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, voo 18 m (perfeito)
CA:	16 (+1 tamanho, +3 Des, +2 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +6
Dano:	Toque incorpóreo: 1d6 pontos de dano permanente de Sabedoria
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Drenar sabedoria, possessão
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, incorpóreo, invisibilidade natural, aura antinatural, resistência à expulsão +3
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +4, Von +6
Habilidades:	For —, Des 16, Con —, Int 14, Sab 15, Car 17
Perícias:	Esconder-se +14, Intimidar +12, Ouvir +10, Procurar +8, Sentir Motivação +12, Observar +10
Talentos:	Esquiva, Investida Aérea, Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (toque)

Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	6–10 DV (Pequeno)

O odem é um espírito morto-vivo que se alimenta de medo e terror. Ele está sempre tentando controlar corpos vivos e forçá-los a realizar atos inomináveis. Estas criaturas não desejam matar as vítimas possuídas ou enfraquecer seus pensamentos, preferindo que estejam completamente cientes de todas as atitudes que estão sendo forçadas a tomar.

Os odens são os remanescentes dos espíritos de humanoides malignos que não tiveram a força de vontade necessária para se tornarem fantasmas. Tudo o que restou de suas personalidades foi o prazer sádico em dis-



seminar o sofrimento. Esses espíritos não estão presos a um local determinado e se deslocam livremente. Costumam habitar um hospedeiro até que ele atinja tais níveis de horror que regride até um estado de catatonia. Quando isso acontece, o odem busca outro hospedeiro, abandonando o corpo antigo, que se torna um perdido.

Os odens são invisíveis para as criaturas materiais. Aqueles capazes de ver seres etéreos enxergam-no como um filete de vapor branco luminoso e vislumbam, em torno das faces das vítimas possuídas, uma tênue aura branca, que torna-se mais brilhante na região dos olhos e na boca.

Os odens falam os idiomas que conheciam em vida, não necessariamente os mesmos do hospedeiro.

Combate

O odem geralmente ataca uma criatura diversas vezes com Drenar Sabedoria para torná-la mais vulnerável à possessão.

Drenar Sabedoria (Sob): Os seres vivos atingidos pelo toque incorpóreo do odem devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou sofrerão 1d6 pontos de dano permanente de Sabedoria.

Possessão (Sob): Uma vez por rodada, um odem é capaz de se fundir a uma criatura no Plano Material.



Esta habilidade é similar à magia *recipiente arcano* conjurada por um feiticeiro de 10º nível, mas não exige um receptáculo. Caso o ataque seja bem sucedido, o odem desaparece dentro do corpo do oponente. A vítima consegue resistir mediante um teste de resistência de Vontade (CD 15). Caso seja bem-sucedida, ficará imune à posseção por um dia.

O odem controla seu hospedeiro como uma marionete. Ele domina totalmente o corpo do hospedeiro, porém, a mente da vítima permanece consciente do que acontece ao seu redor e ainda é capaz de executar ações mentais. Um odem não pode ser expulso ou fascinado enquanto estiver em um hospedeiro. Eles não são afetados por ataques físicos que atinjam a vítima, mas, enquanto estiver possuída, ela fica imune a dano por contusão e a atordoamento. Caso o hospedeiro morra, o odem é expulso do corpo.

Morto-vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Invisibilidade Natural (Sob): Essa habilidade está sempre ativa, permitindo que o odem continue invisível quando estiver atacando. Ela é inerente e não está sujeita à magia *purgar invisibilidade*.

Aura Antinatural (Sob): Tanto os animais domesticados quanto os selvagens são capazes de sentir a presença antinatural dos odens a 9 metros de distância, mesmo que ele esteja possuindo uma vítima. Eles não se aproximarão voluntariamente e ficarão apavorados caso sejam forçados a isso, permanecendo assim enquanto ficarem na área.

Órfão Espectral

Dados de Vida:	1d12 (6 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	6 m
CA:	13 (+1 tamanho, +1 Des, +1 deflexão)
Ataques:	—
Dano:	—
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Cativar
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, incorpóreo, restauração

Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +3, Von +3
Habilidades:	For —, Des 12, Con —, Int 7, Sab 12, Car 12
Perícias:	Esconder-se +10, Ouvir +6, Sentir Motivação +7, Observar +6
Talentos:	Reflexos Rápidos
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Geralmente Neutro e Bom
Progressão:	—

Muitos aventureiros relatam histórias estranhas após retornarem de uma viagem ao subterrâneo. Alguns descrevem um espírito do além que os acordou momentos antes de uma emboscada que aniquilaria todo o seu grupo. Outros falam de pequenos fantasmas que os levaram por um longo caminho através da masmorra para encontrar um carniçal ou uma bruxa devorando o cadáver de uma criança. Enquanto a inveja de muitos fantasmas os obriga a atormentar os vivos, este espírito parece desejar apenas descansar em paz.

Um órfão espectral é a alma perturbada de uma criança assassinada. Tendo sido vítima de alguma besta abominável, o espírito permanece aprisionado neste plano. Apesar de muitos espíritos passarem a odiar os seres vivos, a alma infantil conserva sua inocência. Em vez de tentar atormentar outras criaturas, os órfãos espectrais os alertam sobre perigos ocultos e os orientam em segurança através do lugar onde morreram.





Combate

Quando é atacado, o órfão espectral simplesmente foge, atravessando uma parede ou o chão. Estas criaturas não ajudarão ninguém que as tenha agredido.

Cativar (Sob): Quando um órfão espectral decide que uma criatura viva é bondosa ou virtuosa (por meio de um teste de Sentir Motivação), ele se mostrará e tentará conduzi-la até os seus restos mortais. Qualquer um que aviste um órfão espectral deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 11) ou cairá sob os efeitos de um feitiço ameno (como a magia *enfeitiçar pessoas* conjurada por um feiticeiro de 1º nível), seguindo o espírito para qualquer lugar. O caminho tomado pelo órfão espectral evitará a maior parte das ameaças, mas seu destino sempre será um local perigoso. Estas criaturas não compreendem o risco ao qual expõem os vivos quando os guiam até os covis do mal.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Restauração (Sob): Caso um órfão espectral seja "destruído", retornará dentro de 2d4 dias. Ele só poderá descansar em paz se os seus restos mortais forem encontrados e enterrados em um funeral tradicional.

Ossada Escarlate

	Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida:	2d12 (15 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	15 (+3 Des, +2 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +2, mordida -3
Dano:	Mordida 1d8+2, garra 1d4+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Envenenar sangue, sangue ardente
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, imunidades
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +3, Von +4
Habilidades:	For 14, Des 16, Cons —, Int —, Sab 12, Car 6
Perícias:	Nenhuma
Talentos:	Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Qualquer
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	3-7 DV (Grande); 8-14 DV (Enorme)

As ossadas escarlates são mortos-vivos repulsivos criados quando um humanóide é esfolado vivo num ritual de sacrifício. Eles surgem como esqueletos que emanam sangue fresco de forma contínua. Estes mortos-vivos não são criados de propósito; eles se levantam espontaneamente, impulsionados pelo ódio contra os seres vivos e pela sede de vingança. São incapazes de falar ou sequer compreender as palavras alheias, e existem apenas para matar, em frenesi selvagens de carnificina e morte. Os clérigos malignos não conseguem fascinar ou comandar estes mortos-vivos caóticos, mas eles podem ser expulsos. Apenas consangüíneos sith ou conjuradores arcanos usando a magia *controlar mortos-vivos* são capazes de comandar as ossadas escarlates.

Combate

As ossadas escarlates atacam até serem destruídas, pois sua única preocupação é matar os seres vivos e extirpar a carne de seus ossos. Fortalecidos por seu ódio, seus dentes e seus dedos ósseos rasgam a carne como se fossem lâminas.

Envenenar Sangue (Ext): Quando uma ossada escarlate é atingida por um oponente adjacente, o agressor deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos (CD 14) para não ser atingido pelo sangue do morto-vivo. Se um atacante vivo entrar em contato com o sangue, deverá realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou contrairá um envenenamento sangüíneo avançado. A vítima sofrerá 1 ponto de dano por rodada até morrer ou ter seu sangue purificado pela magia *neutralizar venenos* ou um efeito equivalente.

Sangue Ardente (Sob): Doença Sobrenatural — transmissão através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 13), período de incubação de 1 dia; 1 ponto de dano permanente de Constituição. Ao contrário das doenças comuns, o sangue ardente continua até a vítima atingir Constituição 0 (e morrer) ou receber a magia *remover doença* ou similar.





Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Imunidades (Ext): As ossadas escarlates possuem imunidade ao frio. Por não possuírem carne ou órgãos internos, sofrem apenas metade do dano causado por armas cortantes ou perfurantes.

Paka

Dados de Vida:	Metamorfo (Médio) 3d8 (13 PV)
Iniciativa:	+5 (Des)
Deslocamento:	12 m
CA:	16 (+5 Des, +1 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +7, sabre +7
Dano:	Garra 1d6-1; sabre 1d6-1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Bote, aliados felinos, empatia felina
Qualidades Especiais:	Antipatia canina, lamber ferimentos, faro, RM 14
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +10, Von +3
Habilidades:	For 8, Des 20, Con 10, Int 17, Sab 11, Car 15
Perícias:	Equilíbrio +14, Blefar +7, Escalar +10, Saltar +8, Ouvir +6, Furtividade +14, Acrobacia +6

Terreno/Clima:	Esquiva, Reflexos Rápidos, Acuidade com Arma (garra, sabre)
Organização:	Solitário, casal ou tribo (4-12)
Nível de Desafio:	5
Tesouro:	Dobro do padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Belos, sedutores e letais, os paka nutrem em segredo um rancor ancestral contra a humanidade, e sentem um prazer sádico em levar humanos à ruína. Eles são cruelmente astutos e seus planos demoram anos para se concretizarem. Se um paka sente que foi desafiado, não desistirá até que consiga vingança.

Na forma humana, os paka são sempre ágeis e graciosos, com olhos brilhantes e cabelos rajados. As fêmeas sempre têm cabelos laranja-acinzentados e os machos de qualquer cor, exceto castanho escuro. Na sua forma verdadeira, possuem características felinas, incluindo pupilas em fenda, bigode, focinho, orelhas pontudas, cauda longa, presas pequenas e garras retráteis. Os paka são carnívoros e isso ajuda a detectá-los.

Eles falam seu próprio idioma, o Aumes, e conhecem diversas linguagens dos domínios.



Combate

Os paka são combatentes hábeis que utilizam bem suas habilidades especiais e sua incrível agilidade. Eles gostam de brincar com suas presas e passam muito tempo atormentando-as e torturando-as. Um paka não demonstrará sua forma verdadeira quando a lâmina da espada funcionar tão bem quanto suas garras.

Bote (Ext): Caso um paka salte sobre um oponente na primeira rodada de combate, poderá utilizar a ação de ataque total mesmo se já tiver usado sua ação de movimento.

Aliados Felinos (Sob): Como uma ação padrão, um paka é capaz de estabelecer um vínculo telepático com qualquer animal felino num raio de 15 metros. Uma vez que o elo tenha sido estabelecido, o paka conseguirá utilizar-se dos sentidos do felino como uma ação livre e comandá-lo a realizar ações, como atacar (ou não) uma criatura, quebrar ou roubar objetos, etc. O elo será quebrado se o felino se afastar mais de 15 metros do paka.

Antipatia Canina (Sob): O paka sofre -5 de penalidade racial em todos os testes de perícia baseados em Carisma quando interage com criaturas caninas, como cães, lobos, worgs e até mesmo lobisomens e licantropos, independente da forma que assumir.

Lamber Ferimentos (Ext): Um paka consegue curar ferimentos ao lambê-los, recuperando 1 ponto de vida para cada ação de rodada completa. Esta ação



provoca ataques de oportunidade. Ele é capaz de curar um total de 2 pontos de dano por DV a cada dia e dividir essa cura entre diversos alvos.

Perícias: Um paka recebe +4 de bônus racial nos testes de Equilíbrio e Furtividade. Eles usam o modificador de Destreza para testes de Escalar.

Sociedade Paka

Os paka vivem entre os humanos, imitando suas sociedades. Pelo menos em um caso, uma tribo dessas criaturas destruiu toda uma pequena comunidade de humanos para tomar o vilarejo. Eles são completamente matriarcais, não possuem parceiros vitalícios e, embora mantenham laços fortes com suas mães, não têm qualquer ligação com os pais.

Os clérigos paka veneram uma entidade misteriosa conhecida apenas como o Senhor dos Gatos, muitas vezes enquanto fingem servir aos deuses bons.

Personagens Paka

A classe favorecida dos paka é ranger. Os rangers paka podem escolher os humanos como inimigos prediletos. Os magos e feiticeiros também são comuns, muitas vezes em multiclasse com os ladinos. Os conjuradores paka tendem a preferir encantamentos e feitiços sutis a magias destrutivas, como *bola de fogo*. Os clérigos paka veneram o Senhor dos Gatos e devem escolher dois dos seguintes domínios: do Caos, do Mal e da Enganação.



Pesadelo Assombrado

Dados de Vida:	8d8+24 (60 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	12 m
CA:	24 (-2 tamanho, +3 Des, +13 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 cascos +13, mordida +8
Dano:	Cascos 1d8+5/+1d4 de fogo, mordida 1d8+2
Face/Alcance:	1,5 m por 3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Cascos flamejantes, fumaça, atropelar
Qualidades Especiais:	Forma etérea, presença aterradora
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 20, Des 17, Con 17, Int 13, Sab 13, Car 12
Perícias:	Intimidar +12, Senso de Direção +13, Ouvir +12, Furtividade +12, Procurar +10, Sentir Motivação +12, Observar +12
Talentos:	Prontidão, Reflexos de Combate, Iniciativa Aprimorada
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (Nova Vaasa)
Organização:	Solitário, casal ou manada (6-10)
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	9-10 DV (Grande); 11-18 DV (Enorme)

Os pesadelos assombrados incorporam toda a ferocidade e maldade comum às criaturas insidiosas dos Domínios do Medo. Assemelhando-se a equínos de pelagem profundamente negra, esses extra-planares não se confundem com cavalos comuns. Labaredas de fogo crepitam ao longo de seu pescoço como uma crina infernal. Suas caudas são chamas e seus cascos estralam e ardem com um fogo profano. Os pesadelos emitem chamas amarelas, azuis e brancas pelas narinas quando se encontram enlouquecidos pelo furor da batalha.

Dizem que os pesadelos assombrados surgiram de um rebanho de pesadelos que adentrou Ravenloft há muito tempo, atraídos pelo mal que haviam sentido no lugar. Embora sejam mais potentes do que seus parentes infernais, as Brumas aprisionaram-nos na terra. Alguns pesadelos formam laços de respeito e alianças com certas criaturas poderosas que demonstrarem sua natureza maligna à criatura. Contudo, não se impressionam com facilidade, e meros falsários tornam-se seu passatempo da noite.

Existem rumores de que os corcéis negros selvagens de Nova Vaasa, muito valorizados pelos cavaleiros de



todo o Núcleo, possuem algumas gotas de sangue dos pesadelos em suas linhagens, conferindo-lhes sua força e seu comportamento ativo.

Combate

Os pesadelos assombrados atacam com cascos flamejantes e mordidas. São criaturas astutas e disciplinadas, empregando emboscadas em suas táticas de terror e carnificina. Pequenas manadas trabalham em grupos extremamente unidos e empregam táticas de equipe em suas manobras. Os pesadelos costumam cercar e torturar uma vítima antes de matá-la apenas pelo prazer de causar mortes lentas e dolorosas.

Cascos Flamejantes (Sob): Um ataque dos cascos do pesadelo assombrado incendeia materiais inflamáveis.

Fumaça (Sob): Durante o furor da batalha, um pesadelo assombrado freqüentemente sopra e relincha com fúria, e preenche um cone de 4,5 m de comprimento com uma fumaça quente e sulfurosa que asfixia ou cega seus oponentes. Qualquer criatura na área afetada deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou sofrerá -3 de penalidade de moral em todas as jogadas de ataque e dano durante 1d6 minutos depois que sair do cone. O pesadelo adquire

meia camuflagem contra criaturas a 1,5 m de distância e camuflagem total contra criaturas a mais de 3 m de distância. A fumaça não obscurece a visão do pesadelo e a criatura é capaz de desativar sua emissão como uma ação livre.

Forma Etérea (Sob): Idêntica à magia homônima conjurada por um feiticeiro de 20º nível, com a exceção de que o pesadelo assombrado pode permanecer etéreo indefinidamente. Os pesadelos desprezam a luz do sol, apesar de não serem afetados por ela, e costumam recuar para o Etéreo Raso do alvorecer ao pôr-do-sol.

Presença Aterradora (Ext): O pesadelo assombrado pode inspirar medo golpeando o solo com seus cascos e exalando fumaça pelas narinas. Os indivíduos afetados devem obter sucesso num teste de Medo (CD 15) ou ficarão assustados durante 5d6 rodadas.

Atropelar (Ext): Como uma ação padrão, um pesadelo assombrado é capaz de atropelar uma criatura Média ou menor, automaticamente causando o dano dos cascos (1d8+5/+1d4 de fogo). As vítimas atropeladas conseguem realizar ataques de oportunidade com -4 de penalidade. Caso não o façam, poderão realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 19) para reduzir o dano à metade.

Personificador

Metamorfo (Pequeno)

Dados de Vida:	5d8 (22 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)
Deslocamento:	3 m
CA:	12 (+1 tamanho, +1 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: pancada +5
Dano:	Pancada 1d4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Paralisia, drenar sangue
Qualidades Especiais:	Imunidades, replicar, perícias
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +5, Von +5
Habilidades:	For 10, Des 12, Con 11, Int 4, Sab 12, Car 10
Perícias:	Disfarces +10*, Ouvir +4, Observar +4
Talentos:	Foco em Perícia (Disfarces)
Terreno/Clima:	Pântanos e subterrâneos/Temperado e Quente
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	6-8 DV (Médio); 9-10 DV (Grande)

Os personificadores são criaturas amorfas que se alimentam do sangue das vítimas. Eles habitam áreas úmidas e escuras, abandonando-as apenas em busca de alimento.





Na sua forma natural, os personificadores assemelham-se a massas densas de limo e sua cor lembra sangue coagulado. Os personificadores podem mudar sua forma e coloração para ficarem parecidos com vítimas anteriores, o que lhes permite se aproximar de outros alvos com mais facilidade.

Eles são capazes de entender conceitos simples na linguagem conhecida por suas vítimas anteriores, mas não conseguem falar qualquer idioma.

Combate

Um personificador assume uma forma de tipo similar à de sua vítima para conseguir se aproximar. Ele aguarda por um momento em que seja capaz de atacar discretamente, por exemplo, quando a vítima estiver sozinha ou dormindo. Em seguida, assume sua forma natural e ataca.

Paralisia (Ext): Em sua forma natural, um personificador paralisa os inimigos com um toque. Uma vítima atingida pela sua pancada deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 16) ou ficará paralisada. A paralisia dura enquanto o personificador permanecer em contato físico com a vítima e 1d4 rodadas após isso.

Drenar Sangue (Ext): Um personificador é capaz de envolver uma vítima paralisada e drenar seu sangue.

Isso causa 1d4 pontos de dano temporário de Constituição por rodada. O processo é indolor e uma vítima adormecida pode ser completamente drenada sem sequer acordar. Uma vez que já tenha drenado a vítima até se tornar uma casca sem vida, o personificador procurará outra.

Imunidades (Ext): Devido à composição similar à de um limo, o personificador é imune à paralisia, sono, atordoamento, metamorfose e sucessos decisivos.

Replicar (Ext): Um personificador é capaz de moldar seu corpo na forma de qualquer criatura Pequena ou Média cujo sangue já tenha provado. Ele usa o sangue da própria vítima para auxiliá-lo nessa tarefa, portanto, a duração da personificação depende da quantidade de Constituição drenada de um alvo em particular. O personificador consegue permanecer numa determinada forma por um período de 1 hora por ponto de Constituição drenado. Ele não recebe nenhuma habilidade da forma personificada e só poderá causar apenas 1d4 pontos de dano com suas armas personificadas. A criatura muda de forma como uma ação padrão. Tipicamente, terá 3d4 formas disponíveis.

Perfícias: Quando utilizam sua habilidade de replicar, os personificadores recebem +10 de bônus de circunstância nos testes de Disfarces.

Planta Assombrada

	Raiz Sanguinária Planta (Média)	Roseira Sangrenta Planta (Pequena)	Hera Rastejante Planta (Enorme)
Dados de Vida:	4d8+4 (22 PV)	1d8 (4 PV)	8d8 (36 PV)
Iniciativa:	+0	+0	+0
Deslocamento:	0 m	0 m	0,3 m, escalar 0,3 m
CA:	15 (+5 natural)	11 (+1 tamanho)	7 (-2 tamanho, -2 Des, +1 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 pancadas +4; ou perfuração +4	Corpo a corpo: açoite farpado +0	—
Dano:	Pancada 1d4+1, perfuração 1d6+1 e veneno		Açoite 1d3 —
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	1,5 m por 1,5 m/1,5 m	3 m por 6 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, veneno	Enredar	Enredar, drenar sangue
Qualidades Especiais:	Planta, percepção às cegas, camuflagem, vulnerabilidade ao fogo	Planta, imunidades, vulnerabilidade ao sal	Planta, sentido sísmico, camuflagem, vinhas dispersas, redução de dano perfurante, bagas
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +1, Von +1	Fort +2, Ref +0, Von +2	Fort +6, Ref +2, Von +4
Habilidades:	For 12, Des 10, Con 13, Int 1, Sab 10, Car 8	For 10, Des 10, Con 10, Int —, Sab 15, Car 10	For 10, Des 6, Con 10, Int 4, Sab 15, Car 8
Terreno/Clima:	Subterrâneo	Terrestre/Temperado	Terrestre/Temperado ou quente
Organização:	Solitário	Canteiro (3–10)	Solitário
Nível de Desafio:	3	1/2	2
Tesouro:	Padrão	Padrão	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro	Sempre Neutro	Sempre Neutro
Progressão:	5–8 DV (Grande); 9–12 DV (Enorme)	—	9–31 DV (Enorme); 32+ DV (Imenso)





	Árvore de Cabeças Mortíferas Planta (Enorme)	Cabeça Mortífera (separada) Morto-Vivo (Miúdo)	Planta Doppelganger Planta (Enorme)
Dados de Vida:	10d8+50 (95 PV)	1d12 (6 PV)	10d8+8 (50 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)	+0	+0
Deslocamento:	0 m	Vôo 3 m (perfeito)	0 m
CA:	Árvore: 21 (-2 tamanho, +13 natural); ou cabeças mortíferas: 12 (+2 tamanho)	11 (+2 tamanho, -1 Des)	Vinhas: 8 (-2 tamanho); Casulos: 16 (+6 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 4d4 mordidas +13; ou à distância: disparar sementes +4	À distância: disparar sementes +0	—
Dano:	Mordida 1d2; ou semente 1 e implante	Semente 1 e implante	—
Face/Alcance:	3 m por 3 m/4,5 m	0,5 m por 0,5 m/0 m	3 m por 3 m a cada DV/0 m (veja o texto)
Ataques Especiais:	Cabeças mortíferas, implantar sementes	Implantar sementes	Escravizar mentes, encasulados
Qualidades Especiais:	Planta, resistência a fogo 20, redução de dano perfurante, RM 11	Morto-vivo, vôo, RM 11	Planta, vinhas dispersas, resistência a eletricidade e fogo 20, redução de dano perfurante
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref —, Von +4	Fort +0, Ref +0, Von +2	Fort +4, Ref —, Von +4
Habilidades:	For 28, Des 9, Con 21, Int —, Sab 12, Car 10	For 2, Des 9, Con —, Int —, Sab 10, Car 1	For —, Des —, Con 12, Int 20, Sab 18, Car 18
Perícias:	—	Ouvir +3, Observar +3	Blefar +20, Diplomacia +18, Obter Informação +18, Sentir Motivação +18
Talentos:	—	Foco em Arma (semente)	—
Terreno/Clima:	Planícies, florestas, colinas e pântanos/ Temperado	Planícies, florestas, colinas e pântanos/ Temperado	Terrestre/Temperado ou quente
Organização:	Solitário ou bosque (2-12)	Solitário ou colheita (2-6)	Solitário
Nível de Desafio:	9	1/6	6
Tesouro:	Nenhum	Nenhum	Nenhum (padrão para os encasulados)
Tendência:	Sempre Neutro e Mau	Sempre Neutro	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	11-16 DV, 4d6 cabeças (Enorme); 17-22 DV, 6d8 cabeças (Imenso)	—	11-14 DV (Imenso); 15-20 DV (Colossal)
	Erva do Medo Planta (Miúda)	Capim-Chicote Planta (Grande)	Matalépida (Árvore Espiã) Planta (Enorme)
Dados de Vida:	1d8 (4 PV)	4d8+12 (30 PV)	8d8+36 (68 PV)
Iniciativa:	+0	+1 (Des)	+2 (Des)
Deslocamento:	0 m	6 m	1,5 m (árvore), cavando 9 m (raízes)
CA:	12 (+2 tamanho)	13 (-1 tamanho, +1 Des, +4 natural)	19 (-2 tamanho, -2 Des, +13 natural)
Ataques:	—	Corpo a corpo: 4 açoites +6	Corpo a corpo: 8 pancadas +15
Dano:	—	Açoite 1d4+4	Pancada 1d6+11
Face/Alcance:	0,75 m por 0,75 m/0 m com as raízes)	1,5 m por 1,5 m/3 m	3 m por 3 m /1,5 m (máximo de 27 m)
Ataques Especiais:	Pólen apavorante	Borrifar veneno, enredar	Agarrar aprimorado, constrição 1d6+11, mordida 1d4+5, manipular árvores, canalizar medo
Qualidades Especiais:	Planta, camuflagem, sentido sísmico	Planta, caminho da floresta, sentido sísmico	Planta, camuflagem, resistência a eletricidade e fogo 20, redução de dano perfurante, percepção às cegas 36 m
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +0, Von -1	Fort +7, Ref +2, Von +3	Fort +11, Ref +0, Von +4
Habilidades:	For —, Des —, Con 16, Int —, Sab 9, Car 1	For 18, Des 12, Con 16, Int 4, Sab 14, Car 12	For 32, Des 7, Con 20, Int 12, Sab 14, Car 12
Perícias:	—	Esconder-se -3*, Furtividade +1*	Esconder-se -8*, Intimidar +10, Ouvir +10, Espionar +10, Sentir Motivação +8, Observar +10, Sobrevivência +10
Talentos:	—	—	—





Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer	Planícies, florestas, colinas e pântanos/ Temperado e quente	Floresta/Qualquer
Organização:	Canteiro (11–20)	Canteiro (5–20)	Solitário ou dupla
Nível de Desafio:	1	4	10
Tesouro:	Padrão	Padrão	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro	Geralmente Neutro	Geralmente Neutro
Progressão:	—	5–8 DV (Enorme)	9–16 DV (Enorme); 17–21 DV (Imenso)

Ente Zumbi — Morto-Vivo (Enorme)

Dados de Vida:	8d12 (52 PV)
Iniciativa:	–2 (Des)
Deslocamento:	9 m
CA:	20 (–2 tamanho, –2 Des, +14 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 pancadas +2
Dano:	Pancada 2d6+9
Face/Alcance:	3 m por 3 m/4,5 m
Ataques Especiais:	Drenar sangue, magias, atropelar, dano dobrado contra objetos
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, vulnerabilidade ao fogo, redução de dano perfurante
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +1, Von +4
Habilidades:	For 29 Des 6, Con —, Int 12, Sab 15, Car 12
Perícias:	Esconder-se –10*, Intimidar +8, Conhecimento (qualquer) +8, Ouvir +9, Sentir Motivação +9, Observar +9, Sobrevivência +9
Talentos:	Trespassar, Vontade de Ferro, Ataque Poderoso, Separar
Terreno/Clima:	Floresta/Qualquer
Organização:	Solitário ou arvoredo (1 mais 4–7 entes assombrados)
Nível de Desafio:	9
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	9–17 DV (Enorme); 18–22 DV (Imenso)

Qualquer plebeu de Ravenloft conhece o antigo provérbio: “a Natureza não é sua amiga”. A flora monstruosa da Terra das Brumas pode não ter a astúcia cruel dos vilões que os aventureiros costumam enfrentar, mas, às vezes, a floresta é capaz de ser tão perigosa quanto as bestas que vagam por ela.

Combate

Todas as plantas monstruosas compartilham a qualidade a seguir.

Planta: Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e metamorfose. Imune a sucessos decisivos.

Árvore de Cabeças Mortíferas

Uma árvore de cabeças mortíferas parece um salgueiro com frutos grotescos na forma de cabeças humanóides



pendendo de seus galhos. As frutas emitem gemidos suaves conforme a árvore expele gases pútridos através de seus lábios.

Estas criaturas florescem da morte. Suas sementes germinam no sangue de humanóides, portanto costumam ser encontradas em campos de batalha ou áreas de extermínio. Essas árvores parecem normais durante os primeiros 50–60 anos de vida; quando amadurecem, produzem 4d4 frutas-cabeça (chamadas de “cabeças mortíferas”) que se assemelham às vítimas cujo sangue serviu de alimento.

Combate

As árvores de cabeças mortíferas atacam apenas quando humanóides invadem seu território. Entretanto, a habilidade de fazer seus “frutos” gemerem como se



estivessem pedindo ajuda atraindo muitas almas boas para uma morte horrenda.

Cabeças Mortíferas (Ext): Uma árvore de cabeças mortíferas é capaz de curvar seus galhos para atacar qualquer ser ao alcance das cabeças, que morderão com presas afiadas como agulhas (na verdade, sementes). Elas também conseguem disparar as sementes usando uma rajada de gás pútrido, que tem um alcance de 9 m sem nenhum incremento de distância. Uma cabeça possui 1d6 sementes. Enquanto ela estiver presa à árvore, será considerada uma planta e atacará usando o bônus de ataque da planta.

Quando estiver completamente madura, a cabeça se separará da árvore e flutuará. Quando isso acontece, ela se torna um "morto-vivo". Esses horríveis balões coriáceos afastam-se até 30 quilômetros da árvore em busca de hospedeiros de sangue quente ou um campo de batalha recente para liberar as sementes. Quando um hospedeiro em potencial é detectado, a cabeça dispara suas sementes e morre assim que elas se esgotam.

Implantar Sementes (Ext): Quando uma cabeça mortífera acerta sua mordida ou um disparo, uma das sementes se alojará na pele da vítima. Isso anestesiara o ferimento e apenas um teste de Observar (CD 15) será

capaz de detectar algo. A remoção de uma semente nas primeiras 24 horas exigirá um teste de Cura (CD 10). Depois disso, o elemento alojado num humanóide criará raízes, causando 1d4 pontos de dano cumulativo por dia, até o máximo de 10d4. Remover uma semente enraizada exige um teste de Cura (CD 15 + número de dias desde que ela se enraizou). A tentativa (bem-sucedida ou não) inflige metade do dano que seria causado naquele dia. Caso a vítima morra enquanto está com uma ou mais sementes implantadas, uma nova árvore crescerá a partir de seu corpo.

Redução de Dano Perfurante (Ext): As armas perfurantes causam apenas metade do dano ao tronco da árvore, infligindo no mínimo 1 ponto de dano.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Vôo (Ext): Uma cabeça mortífera flutua naturalmente, sustentada pelos gases de decomposição produzidos dentro do crânio. Essa capacidade concede vôo (como a magia homônima) como uma ação livre, com deslocamento de 3 m. A capacidade de flutuação também garante às cabeças um efeito permanente de *queda suave* com alcance pessoal.

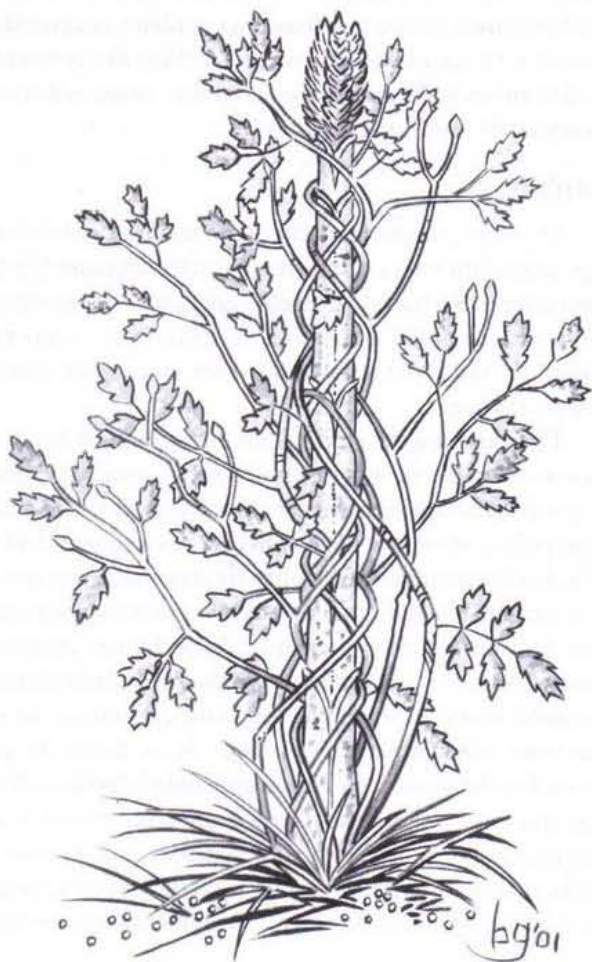
Capim-Chicote

O capim-chicote é um aglomerado de talos grossos e enervados que se enrolam em torno de um tronco negro, do qual escorre o sangue digerido das vítimas. As folhas são verde-escuras com pontas denteadas e salpicadas de vermelho-escuro. A planta se move numa massa de fibras sacolejantes que lhe permitem atravessar qualquer vegetação enquanto persegue sua presa cega.

Os capins-chicote se reúnem em grupos de 5-20 plantas. O grupo tentará se espalhar o máximo possível, formando um círculo com 6 a 9 metros entre cada uma das plantas. Às vezes, estendem-se sobre uma trilha entre as árvores ou na floresta, esperando que uma vítima passe.

Os Vistani dizem que os capins-chicote foram originalmente criados por um bando de druidas derrotados por um poderoso necromante, estacados e abandonados para morrer num campo. Enquanto pereciam lentamente, os druidas entoaram um canto em uníssono, amaldiçoando o necromante por seu destino. Os Poderes Sombrios sentiram sua dor e sua angústia, e os primeiros capins-chicote brotaram de seus cadáveres buscando vingança.

Essas plantas emitem batidas como as de um tambor para localizarem a presa. Alguns estudiosos acreditam





que alteram o tom e a frequência dos estampidos como forma de comunicação, porém, nenhum observador sobreviveu tempo suficiente para provar essa teoria.

Combate

Os capins-chicote permanecem estáticos a maior parte do tempo, aguardando a presa. Quando sentem as vibrações de uma criatura se aproximando, emitem um ruído estrondoso e se lançam ao ataque. Outros da mesma espécie que detectarem o ruído também rastejarão para investigar. Essas criaturas sempre iniciam o ataque borrifando um veneno para cegar a presa e depois se aproximam para matá-la, açoitando-a com seus tentáculos compridos e espinhosos.

Borrifar Veneno (Ext): Um capim-chicote é capaz de expelir um jato negro de veneno num cone de 3 metros. Inoculação através do contato; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial e secundário: cegueira durante 1d4 dias. O veneno pode ser liberado uma vez a cada três horas.

Enredar (Ext): Um capim-chicote pode enredar três vezes por dia, como a magia *constrição* conjurada por um druida de 3º nível. A CD do teste de resistência de Reflexos para evitar esse efeito é 13.



Caminho da Floresta (Ext): O capim-chicote pode se mover através de arbustos espinhosos, vegetação densa e outros terrenos similares usando seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos encantados ou manipulados magicamente para impedir movimentos ainda afetam a planta.

Sentido Sísmico (Ext): Os capins-chicote conseguem sentir automaticamente a localização da qualquer coisa em contato com o solo num raio de 6 metros. Emitindo um estrondo profundo para aprimorar a ecolocalização, aumentam o raio de sensibilidade para 18 metros.

Perícias: Um capim-chicote recebe +10 de bônus racial nos testes de Esconder-se nas áreas de vegetação densa. Ele recebe -10 de penalidade racial nos testes de Furtividade enquanto emitir estrondos.

Ente Zumbi

Completamente corrompidos pelo mal quando vivos, muitos entes assombrados assumem uma existência vampírica depois de mortos. Os entes zumbis se alimentam do sangue de seres vivos. Eles preferem vítimas inocentes e adoram aterrorizar e torturar viajantes em seus territórios. Assim como seus parentes vivos, os entes zumbis parecem árvores comuns, embora os galhos nunca possuam folhas. Sua madeira enegrecida é grossa e ressecada, e os troncos e galhos são retorcidos e deformados. Essas criaturas muitas vezes governam bosques de entes malignos.

Combate

Os entes zumbis mantêm quase todas as habilidades que possuíam antes da morte, mas não são mais capazes de manipular árvores. Como os entes vivos, conseguem esmagar a maioria dos inimigos. Entretanto, caso precisem se alimentar, capturam seres vivos para drenar-lhes o sangue.

Drenar Sangue (Ext): Um ente zumbi é capaz de sugar o sangue de uma criatura viva com suas raízes. Uma rodada após imobilizar um adversário, 1d3 raízes parecidas com tentáculos o envolverão e se prenderão a ele. Cada raiz infligirá 1 ponto de dano permanente de Constituição a cada rodada em que o ataque for mantido. Um ente zumbi é incapaz de se mover enquanto drena sangue e precisa de uma ação de rodada completa para mover-se novamente quando parar de se alimentar. Além dos meios comuns de se livrar de uma manobra Agarrar, uma vítima aprisionada pode se libertar ao cortar todos os tentáculos que o envolvem. Cada tentáculo possui CA 15 (+5 natural) e 4 pontos de vida, que não são deduzidos do total da árvore. Os entes zumbis usam as mesmas regras de alimentação dos vam-



piros (consulte o Capítulo Cinco do livro básico de Ravenloft).

Magias: Um ente zumbi conjura magias como um druida de 6º nível. Devido à sua extrema vulnerabilidade ao fogo, ele nunca usa magias que empregam chamas.

Atropelar (Ext): Um ente zumbi é capaz de atropelar criaturas Médias ou menores, infligindo 2d12+5 pontos de dano. Os oponentes que não executarem ataques de oportunidade contra o ente zumbi poderão realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 20) para reduzir o dano à metade.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Dano Dobrado Contra Objetos (Ext): Um ente zumbi que realize um ataque total contra um objeto ou estrutura causará dano dobrado.

Vulnerabilidade ao Fogo (Ext): Um ente zumbi sofre dano dobrado por fogo, a menos que obtenha sucesso no teste de resistência. Nesse caso, um fracasso inflige o dobro do dano e um sucesso causa dano normal.

Redução de Dano Perfurante (Ext): As armas perfurantes causam apenas metade do dano aos entes zumbis, infligindo no mínimo 1 ponto de dano.

Perícias: *Os entes zumbis recebem +16 de bônus racial nos testes de Esconder-se realizados em áreas florestais mortas ou em decomposição.

Entes Assombrados

Os entes assombrados são aqueles que absorveram a corrupção inerente aos Domínios do Medo através do próprio solo. Qualquer ente em Ravenloft estará fadado a se voltar para o mal, como se estivesse sob o efeito da magia *despertar* (consulte "Magias em Ravenloft" no Capítulo Três do livro básico de Ravenloft). Embora suas estatísticas e habilidades sejam as mesmas do *Livro dos Monstros*, os entes assombrados desenvolvem um gosto por carne humanóide. Quando são provocados, gostam de executar sua vingança eliminando seus adversários num festival de destruição e tortura. Eles preferem devorar as presas enquanto elas ainda estão vivas.

Erva do Medo

Esse mutante bizarro é quase indistinguível da planta inofensiva conhecida como oficial-de-sala ou paina-de-sapo, diferindo dela apenas por sua estrutura incomum de raízes extensas e esponjosas. No entanto, seu aspecto inocente esconde uma surpresa terrível para os desavisados. As criaturas expostas ao pólen da erva do medo sofrem alucinações e pesadelos. Quando esses seres aterrorizados atacam uns aos outros, as raízes do capim absorvem o sangue derramado.

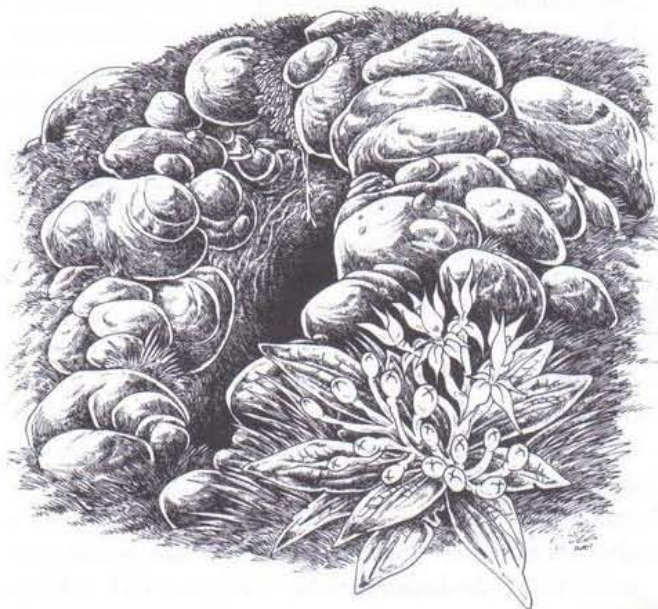
Acredita-se que a erva do medo originou-se em climas áridos, florescendo onde plantas normais pereceriam. Entretanto, alguns sábios afirmam que ela foi criada através dos experimentos arcanos de um lich. Essa planta costuma ser cultivada para guardar as entradas dos covis de diversos seres poderosos que não são afetados pelo pólen.

Combate

Quando a erva do medo detecta a aproximação de seres vivos, expele uma nuvem de gás inodoro e incolor contendo seu pólen quase microscópico.

Pólen Apavorante (Sob): A erva do medo ejeta um gás venenoso ao sentir a aproximação de uma criatura a menos de 6 m. Essa nuvem preenche rapidamente uma área do mesmo tamanho, centralizada na própria planta. O organismo é capaz de expelir seu pólen apenas uma vez por dia, mas a nuvem flutua no ar durante 1d3 minutos.

A cada rodada que permanecer na área de efeito, um ser vivo deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 13) ou sucumbirá imediatamente à paranóia extrema causada pelas alucinações horríveis.





Seus amigos parecerão assassinos, talvez até mesmo monstros, como os doppelgangers. As plantas e os animais ao seu redor ficarão deformados e ameaçadores; tudo parecerá uma ameaça que precisa ser confrontada. Essas alucinações duram 1d4 minutos. Quando uma vítima for morta ou ficar inconsciente, cada um dos seus companheiros afetados pode realizar um teste de resistência de Fortitude para compreender o que aconteceu. Os personagens que obtiverem sucesso nesse segundo teste de resistência continuarão confusos enquanto o efeito durar (sofrendo -2 de penalidade nas jogadas de ataque, testes de resistência e de perícia), mas recuperarão o controle de suas ações.

As criaturas imunes a veneno ou efeitos de ação mental são imunes ao pólen apavorante. A magia *neutralizar venenos* anula os seus efeitos.

Camuflagem (Ext): A erva do medo se parece muito com o oficial-de-sala comum. É necessário obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para detectá-lo antes que ataque. Qualquer personagem com Sobrevivência ou Conhecimento (plantas ou ervas) pode usar estas perícias ao invés de Observar para notar a planta.

Sentido Sísmico (Ext): Através de sua vasta estrutura de raízes, a erva do medo é capaz de sentir automaticamente a localização de qualquer coisa em contato com o solo num raio de 18 m.

Hera Rastejante

Assim como diversas plantas monstruosas, a hera rastejante contraria a natureza, alimentando-se do sangue e dos fluidos vitais dos animais. Suas folhas parecem ser verde-escuras e lustrosas como as de uma hera comum, mas uma observação mais detalhada revelará nervuras com um tom suave de magenta. A parte inferior das folhas é recoberta com poros minúsculos. A hera rastejante é semi-inteligente e pode, às vezes, ser treinada para servir a um mestre. Ela agirá como guardiã em troca de alimentação regular.

A planta se espalha por um espaço de 1,5 m por 1,5 m para cada DV. Suas raízes conseguem se prender às paredes, assim como ao solo.

Combate

A hera rastejante é um predador paciente e espera até que vítimas se aproximem o máximo possível antes de realizar o ataque.

Enredar (Ext): Usando uma ação padrão, as vinhas de uma hera rastejante podem enredar todos os adversários ao seu alcance, imobilizando-os como se fossem alvos da magia *construção* conjurada por um druida de 5º nível (teste de resistência de Reflexos, CD 16). Os



adversários que estiverem escalando a hera quando ela atacar perderão seu bônus de Destreza no teste de resistência.

Drenar Sangue (Ext): Os poros das folhas de uma hera rastejante são capazes de sugar o sangue através da pele de uma vítima imobilizada. A hera inflige 1d3 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada em que a vítima permanecer enredada. Se o valor desta habilidade for reduzido a 0, o cadáver horivelmente escoriado é descartado. Uma hera rastejante precisa drenar, no mínimo, 1 ponto de Constituição por DV a cada semana ou murchará, perdendo 1 DV.

Sentido Sísmico (Ext): A hera rastejante pode sentir automaticamente a localização de qualquer coisa em contato com o solo num raio de 18 metros. Este sentido é apurado o suficiente para distinguir as vibrações de indivíduos específicos.

Camuflagem (Ext): À primeira vista, as heras rastejantes se parecem com plantas comuns. É necessário obter sucesso num teste de Observar (CD 16) para detectá-las antes que ataquem. Qualquer personagem com Sobrevivência ou Conhecimento (plantas ou ervas) pode usar estas perícias ao invés de Observar para notar a planta.

Vinhas Dispersas (Ext): A hera rastejante não possui um tronco. Uma parte pode ser destruída enquanto o restante permanece intacto. Mantenha os Pontos de Vida para cada Dado de Vida anotados separadamente. Quando a planta perder todos os Pontos de Vida de um determinado Dado de Vida ou sofrer um efeito similar (como receber um nível negativo), o pedaço de 1,5 m por 1,5 m não conseguirá mais agir (e será destruído caso seja reduzido a -10 PV). Os ataques de área causam dano total a cada parte no interior do raio de efeito.



Redução de Dano Perfurante (Ext): As armas perfurantes causam apenas metade do dano à hera rastejante, infligindo no mínimo 1 ponto de dano.

Bagas (Ext): A planta produz frutos similares a bagas amargas no outono que podem ser semeados para dar início a uma nova colônia. Essas bagas germinarão com rapidez, dando origem a flores minúsculas e amarelas; a hera produzirá 2d8 flores por DV. Seu néctar auxilia na coagulação do sangue. Ao pressionar uma dessas flores contra os ferimentos de uma criatura, é possível estabilizar automaticamente um ser moribundo ou estancar um sangramento. As flores também são usadas na fabricação de poções de cura.

Matalépida

As matalépidas, também conhecidas como *árvores espãs*, parecem carvalhos à primeira vista. Uma análise mais detalhada revela depressões no tronco da árvore que se assemelham a uma face humana distorcida. Em combate, esse rosto se abrirá, revelando mandíbulas dentadas. Pacíficas até serem provocadas, as matalépidas podem ser compelidas por criaturas poderosas a se tornarem guardiãs das fronteiras ou espãs da floresta.

As matalépidas são comumente encontradas em arvoredos, juntos com carvalhos comuns. Alguns sábios acreditam que essas plantas foram criadas por conjuradores poderosos que cultivaram raízes de mandrágora num ritual potente; outros defendem que as matalépidas são uma raça natural que simplesmente ultrapassa a fronteira entre as plantas e os animais.

Essas criaturas falam Silvestre. Seus mestres também conseguem lhes ensinar outros idiomas. Quando angustiadas, são capazes de emitir um uivo retumbante que pode ser ouvido a quilômetros de distância.

Combate

As matalépidas se mantêm com a luz do sol e os nutrientes do solo, assim como as plantas normais. Elas atacam apenas quando ordenadas por um mestre ou quando agredidas. Uma árvore espã move seu tronco com enorme dificuldade, portanto ataca esticando suas raízes. Essas criaturas conseguem atacar com um número de raízes igual aos seus Dados de Vida. Elas são capazes de estendê-las a até 9 m por rodada e chegam a uma distância máxima de 27 metros.

Os oponentes podem atacar diretamente as raízes de uma matalépida, serrando-as para libertar seus aliados. Uma raiz é considerada Média, com CA 15 (-2 Des, +7 natural) e possui 8 Pontos de Vida, que não são deduzidos do total da árvore. Uma árvore espã retrainá todas as suas raízes caso metade delas sejam arrancadas.



Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a matalépida precisa atingir um oponente com sua pancada. Caso prenda a criatura, poderá usar a constrição. Ela arrastará os adversários presos na direção do tronco a uma taxa de 9 metros por rodada. Caso o inimigo seja puxado até um espaço adjacente ao seu tronco, a planta conseguirá mordê-lo.

Constrição (Ext): Uma matalépida causa 1d6+11 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar contra criaturas Médias ou menores.

Mordida (Ext): A matalépida consegue morder adversários próximos e aprisionados uma vez por rodada (corpo a corpo: +10, dano: 1d4+5).

Manipular Árvores (SM): Uma matalépida é capaz de manipular livremente os carvalhos comuns a menos de 54 metros, controlando até quatro árvores por vez. Demora uma rodada completa para que uma árvore comum se destaque do solo. Em seguida, ela se moverá com um deslocamento de 3 m e lutará como um ente sob todos os aspectos. As árvores animadas perdem sua habilidade de movimento caso a matalépida que as manipula seja incapacitada ou se mova para fora do alcance do efeito. Uma matalépida é capaz de *espionar* através dos carvalhos a menos de 1,5 quilômetro usando uma ação padrão. Essa habilidade é similar à magia *carvalho vivo* conjurada por um druida de 12º nível.





Canalizar Medo (Sob): Caso uma matalépida seja alvo de qualquer magia, poderá, como uma ação livre, canalizar a energia mágica num pulso invisível de indução de medo com um raio de 13,5 m. Todas as criaturas dentro da área de efeito precisarão obter sucesso em um teste de Medo (CD 15) ou ficarão apavoradas. Esse é um efeito mágico de medo. Se o conjurador da magia que acarretou o pulso falhar nesse teste, a magia será rompida, tendo sido canalizada por completo. Se o conjurador obtiver sucesso (ou estiver fora da área de efeito), a magia surtirá efeito normalmente.

Camuflagem (Ext): As matalépidas se parecem muito com carvalhos normais. É necessário obter sucesso num teste de Observar (CD 16) para detectá-las antes que ataquem. Qualquer personagem com Sobrevivência ou Conhecimento (plantas ou ervas) pode usar estas perícias ao invés de Observar para notar a planta.

Redução de Dano Perfurante (Ext): As armas perforantes causam apenas metade do dano à matalépida, infligindo no mínimo 1 ponto de dano.

Percepção às Cegas (Ext): Além de sua visão normal, uma matalépida pode usar suas folhas e raízes para detectar movimentos sutis no ar e alterações de pressão. Ela sentirá automaticamente a localização de qualquer objeto ou criatura corpórea num raio de 18 m.

Perícias: As matalépidas adquirem perícias como se fossem fadas. * Elas possuem +18 de bônus racial nos testes de Esconder-se realizados em áreas florestais.

Planta Doppelganger

Avistar uma estrela cadente muitas vezes prenuncia o aparecimento de uma planta doppelganger na região. Entretanto, os sábios ainda não descobriram a ligação entre esses eventos. Uma planta doppelganger parece apenas um emaranhado de vinhas e folhas. Uma análise mais próxima detectará diversos casulos gigantes (cada um medindo entre 1,2 e 2,4 metros) brotando dos ramos. Esta planta produz um casulo para cada Dado de Vida. Embora não consiga se mover, cresce lentamente, cobrindo grandes áreas.

As plantas doppelganger retiram seu alimento da energia vital dos humanóides. Conforme espalha sua estranha inteligência pelo espaço ao seu redor, escraviza mentes humanóides e controla seus lacaios "encasulados" ao mesmo tempo em que os consome, usando-os para se proteger e obter mais alimento. Uma planta doppelganger é uma estrategista monstruosamente sagaz e muitas vezes sacrificará um encasulado para não levantar suspeitas.

Essa criatura mantém uma comunicação telepática contínua com todos os encasulados que produz. Este é



o único meio através do qual uma doppelganger consegue se comunicar ou sentir o que acontece ao seu redor. A planta e todos os encasulados conhecem quaisquer idiomas falados pelos demais encasulados.

Combate

A planta doppelganger não possui nenhum meio físico para se defender. Quando um grupo de personagens invade sua área, a criatura tenta usar a magia *dominar* para controlar um deles (CD 25). Caso consiga, a criatura o atrairá em silêncio para dentro de um dos casulos, que age como a magia *aprisionar a alma*. Uma vez no casulo, o corpo do personagem é devorado fisicamente à média de 1 PV por rodada. Quando ele já estiver morto, o casulo se abrirá e ejetará uma cópia perfeita do personagem, com as mesmas memórias. O sósia agirá de forma idêntica à do personagem e se juntará ao grupo como se nada tivesse acontecido. A planta pode usar sua magia *dominar* através do clone do personagem a fim de atrair mais membros do grupo para os casulos de duplicação.

Escravizar Mentos (Sob): Escravizar Mentos é um ataque perverso que, de certa forma, combina os efeitos das magias *dominar pessoas* e *aprisionar a alma*. Uma vez por rodada, usando uma ação padrão, a planta pode tentar aprisionar a alma de qualquer humanóide inconsciente ou adormecido dentro do raio de efeito. Essa habilidade tem um alcance de 1,5 km por DV. Os alvos são selecionados aleatoriamente entre todos os



indivíduos ao alcance, até um deles sucumbir. A vítima deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 14 + 1/2 dos DV da planta) ou sua alma será arrancada de dentro do seu corpo e depositada em um dos casulos. O alvo de um ataque de escravizar mentes bem-sucedido receberá a qualidade especial “encasulado”. Quando conseguir escravizar uma mente, a planta não poderá utilizar a habilidade novamente durante um dia. Este é um efeito de ação mental.

Cada casulo só consegue aprisionar uma alma de cada vez. Portanto, um doppelganger ficará incapaz de realizar ataques de Escravizar Mentes se todos os seus casulos estiverem ocupados. O número total de cópias que é capaz de controlar de uma só vez corresponde ao número total de casulos.

Encasulados (Sob): Um “encasulado” é um humanóide sob o efeito de Escravizar Mentes. Os encasulados ficarão sob controle total da planta e estarão imunes a todos os outros efeitos de ação mental. Eles mantêm todas as estatísticas e habilidades, com exceção dos poderes de origem divina. A tendência da criatura muda para Caótico e Mau. Os companheiros animais (como familiares e montarias de paladinos) serão capazes de perceber a mudança em seu mestre. Caso essas criaturas tentem salvá-lo, o casulo não hesitará em destruí-las.

Transcorridas 24 horas após uma vítima sucumbir ao ataque de Escravizar Mentes, a planta começa a se alimentar de seu encasulado. Ele sofrerá 1d4 pontos de dano por dia, à medida que definha de dentro para fora. Um encasulado é incapaz de curar dano naturalmente. Se sofrer dano por armas cortantes ou perfurantes, deve realizar um teste de resistência de Reflexos (CD 10 + dano sofrido). Caso fracasse, o ferimento revelará que seu interior está se tornando oco. Os inimigos que testemunharem esse acontecimento deverão fazer um teste de Horror (CD 15). Caso um encasulado morra enquanto ainda estiver escravizado, a planta consumirá sua energia vital, e ele só poderá ser ressuscitado pela magia *ressurreição verdadeira*. A aparência de uma cópia fica cada vez mais enrugada e cadavérica conforme o personagem definha. Um casulo destruído por esse processo deixará para trás um corpo tão oco e frágil quanto um melão podre.

Vinhas Dispersas (Ext): Uma planta doppelganger não possui um tronco. Uma parte pode ser destruída enquanto o restante permanece intacto. Mantenha os Pontos de Vida para cada Dado de Vida anotados separadamente. Dois pontos de vida devem ser deduzidos e somados para constituir o total de pontos de vida do emaranhado de vinhas e raízes que conectam os casulos. O restante representa cada um dos casulos. Os

ataques de área causam dano total a cada parte no interior do raio de efeito. Se o casulo tiver seus pontos de vida reduzidos a 0, a cópia que domina (se existir) sofrerá imediatamente um dano por contusão igual ao seu total de pontos de vida +10. Se ele for destruído (tiver seus pontos de vida reduzidos a -10), a alma aprisionada em seu interior é libertada no mesmo instante (e a planta perde 1 DV), removendo a qualidade especial “encasulado” do personagem inconsciente.

Caso os pontos de vida das vinhas e raízes da planta sejam reduzidos a 0 ou menos, os casulos não conseguirão mais se comunicar uns com os outros. Todos os encasulados ficarão inconscientes, como detalhado acima. Caso a planta doppelganger tema pela sua sobrevivência, poderá libertar todas as almas aprisionadas nos casulos (conforme explicado acima), como se tivesse sido destruída. Caso as vinhas e raízes tenham seus pontos de vida reduzidos a -10, parecerão destruídas e todas as almas aprisionadas serão libertadas automaticamente. Para destruir uma planta doppelganger, todos os seus componentes devem ser aniquilados.

Redução de Dano Perfurante (Ext): As armas perfurantes causam apenas metade do dano às raízes e vinhas de uma planta doppelganger, infligindo no mínimo 1 ponto de dano.

Perícias: As plantas doppelgangers recebem perícias como se fossem aberrações. Através do vínculo telepático, a planta e seus encasulados podem compartilhar qualquer perícia baseada em Inteligência, Sabedoria e Carisma, usando o resultado mais alto.

Raiz Sanguinária

As raízes sanguinárias se projetam do chão, das paredes e do teto de cavernas, túneis e passagens subterrâneas. À primeira vista, assemelham-se à estrutura radicular de uma árvore qualquer atravessando a terra em busca de umidade e alimento; apenas a tonalidade profundamente rubra nas pontas das raízes e os ossos espalhados das vítimas anteriores anunciam o perigo.

As raízes sanguinárias pendem inertes até que uma criatura desavisada fique a seu alcance, e então atacam com a velocidade de um chicote. Depois de apertar a vítima com uma força sobrenatural, deixando-a imobilizada, a planta carnívora crava seus apêndices afiados como adagas. As raízes sanguinárias injetam toxinas na vítima para afinar seu sangue e, em seguida, drenam este fluido quando a vítima pára de se debater. A carcaça é abandonada e apodrece no chão da caverna.

Combate

As raízes sanguinárias alcançam os oponentes com seus longos tentáculos animados. Estes apêndices ter-



minam em agulhas ocas e afiadas. Caso atinja um oponente com sua pancada, a raiz tentará Agarrar e imobilizar a vítima para facilitar sua alimentação. A criatura possui uma raiz agressora para cada Dado de Vida. Somente 4 raízes podem atacar um indivíduo ao mesmo tempo.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, a raiz sanguinária precisa atingir um oponente com sua pancada. Caso prenda a criatura, poderá usar uma outra raiz para realizar uma perfuração por rodada. Ela continuará atacando um adversário imobilizado até que ele esteja morto.

Veneno (Ext): Inoculação através da perfuração; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Constituição, dano secundário: 1d3 pontos de dano temporário de Sabedoria. Conforme seu cérebro sucumbe à ausência de oxigênio, a vítima mergulha num estado de confusão eufórica. Caso a raiz sanguinária seja morta (mas não completamente destruída), sua seiva pode ser drenada para se criar uma dose do veneno erva-impigem encontrado no *Livro do Mestre*. Este veneno nunca será tão poderoso quanto aquele inoculado pela própria vinha, mas sabe-se que é viciante.

Percepção às Cegas (Ext): As raízes sanguinárias não possuem órgãos visuais, mas conseguem detectar as presas num raio de 3 m através de uma combinação de sons, vibrações e odores.

Camuflagem (Ext): Como as raízes sanguinárias se parecem com plantas normais quando estão em repouso, é necessário obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para detectá-las antes que ataquem. Além dos anões com ligação com pedras, qualquer um com Sobrevivência ou Conhecimento (plantas ou ervas) pode usar estas perícias ao invés de Observar para notar a planta.

Vulnerabilidade ao Fogo (Ext): Uma raiz sanguinária sofre dano dobrado por fogo, a menos que obtenha sucesso no teste de resistência.

Roseira Sangrenta

Uma perversão predatória de uma bela flor, a rosa sangrenta se alimenta do sangue de suas vítimas. Ela atrai as criaturas adotando o aspecto de uma adorável roseira branca. Em seguida, ataca com seus espinhos afiados, expondo a carne e espalhando o sangue pelo solo, onde suas raízes aguardam para alimentar a planta. Enquanto isso, surgem tonalidades escarlates nas pétalas brancas como neve. Isso gradualmente colore as flores de um vermelho profundo.

As lendas dizem que as roseiras sangrentas foram criadas por um mago druida poderoso como uma arma de vingança contra uma amante que o abandonou. A verdade sobre essa história, se é que existe, está perdida nas Brumas. A mesma lenda reza que, quando colhida na sua forma pura e alva, a flor é capaz de afastar vampiros.





Combate

A roseira sangrenta se parece muito com uma roseira comum. As criaturas desavisadas não notarão o perigo até que a planta ataque. Ela nasce em canteiros de diversos arbustos, cada um ocupando um espaço de 1,5 m por 1,5 m. Quando o ataque começa, cada roseira no arbusto pode açoitá-la qualquer criatura ao seu alcance. Uma roseira sangrenta continuará atacando até que a presa esteja morta ou se afaste.

Enredar (Ext): Como uma ação livre, uma roseira sangrenta pode usar o restante de seus ramos espinhosos para enredar os inimigos, como a magia *construção* conjurada por um druida de 3º nível (teste de resistência de Reflexos, CD 12). Isto afeta cada um dos espaços ao seu alcance.

Camuflagem (Ext): A roseira sangrenta se parece com uma planta normal quando está em repouso. É necessário obter sucesso num teste de Observar (CD 20) para detectá-la antes que ataque. Qualquer personagem com Sobrevivência ou Conhecimento (plantas ou ervas) pode usar estas perícias ao invés de Observar para notar a planta.

Sentido Sísmico (Ext): Através do seu sistema radicular, as roseiras sangrentas são capazes de sentir automaticamente a localização de qualquer coisa em contato com o solo num raio de 9 m.

Imunidades (Ext): As armas de concussão causam apenas metade do dano nas roseiras sangrentas, infligindo no mínimo 1 ponto de dano. As armas perfurantes infligem apenas 1 ponto de dano por golpe, mais seus bônus de melhoria.

Vulnerabilidade ao Sal (Ext): Uma roseira sangrenta sofre 1d10 pontos de dano caso seja regada com 4 l de água salgada. Vítimas recobertas de sal serão atacadas uma vez. Entretanto, depois de um ataque bem-sucedido, os ramos recuarão e não atacarão a vítima novamente.

Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Pacifista, lua de sangue
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +2 [+5], Von +0
Habilidades:	For 10, Des 10 [16], Con 12, Int 14, Sab 11, Car 11
Perícias:	Escalar +14, Esconder-se +10, Ouvir +8, Furtividade +10
Talentos:	Iniciativa Aprimorada [mais Lutar às Cegas, Acuidade com Arma (arma leve favorita)]

Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário, casal, família (2-5) ou vilarejo (20-40 mais 100% de não-combatentes e 1 adepto de 3º nível)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Leal e Bom (sempre Leal e Mau)
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Os Quevari são uma raça virtualmente indistinguível dos humanos. Eles parecem pessoas amigáveis e prestativas que vivem em paz e harmonia com todos ao seu redor. Sua verdadeira natureza se revela apenas durante as três noites de lua cheia. Então, sob o encanto que denominam de "a ascensão da lua de sangue", transformam-se em canibais ferozes que se alimentam da carne das vítimas. Durante o resto do mês, vivem como pacifistas, esquecendo propositalmente o que ocorreu durante aquelas três noites.

O povo Quevari usa uma indumentária colorida e brilhante, decorada com flores silvestres recém-colhidas. Os observadores casuais muitas vezes confundem os membros dessa raça com uma variação de pele mais clara dos Vistani.

Os Quevari colhem nozes e frutas, cuidam de suas fazendas, caçam e pescam. Vivem em vilarejos com no mínimo uma dúzia de famílias, e as decisões da comunidade são tomadas por meio de votações simples. Os Quevari são sempre amigáveis com estrangeiros e, caso os visitantes sejam pacíficos e amigáveis, em geral convidam-nos a permanecer alguns dias.

O idioma Quevari é suave e repleto de musicalidade, com uma gramática poética, que permite canções encantadoras e prosas delicadas. A maioria também fala mais um ou dois idiomas.

Combate

Os Quevari evitam combates e conflitos quando estão na fase pacifista. Neste período, lutam apenas para se defender. Suas armas principais são arcos curtos, fundas, foices curtas e adagas.

Pacifistas (Ext): Devido à forte relutância em machucar criaturas racionais, os Quevari sofrem -2 de

Quevari

Humanóide (Médio)

Dados de Vida:	1d8+1 (5 PV)
Iniciativa:	+4 (+4 Iniciativa Aprimorada) [+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)]
Deslocamento:	9 m
CA:	10 [15 (+3 Des, +2 natural)]
Ataques:	Corpo a corpo: ataque desarmado +0 [corpo a corpo: foice curta +2; ou à distância: funda +5]
Dano:	Ataque desarmado 1d3 por contusão [foice curta 1d6, funda 1d4]



penalidade moral em todas as jogadas de ataque quando estão na fase pacifista.

Lua de Sangue (Ext): Durante as três noites de lua cheia, os Quevari se transformam em assassinos sanguinários. A revelação desse aspecto pode provocar um teste de Horror (CD 15) nos personagens que testemunharem a transformação.

Os Quevari recebem +6 de bônus de Destreza durante esse período, e sua armadura natural aumenta em +3. Durante a Lua de Sangue, esse povo recebe o talento Lutar às Cegas e sempre ataca com sua arma predileta como se possuísem o talento Acuidade com Arma. Caso estejam usando uma arma de combate corpo a corpo que não é encontrada no seu cotidiano (martelos de combate, armas de haste, etc.), atacam normalmente. As estatísticas mostradas acima entre colchetes representam um Quevari durante a Lua de Sangue.

Personagens Quevari

A maior parte desse povo mantém-se como plebeu ou especialista, mas, ocasionalmente, um Quevari partirá para conhecer o mundo, talvez esperando escapar da Lua de Sangue. A classe favorecida de um Quevari aventureiro é ladino.

Rato de Tentáculos

Dados de Vida:	1/2 d8 (4 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)
Deslocamento:	6 m, escalar 3 m
CA:	14 (+1 tamanho, +3 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 tentáculos +4, mordida -1
Dano:	Tentáculo 1d3 e paralisia; mordida 1d4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Paralisar
Qualidades Especiais:	Faro, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 10, Des 17, Con 10, Int 5, Sab 12, Car 4
Perícias:	Equilíbrio +6, Escalar +10, Esconder-se +8, Furtividade +5
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida, tentáculo)
Terreno/Clima:	Subterrâneo (Markóvia)
Organização:	Praga (10-30)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	—

Originalmente encontrados apenas na ilha tropical de Markóvia, os ratos de tentáculos se espalharam pelo Núcleo, escondendo-se em cavernas e lugares escuros. O corpo dessas criaturas se assemelha a um enorme rato bípede. Contudo, em vez de patas e garras dianteiras, possuem longos tentáculos espinhosos com comprimento mínimo igual ao do seu corpo.

Os sobreviventes de viagens a Markóvia afirmam que essas criaturas são bem numerosas na ilha e extremamente territoriais. Agora que os ratos de tentáculos se espalharam pelo Núcleo, começaram a se multiplicar e estão se tornando cada vez menos tolerantes com relação à presença de humanos no seu ambiente.

Ainda não se sabe se esses seres são algum tipo de aberração gerada pela exposição às Brumas ou uma criação dos habitantes de Markóvia. Independente de suas origens, quando são encontradas em grande número, essas pequenas bestas podem se mostrar bastante perigosas. Elas atacam como uma grande onda de presas pontiagudas e tentáculos chicoteantes, usando seus espinhos venenosos para subjugar os oponentes antes de devorar seus corpos paralisados.



Combate

Os ratos de tentáculos costumam evitar contatos com outras criaturas, exceto quando ameaçados, encurralados ou caçando junto a uma grande matilha de seus semelhantes. Quando são forçados a atacar, primeiramente usam seus tentáculos espinhosos, paralisando o oponente.

Paralisia (Ext): Os espinhos desses ratos podem paralisar as vítimas atingidas por seus tentáculos. Os alvos devem obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 12) ou ficarão paralisados durante 1d6+2 minutos.

Remanescente Aquático

Dados de Vida:

Iniciativa:

Deslocamento:

CA:

Ataques:

Dano:

Face/Alcance:

Ataques Especiais:

Qualidades Especiais:

Testes de Resistência:

Habilidades:

Morto-Vivo (Médio — Aquático, Incorpóreo)

3d12 (19 PV)

+2 (Des)

Natação 12 m

15 (+2 Des, +2 deflexão, +1 natural)

Corpo a corpo: toque incorpóreo +3

Toque incorpóreo 1d4 de dano permanente de Destreza

1,5 m por 1,5 m/1,5 m

Drenar destreza, doar fôlego, manifestação

Morto-vivo, incorpóreo

Fort +1, Ref +3, Von +4

For —, Des 15, Con —, Int 10, Sab 12, Car 8

Perícias:

Esconder-se +10, Ouvir +12, Procurar +5,

Sentir Motivação +4, Observar +8

Talentos:

Lutar às Cegas

Terreno/Clima:

Aquático/Qualquer

Organização:

Solitário, bando (2-5) ou enxame (6-11)

Nível de Desafio:

3

Tesouro:

Nenhum

Tendência:

Geralmente Caótico e Neutro

Progressão:

4-8 DV (Médio)

Os remanescentes são espíritos de humanóides cujos corpos foram atirados na água, sem um ritual de consagração, após serem explorados até a morte. Eles se parecem com humanóides parcialmente decompostos, com estranhos rostos tristes, órbitas vazias e mãos pálidas flutuantes. Essas criaturas não possuem a parte inferior do corpo, que parece apenas desaparecer nas profundezas das águas. Os remanescentes são confinados à massa de água na qual seu corpo repousa e jamais se aventuram além do lugar onde morreram.

Estas criaturas conhecem os idiomas que falavam quando eram vivos, mas são incapazes de se comunicarem sem o auxílio de magia.

Combate

Os remanescentes não são necessariamente hostis; seu único objetivo é descansar em paz. Caso encontrem seres vivos capazes de ajudá-los a isso, em geral oferecerão qualquer auxílio que estiver ao seu alcance. Um remanescente só poderá descansar em paz após seus restos mortais serem encontrados e enterrados em solo consagrado.





Drenar Destreza (Sob): Qualquer ser vivo com Destreza reduzida a 0 será entorpecido pela hipotermia e não conseguirá se mover. Sem ajuda, com certeza se afogará.

Doar Fôlego (SM): Uma vez por dia, um remanescente tem a capacidade de conceder os efeitos da magia *respirar na água* a uma criatura viva. Ele faz isso soprando dentro da boca da criatura, e o efeito durará enquanto permanecer em contato físico com o alvo.

Manifestação (Sob): Como criaturas etéreas, os remanescentes não podem afetar ou serem afetados por qualquer coisa material. Quando se manifestam, tornam-se visíveis, mas continuam incorpóreos. Isso lhes permite utilizar um ataque de toque. O remanescente aquático permanece no Plano Etéreo, mas será possível atacá-lo a partir dos Planos Material e Etéreo.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.



Ryo

Humanóide Monstruoso (Médio)

Dados de Vida:	4d8+4 (22 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	6 m, natação 18 m
CA:	16 (+6 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +8, mordida +3
Dano:	Garra 1d6+4; mordida 1d4+2
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, escamas afiadas
Qualidades Especiais:	Anfíbio
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +4, Von +6
Habilidades:	For 18, Des 10, Con 12, Int 7, Sab 14, Car 12
Perícias:	Esconder-se +6*, Ouvir +5*, Furtividade +4*, Profissão (caçador) +4*, Observar +5*, Sobrevivência +4*
Talentos:	Trespassar, Ataque Poderoso
Terreno/Clima:	Aquático/Temperado e quente (Mar das Mágoas)
Organização:	Solitário ou cardume (10–15)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Os ryo são uma raça maligna de seres aquáticos que aterroriza os habitantes do litoral oeste e os navegantes do Mar das Mágoas. Todos os que conhecem os mares aprenderam a temer os ryo e toda a carnificina que eles causam. O ataque dessas criaturas é caótico e implacável, deixando poucos sobreviventes procurando novas ocupações bem distantes do litoral.

Estas criaturas humanóides e altas possuem escamas afiadas cobrindo todo o seu corpo e membranas entre as garras dos pés e das mãos. Seus rostos têm traços piscoes, com olhos bulbosos e uma boca larga com diversas fileiras de minúsculos dentes afiados. Suas escamas variam entre o verde-escuro e o marrom mosqueado.

Os ryo são carnívoros sedentos por sangue que preferem se alimentar de mamíferos terrestres. Eles consideram os seres inteligentes mais dignos de serem devorados do que os animais comuns, portanto atacam humanóides com frequência.

Esses seres se comunicam apenas através de silvos e guinchos ultra-sônicos que são inaudíveis e impossíveis de serem reproduzidos pela maior parte dos humanóides.



Combate

Geralmente, os ryos atacam um mesmo alvo (como um barco ou uma casa) em aterrorizantes incursões noturnas. Sua única tática consiste em dilacerar as vítimas com suas garras, mordidas e escamas poderosas.

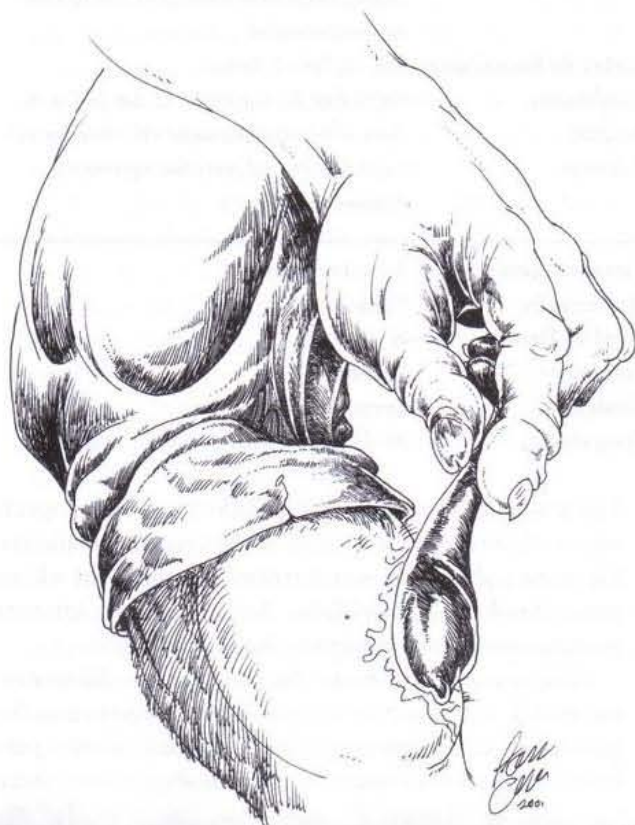
Quando são encontrados em seus covis, os ryos escondem-se entre a vegetação marinha e se lançam em massa sobre os invasores assim que se aproximam.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o ryo precisa atingir um oponente Pequeno ou menor com uma só garra ou um oponente Médio com ambas.

Escamas Afiadas (Ext): Quando um ryo utiliza a manobra Agarrar contra um oponente, rasga-o com suas escamas afiadas, infligindo automaticamente 1d6 pontos de dano cortante. Qualquer criatura que Agarre o ryo também sofrerá esse dano.

Anfíbio (Ext): Os ryos são capazes de respirar tanto no ar quanto na água, embora se desidratem muito rápido. Eles podem sobreviver fora da água durante 1 hora para cada ponto de Constituição (depois disso, use as regras de afogamento do Capítulo Três do Livro do Mestre).

Perícias: Enquanto estão submersos, os ryos recebem +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Ouvir, Furtividade, Profissão (caçador), Observar e Sobrevivência.



Sociedade dos Ryos

Os ryos se reúnem em cardumes com, em média, doze elementos, em covis subaquáticos. Estes locais geralmente ficam escondidos sob recifes de corais ou dentro de vastos campos de algas. Assim que um covil é estabelecido, qualquer criatura inteligente nas proximidades será considerada um invasor do território. Os ryos os punem com ataques noturnos até que todos tenham fugido ou sejam aniquilados.

Ocasionalmente, um ryo será banido da sociedade por fracassar de alguma maneira. Ele se afastará do mar em busca de água doce, onde atacará os indivíduos que se atreverem a se aproximar sozinhos da água.

Personagens Ryos

A classe favorecida de um ryo é guerreiro, embora os rangers também sejam comuns. Felizmente, desconhece-se a existência de ryos conjuradores.

Sanguessuga Caça-Bruxas

Inseto (Minúsculo)

Dados de Vida:	1/8 d8 (1 PV)8
Iniciativa:	-2 (Des)
Deslocamento:	0,3 m, escalar 0,15 m, natação 0,6 m
CA:	16 (+8 tamanho, -2 Des)
Ataques:	Toque corpo a corpo: mordida +3
Dano:	Aderir
Face/Alcance:	0,15 m por 0,15 m/0 m
Ataques Especiais:	Interferência mágica
Testes de Resistência:	Fort -2, Ref -2, Von -4
Habilidades:	For 1, Des 6, Con 6, Int 1, Sab 2, Car 1
Perícias:	Esconder-se +14

Terreno/Clima:	Pântano/Qualquer
Organização:	Nenhuma
Nível de Desafio:	1/4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	—

As sanguessugas caça-bruxas são pragas insidiosas que se alimentam do sangue de seres vivos, interferindo no fluxo de energias mágicas.

Essa criatura se parece com uma lesma roxa escura, medindo de 1,5 a 5 centímetros de comprimento. Ela se alimenta de qualquer ser vivo que possua um sistema circulatório, mas é instintivamente atraída pelas criaturas dotadas de magia e por todas as que possuem habi-



lidades similares à magia ou sobrenaturais. À medida que se alimenta, a capacidade do hospedeiro para usar e recarregar suas energias mágicas diminui.

As sanguessugas caça-bruxas aderem às criaturas em regiões pantanosas, córregos e rios, penetrando nas roupas e nas armaduras.

Os efeitos de algumas maldições e doenças sobrenaturais podem ser aliviados, embora não removidos, com a aplicação dessas criaturas. Alguns povos, como os inquisidores de Tepest, procuram e coletam esses parasitas na esperança de usá-los para incapacitar os adversários sobrenaturais.

Combate

As sanguessugas caça-bruxas não atacam seus hospedeiros, mas os infestam. Um hospedeiro adequado sofre cerca de 1d10 ataques a cada hora que passa viajando por uma área habitada pelas criaturas. Caso uma sanguessuga o atinja com sua mordida, ela adere ao hospedeiro, muitas vezes escondendo-se sob camadas de roupas e armaduras. Essas criaturas secretam uma substância anestésica, por isso o hospedeiro raramente sente a mordida, e são incapazes de drenar sangue o suficiente para causar qualquer dano. Em consequência disso, sua presença só é notada quando o hospedeiro tentar utilizar magia.

Interferência Mágica (Sob): Para cada sanguessuga, a chance de falha de magia arcana do hospedeiro

aumenta em 5%. Os indivíduos que normalmente não correriam esse risco (incluindo os conjuradores divinos) tornam-se vítimas quando estiverem conjurando magias ou usando habilidades sobrenaturais ou similares à magia. Além disso, enquanto estiver infestada de sanguessugas caça-bruxas, a vítima será incapaz de recuperar o uso de magias ou habilidades sobrenaturais ou similares à magia que apresentam uma utilização limitada.

Remover uma sanguessuga exige um teste de Cura (CD 11) ou um teste de Destreza (CD 13 para criaturas que possuam mãos ou apêndices apropriados, CD 23 para criaturas sem mãos).

Severo

Besta Mágica (Médio)

Dados de Vida:	4d10+16 (38 PV)
Iniciativa:	+10 (+6 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	18 m (cão), voo 27 m (médio) (coruja)
CA:	19 (+1 tamanho, +6 Des, +2 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +7 (cão); ou mordida +4, garras +6 (coruja)
Dano:	Mordida 2d6+3 (cão); mordida 1d6+2, garra 1d4+2 (coruja)
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Presença aterradora, expulsar mortos-vivos
Qualidades Especiais:	Círculo de proteção contra o mal, detectar corrupção, Redução de Dano 15/+1, RM 16, imunidades, intangível
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +3
Habilidades:	For 14, Des 22, Con 18, Int 12, Sab 14, Car 16
Perícias:	Ouvir +12, Sentir Motivação +14, Observar +15
Talentos:	Expulsão Adicional, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos

Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Bom
Progressão:	10–14 DV (Médio), 15–20 DV (Grande)

Um severo é um guardião vinculado a um lugar específico e encarregado de protegê-lo de criaturas malignas. Ele nunca abandona seu território, mesmo que ele se torne desolado e dilapidado. Ataca qualquer criatura maligna que invada a região e luta até a morte.

Um severo pode surgir em duas formas diferentes: um grande cão negro ou um mocho orelhudo negro. Ao pôr-do-sol, determina qual forma assumirá e deverá permanecer assim até o amanhecer. Um severo desaparece





ao nascer do sol e aguarda até o anoitecer para escolher a sua nova forma.

Nobres e clérigos poderosos que desejam guardar tumbas sagradas ou outras áreas preciosas recorrem aos severos com frequência. Estas criaturas só servem aos de tendência bondosa, e não precisam comer ou dormir. O severo existe apenas para completar sua missão de vigilância eterna.

Combate

Um severo mantém sua guarda incansavelmente, esperando que seres malignos se aproximem para atacar de imediato os invasores em seu território.

Presença Aterradora

(Ext): Ao primeiro sinal de maldade detectado em seu território, o severo emitirá um uivo fantasmagórico que desperta pânico no coração dos seres malignos. Qualquer criatura com esta tendência num raio de 9 metros deverá realizar um teste de Medo (CD 15). Caso obtenha sucesso, ficará imune à presença aterradora do severo durante um dia. O severo pode uivar sem limite diário, como uma ação padrão.

Expulsar Mortos-Vivos (Sob): Um severo pode expulsar e destruir mortos-vivos e extra-planares como um clérigo de 9º nível.

Círculo de Proteção contra o Mal (Sob): Essa habilidade duplica continuamente os efeitos da magia de mesmo nome. O severo não é capaz de suprimi-la.

Detectar Corrupção (Sob): O severo detecta continuamente a presença de mortos-vivos e extra-planares num raio de 18 metros. Ele tem 20% de chance de detectar o mal em outras criaturas a cada teste de poder fracassado; ao invés de detectar o mal verdadeiro, encontra a corrupção espiritual.

Imunidades (Sob): Um severo é imune a todos os efeitos necromânticos.

Intangível (Ext): Durante as horas do dia, um severo desaparece, tornando-se invisível e intangível. O severo se rematerializa no pôr-do-sol seguinte, completamente curado de qualquer dano que tenha sofrido na noite anterior.

Perícias: Os severos recebem +4 de bônus racial nos teste de Sentir Motivação e Observar.



Substituto (Consangüíneo)

	Constructo (Médio)
Dados de Vida:	3d10 (16 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m
CA:	10
Ataques:	Nenhum ou arma +2
Dano:	Nenhum ou conforme o tipo de arma
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veja adiante
Qualidades Especiais:	Constructo, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +1, Von +1
Habilidades:	For 11, Des 11, Con —, Int 10, Sab 10, Car 10
Perícias:	Perícia(s) racial(is) (veja adiante)
Talentos:	Veja adiante
Terreno/Clima:	Greta Sombria
Organização:	Solitário ou bando (2–12)
Nível de Desafio:	0 (não-combatentes) ou 1 (combatentes)
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	A mesma do criador
Progressão:	Conforme a classe de personagem



Os substitutos são criaturas nascidas das sombras humanas levadas para a Greta Sombria pelos Arak (fadas das sombras). Os Arak separam as sombras dos corpos de voluntários no mundo mortal, deixando para trás carcaças imbecis. As sombras se tornam substitutos na Greta Sombria, agindo como os principais servos das fadas das sombras. Cada uma das Nove Castas de Arak cria servos que são excepcionalmente hábeis em tarefas específicas relacionadas à casta do seu criador.

Os Arak prometem aos voluntários que a transformação em substitutos os “recompensará” com a oportunidade de passarem toda a sua vida entre as fadas das sombras e de se tornarem ótimos artesões. Na verdade, os substitutos podem ser criados a partir de qualquer pessoa, seja um voluntário ou não. Para se transformar em um deles, o mortal deve comer o alimento das fadas fornecido pelo Arak. Após ingeri-lo, a pessoa mergulhará num sono profundo. Em seguida, a fada das sombras acenderá uma vela mágica ao lado do corpo. A vela queimará durante 5 horas e a vítima não despertará a menos que a chama se apague. Depois disso, a fada das sombras salpica o corpo com um pó negro brilhante que lhe possibilitará extirpar a sombra da vítima com uma foice curta de prata. A fada das sombras guardará a sombra numa sacola e tentará alcançar a Greta Sombria antes que a vela apague, no prazo de 5 horas.

Caso a fada das sombras alcance a Greta Sombria antes que a vela se extinga ou seja apagada, a sombra se transformará num substituto de forma e aparência semelhantes ao antigo dono da sombra. O criador do substituto lhe designará, então, uma tarefa, que será executada com devoção e concentração obsessivas. Por esse motivo, os substitutos artífices são capazes de construir itens com muito mais qualidade do que aqueles feitos pelos mortais. Os substitutos falam quaisquer idiomas que dominavam quando vivos, embora se expressem sem emoção alguma. Quando são mortos, dissolvem-se em sombras.

Enquanto isso, no mundo mortal, a vela mágica se extingue assim que o substituto adquire vida na Greta Sombria. Então, o corpo da vítima se levanta com um autômato inconsciente para cumprir as tarefas mundanas e repetitivas da sua vida cotidiana. Às vezes, esses corpos sem almas são chamados de “cria feérica” ou “sem-sombra”. Os “sem-sombra” não possuem valor de Inteligência e nem sombra, mas permanecem idênticos ao que eram antes. Eles não se defenderão, nem mesmo se forem atacados.

Uma pessoa sem-sombra pode ser restaurada pelas magias *desejo* ou *milagre* ou conjurando-se a magia *ressurreição* sobre seu substituto ainda vivo, destruindo-

o instantaneamente e devolvendo o sem-sombra à sua vida normal.

Combate

Os substitutos shee não são agressivos e não lutarão, mesmo se atacados. Os substitutos criados pelos powrie, sith e teg lutam usando as armas descritas em seus respectivos verbetes.

Constructo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Perícias Raciais (Ext): Todos os substitutos são excepcionalmente hábeis em várias áreas, de acordo com a função para a qual foram criados. Os substitutos são considerados treinados em todas as suas perícias raciais (mesmo não possuindo pontos de perícia) e receberão os bônus raciais relativos a elas, como detalhado adiante.

Consangüíneo Powrie

Os substitutos criados pelos powrie viajam para fora da Greta Sombria para executar missões de espionagem para os Arak. A natureza astuta e sádica da casta powrie os ajuda muito em seu papel como espiões, ladrões e assassinos. Eles sabem usar todas as armas simples, preferindo adagas e dardos envenenados.

Ataque Furtivo (Ext): Os consangüíneos powrie são capazes de executar ataques furtivos como se fossem ladinos de 3º nível (+2d6 de dano).

Perícias Raciais (Ext): Os consangüíneos powrie recebem +10 de bônus racial nos testes de Esconder-se e Furtividade.

Consangüíneo Shee

Os consangüíneos shee são artistas talentosos criados para divertir os Arak. Eles não lutam.

Perícias Raciais (Ext): Como artistas, os consangüíneos shee são incrivelmente carismáticos, recebendo +20 de bônus racial nos testes de Atuação. Quando não estão atuando, são quietos e desatentos.

Consangüíneo Sith

Os consangüíneos sith são criaturas pálidas, semelhantes a mortos-vivos, enviados ao mundo dos mortais para recuperar itens importantes dos cemitérios, mortuários e outros lugares mórbidos. Caso seja necessário, os substitutos sith lutarão usando armas simples, como a foice curta, embora não sejam guerreiros excepcionais.

Comandar Mortos-Vivos (Sob): Os consangüíneos sith podem fascinar mortos-vivos como se fossem clérigos malignos de 7º nível.



Simpatia com Mortos-Vivos (Sob): Exceto pelos lordes dos domínios, nenhum morto-vivo irá atacar um consangüíneo sith, a menos que o substituto o agrida antes.

Perícias Raciais (Ext): Os substitutos sith nunca falam e se movimentam de maneira silenciosa, recebendo +10 de bônus racial nos testes de Furtividade.

Consangüíneos Teg

Os consangüíneos Teg são os caçadores dos Arak. Esses substitutos selvagens sabem usar todas as armas simples e os arcos curtos e longos. Eles lutarão caso sejam abordados enquanto caçam.

Perícias Raciais (Ext): Os consangüíneos Teg recebem +10 de bônus racial nos testes de Sobrevivência e +4 de bônus racial nos testes de Esconder-se, Furtividade e Observar.

Tatuagem Viva

As tatuagens vivas são espíritos não-malignos invocados do caos dos pesadelos para se unirem a um ser vivo. Qualquer um é capaz de se vincular a uma tatuagem viva, mas apenas os nômades Abber, um povo estranho de um domínio obscuro, conseguiram dominar o processo de conectá-las ao hospedeiro.

A tatuagem garante certas habilidades ao usuário enquanto estiver em contato com a pele, porém consegue se separar dele por um determinado período de tempo e agir de forma independente. As tatuagens surgem numa grande variedade de formas e poderes e são desenhadas conforme a vida do hospedeiro. Por exemplo, um caçador solitário que queira uma guardiã para lhe proteger durante a noite poderia ter a imagem de uma pantera.

As tatuagens vivas compreendem quaisquer idiomas conhecidos pelo hospedeiro.

Como Criar uma Tatuagem Viva

"Tatuagem viva" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer animal, besta, dragão, objeto, planta, morto-vivo ou inseto (daqui por diante denominado "forma"). A tatuagem é desenhada nessa forma. As tatuagens vivas são espíritos oníricos que foram vinculados a um humanóide ou criatura vivo (daqui por diante denominados "hospedeiros"), embora tanto a tatuagem quanto o hospedeiro mantenham seu livre arbítrio. Para um hospedeiro ser capaz de se unir a uma tatuagem, a forma deve ser do mesmo tamanho ou menor que o hospedeiro e possuir menos DV do que ele. Só é possível

vincular-se a uma tatuagem viva por vez. O tipo da forma muda para "constructo". A tatuagem conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da forma com exceção das alterações abaixo.

Dados de Vida: Considere como o nível de personagem do hospedeiro para efeitos relacionados aos Dados de Vida. Uma tatuagem tem três quartos do total de pontos de vida do hospedeiro, arredondados para baixo.

Deslocamento: O mesmo da forma. Por exemplo, se a tatuagem representar um corvo, receberá um deslocamento de 3 m, vôo 12 m (médio). Caso representar um objeto (como uma lança ou escudo), será incapaz de se mover sozinha e agirá da mesma maneira que um objeto normal do mesmo tipo.

CA: A mesma da forma.

Ataques: Os mesmos da forma.

Dano: Os mesmos da forma.

Ataques Especiais: Uma tatuagem viva conserva todos os ataques especiais da forma. Ela também recebe duas das habilidades a seguir. O xamã que invoca a tatuagem selecionará as habilidades apropriadas para o tipo e propósito do desenho. Uma tatuagem de conhecimento pode ter o poder de *discernir mentiras*, enquanto a imagem de uma arma seria capaz de conter um ataque elétrico. Os testes de resistência contra as habilidades similares à magia têm CD 10 + modificador de Sabedoria da tatuagem + nível da magia.

Agilidade (Sob): A tatuagem pode separar-se usando uma ação livre. Aquelas com formas de objetos surgem no local apropriado do corpo do hospedeiro. Por exemplo, uma lança aparece nas mãos, enquanto um manto surge sobre os ombros.

Cooperação (SM): Enquanto estiver vinculado à tatuagem, o hospedeiro poderá usar uma de suas perícias (somente para formas de criaturas).

Conselho (SM): 1/dia — *discernir mentiras* como um clérigo de 8º nível (somente para formas de criaturas).

Excitação (Sob): Três ataques por dia acrescentam +1d6 de dano de eletricidade (somente para formas de criaturas e armas).

Expressão (SM): 1/dia — *idiomas* como um clérigo de 8º nível (somente para formas de criaturas).

Furtividade (Sob): +10 de bônus de melhoria nos testes de Esconder-se realizados em áreas sombrias (somente para formas de criaturas e itens de vestuário).

Malícia (Sob): Três ataques de corte ou perfuração por dia inoculam veneno: inoculação através do ferimento; teste de resistência de Fortitude (CD 13); dano inicial: 1d4 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 1d4 pontos de dano temporário de Constituição.



Mistério (SM): 1/dia — *cegueira/surdez* como um clérigo de 8º nível (somente para formas de criaturas).

Piedade (SM): 1/dia — *oração* como um clérigo de 8º nível (somente para formas de criaturas). Afeta apenas a tatuagem e o hospedeiro.

Precaução (Sob): A tatuagem recebe resistência 10 contra um determinado tipo de energia, escolhido quando ela é vinculada (somente para formas de criaturas e itens de vestuário).

Vigilância (Sob): Visão no escuro 18 m (somente para formas de criaturas).

Qualidades Especiais: Uma tatuagem viva conserva todas as qualidades especiais da forma, além de adquirir as indicadas a seguir e o tipo constructo. As que possuem formas de mortos-vivos são incapazes de gerar crias.

Vínculo
Empático (Sob): Uma tatuagem e seu hospedeiro permanecem em comunicação telepática contínua enquanto estiverem em contato ou em linha de visão mútua.

Fundir (Sob): Uma tatuagem viva pode se unir ao hospedeiro ou separar-se dele usando uma ação padrão. É necessário tocá-lo para isso. Enquanto fundida, parecerá um desenho na pele do hospedeiro. Quando separada, parecerá uma criatura ou objeto completamente tridimensional. A tatuagem se assemelhará à forma, mas sua aparência específica está limitada apenas à criatividade artística do xamã que a desenhou. Enquanto estiver separada, seu contorno ficará marcado por leves cicatrizes no corpo do hospedeiro.

Uma tatuagem fundida não é afetada por qualquer dano infligido ao hospedeiro. Caso ele morra, o espírito será libertado, voltando ao seu plano de origem. É preciso especificar a tatuagem como alvo para feri-la.

Laço Vital (Sob): As tatuagens vivas não conseguem se curar naturalmente e são imunes a todo o tipo de magia de cura. O único meio através do qual ela é capaz de curar dano é o hospedeiro conceder-lhe parte de sua

própria força vital. Ele pode curar sua tatuagem uma vez por rodada usando uma ação livre e escolher a quantidade de dano a ser curada. O hospedeiro sofre 1 ponto de dano para cada ponto de vida que a tatuagem recupera. Ele só conseguirá recuperar esse dano através de cura natural.

A tatuagem se nutre do contato com o hospedeiro. Ela sofrerá 1 ponto de dano para cada 24 horas que permanecer separada dele.

Caso a tatuagem seja destruída, seu contorno no corpo do hospedeiro imediatamente queimará e enegrecerá. O hospedeiro precisará obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD = 10 + 1/2 dos DV da tatuagem) ou também morrerá. Uma tatuagem mágica nunca poderá ser colocada num lugar que já tenha sido ocupado por outra.

Redução de Dano (Sob):
Uma tatuagem viva recebe redução de dano 10/+1.

Testes de Resistência: Os mesmos da forma. Uma tatuagem unida ao hospedeiro e/ou na forma de um objeto realiza testes de resistência como o hospedeiro.

Habilidades: As mesmas da forma, mas o valor de Inteligência é no mínimo 4 e o de Sabedoria, no mínimo 14. Por ser um constructo, a tatuagem não possui um valor de Constituição.

Perícias: As mesmas da forma. As tatuagens na forma de objetos estarão conscientes dos arredores e usarão as perícias Ouvir e Observar do hospedeiro.

Talentos: Os mesmos da forma.

Terreno/Clima: Terrestre/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: As tatuagens vivas são consideradas criaturas invocadas. Os adversários recebem XP apenas por derrotarem o hospedeiro.

Tesouro: Nenhum

Tendência: A mesma do hospedeiro. Diz-se que cerca de 5% das tatuagens vivas na verdade são espíritos malignos. Essas tatuagens temíveis dedicam-se a atormentar e destruir seus hospedeiros.

Progressão: A mesma da forma.





Vinculando-se a uma Tatuagem Viva

Apenas os xamãs tribais dos nômades Abber sabem como realizar o complexo ritual que vincula uma tatuagem viva ao hospedeiro. Geralmente, ele realiza o rito apenas como recompensa a um membro da tribo por um ato de grande bravura. Às vezes, um xamã pode ser persuadido a conceder essas tatuagens aos forasteiros em troca de serviços executados pelo bem-estar da tribo.

Assim que o xamã tenha escolhido o desenho da tatuagem, ele o desenhará na pele com cuidado, usando um pequeno osso cheio de tinta. Este processo é extremamente doloroso, exigindo 1d8+8 horas para ser completado e causando 2d4 pontos de dano por contusão por hora. Quando o desenho estiver terminado, o xamã e o hospedeiro meditam a fim de atrair um espírito onírico para a tatuagem. Caso o hospedeiro obtenha sucesso num teste de Sabedoria (CD 14), um espírito responde. O hospedeiro precisará gastar XP para se vincular à tatuagem. Para aquelas na forma de criaturas, o custo é de 200 XP por DV da forma. Para objetos, o custo é de 1/25 do preço de mercado do item em XP (no mínimo 100 XP).

Exemplos de Tatuagens Vivas

As tatuagens vivas a seguir estão unidas a um guerreiro humano de 5º nível com 40 pontos de vida.

Combate

Todas as tatuagens vivas possuem a seguinte qualidade especial.

Constructo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Homem Sombrio — Constructo (Médio)

Dados de Vida:	5d10 (30 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	9 m, voo 12 m (bom)
CA:	13 (+2 Des, +1 deflexão)
Ataques:	Corpo a corpo: toque incorpóreo +3
Dano:	Toque incorpóreo 1d6 de dano temporário de Força
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Dano temporário de Força
Qualidades Especiais:	Constructo, incorpóreo, cooperação (Esconder-se), furtividade, vínculo empático, fundir, laço vital, Redução de Dano 10/+1
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +3, Von +5
Habilidades:	For —, Des 14, Con —, Int 6, Sab 14, Car 13
Perícias:	Esconder-se +8*, Senso de Direção +8, Ouvir +8, Observar +8
Talentos:	Esquiva

Homem Sombrio

Essa tatuagem negra como ébano tem a forma de uma sombra. Ela cobre a parte de trás do corpo do hospedeiro da cabeça aos pés. Quando separada, assemelha-se à sua silhueta. O *Homem Sombrio* prefere permanecer sob as roupas do hospedeiro durante o dia e costuma se separar apenas à noite. Essa tatuagem normalmente serve como espiã, já que tende a evitar o combate.

Combate

O *Homem Sombrio* luta como uma sombra (consulte o *Livro dos Monstros*).

Lança Viva — Constructo (Médio)

Dados de Vida:	5d10 (30 PV)
Iniciativa:	—
Deslocamento:	—
CA:	—
Ataques:	Como o hospedeiro
Dano:	1d8+1
Face/Alcance:	—
Ataques Especiais:	Malícia, Agilidade
Qualidades Especiais:	Constructo, vínculo empático, fundir, laço vital, dureza 5, Redução de Dano 10/+1
Testes de Resistência:	Como o hospedeiro
Habilidades:	For —, Des 14, Con —, Int 4, Sab 14, Car —
Perícias:	—
Talentos:	—

Lança Viva

Esta tatuagem é desenhada na forma de uma meia-lança e assemelha-se a uma versão estilizada dessa arma. A *Lança Viva* pode ser tatuada atravessando as costas ou o tórax do hospedeiro. Ela vive pela glória do combate.

Combate

A lança viva se manifesta como um objeto, e não como uma criatura. Consulte “Ataques a um Objeto” no Capítulo Oito do *Livro do Jogador*. A dureza e a redução de dano da tatuagem não são cumulativas.

Pantera Violeta — Constructo (Médio)

Dados de Vida:	5d10 (30 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)
Deslocamento:	12 m, escalar 6 m
CA:	15 (+4 Des, +1 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +6, 2 garras +1
Dano:	Mordida 1d6+3, garras 1d3+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Bote, agarrar aprimorado, rasgar 2d4+1
Qualidades Especiais:	Constructo, vínculo empático, fundir, laço vital, vigilância, furtividade, faro, Redução de Dano 10/+1





Testes de Resistência: Fort +3, Ref +7, Von +3
Habilidades: For 16, Des 19, Con —, Int 4, Sab 14, Car 6
Perícias: Equilíbrio +12, Escalar +11, Esconder-se +9*,
Ouvir +7, Furtividade +9, Observar +7
Talentos: Acuidade com Arma (mordida, garra)

Pantera Violeta

Essa bela tatuagem é desenhada na forma de um leopardo. Ela desce pelas costas do hospedeiro e simboliza uma pantera violeta pronta para dar o bote. Sua cauda se enrola em torno da cintura do hospedeiro. Ela costuma ser usada como guardiã, portanto separa-se com frequência.

Combate

A *Pantera Violeta* luta como um leopardo normal. Ela não necessita de um comando especial para atacar, embora o hospedeiro precise ordenar que cesse o ataque.

Dados de Vida: 5d10 (30 PV)
Iniciativa: +2 (Des)
Deslocamento: 3 m, voo 12 m (médio)
CA: 14 (+2 tamanho, +2 Des)
Ataques: Corpo a corpo: garras +4
Dano: Garras 1d2-5
Face/Alcance: 7,5 m por 7,5 m/0 m
Ataques Especiais: Conselho, expressão
Qualidades Especiais: Constructo, vínculo empático, fundir, laço vital, Redução de Dano 10/+1
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +2
Habilidades: For 1, Des 15, Con —, Int 4, Sab 14, Car 6
Perícias: Ouvir +6, Observar +6
Talentos: Acuidade com Arma (garras)

Corvo Ancestral

Essa tatuagem é desenhada na forma de um corvo. O *Corvo Ancestral* é conhecido como o arauto do conhecimento. Normalmente é tatuado ao longo do tórax com uma das asas tocando a parte inferior do rosto. A tatuagem muitas vezes age como conselheira do hospedeiro.

Combate

O *Corvo Ancestral* luta como um corvo comum.

Serpente Alada — Constructo (Pequeno)
Dados de Vida: 5d10 (30 PV)
Iniciativa: +4 (Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 12 m, voo 30 m (médio), natação 12 m
CA: 15 (+1 tamanho, +4 Des)
Ataques: Corpo a corpo: mordida +7, 2 garras +2
Dano: Mordida 1d6+1, garra 1d4

Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Sopro (ácido) 2d6 (CD 13), malícia (mordida)
Qualidades Especiais: Constructo, vínculo empático, fundir, laço vital, imunidade a ácido, respirar na água, precaução (resistência a eletricidade 10), Redução de Dano 10/+1
Testes de Resistência: Fort +4, Ref +4, Von +6
Habilidades: For 13, Des 10, Con —, Int 10, Sab 14, Car 10
Perícias: Concentração +5, Diplomacia +5, Arte da Fuga +5, Ouvir +7, Procurar +5, Observar +7
Talentos: Iniciativa Aprimorada

Serpente Alada

Essa tatuagem é desenhada na forma de um dragão verde filhote. Em geral, é tatuada como uma serpente bastante estilizada com asas emplumadas e coloridas. Normalmente só é vinculada a guerreiros poderosos. As asas são desenhadas nas costas do hospedeiro e a cauda se enrola na panturrilha.

Combate

A *Serpente Alada* ataca da mesma maneira que um dragão verde filhote. Essa tatuagem prefere combater perto do hospedeiro e tenta intimidar todos os oponentes com sua plumagem brilhante.

Lobo Prateado — Constructo (Médio)
Dados de Vida: 5d10 (30 PV)
Iniciativa: +2 (Des)
Deslocamento: 15 m
CA: 14 (+2 Des, +2 natural)
Ataques: Corpo a corpo: mordida +3
Dano: Mordida 1d6+1
Face/Alcance: 1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais: Imobilizar
Qualidades Especiais: Constructo, vínculo empático, fundir, laço vital, faro, cooperação (faro, Sobrevivência), Redução de Dano 10/+1
Testes de Resistência: Fort +3, Ref +5, Von +2
Habilidades: For 13, Des 15, Con —, Int 4, Sab 13, Car 6
Perícias: Esconder-se +3, Ouvir +6, Furtividade +4, Observar +4, Sobrevivência +1*
Talentos: Acuidade com Arma (mordida)

Lobo Prateado

Essa tatuagem é desenhada na forma de um lobo. Geralmente é concedida ao melhor rastreador da tribo. Ela é tatuada na omoplata direita do hospedeiro, com o focinho empinado do lobo na altura da mandíbula, como se estivesse uivando para a lua.

Combate

O *Lobo Prateado* luta como um lobo comum.





Tecelão Onírico

Dados de Vida:	Extra-Planar (Mínimo — Leal) 1/4 d8 (2 PV)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m, escalar 6 m
CA:	17 (+3 Des, +4 tamanho)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +3
Dano:	Mordida 1d2-2 e veneno
Face/Alcance:	0,3 m por 0,3 m/0 m
Ataques Especiais:	Veneno, teia
Qualidades Especiais:	Vulnerabilidade à luz solar
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 6, Des 17, Con 10, Int 7, Sab 10, Car 3
Perícias:	Esconder-se +10, Observar +2, Furtividade +6
Talentos:	Iniciativa Aprimorada

Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (sonhos)
Organização:	Solitário, colônia (2-5) ou enxame (6-11)
Nível de Desafio:	—
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Neutro
Progressão:	—

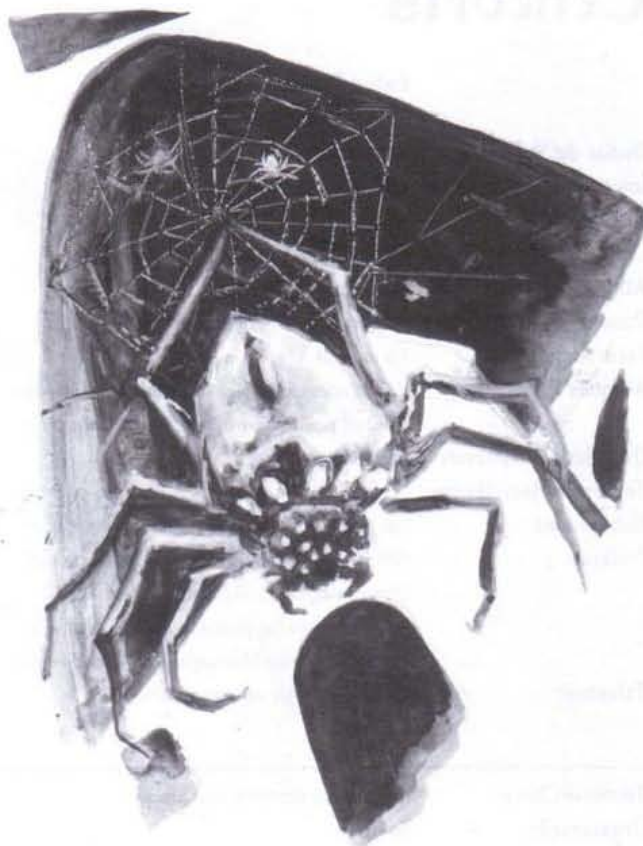
Assim como as crias oníricas, os tecelões oníricos são criaturas estranhas do reino do sono. Dizem que estas entidades semelhantes a aranhas tecem a substância dos sonhos e dos pesadelos dos mortais. Elas se apresentam em duas variedades. As mais claras possuem corpos peludos e rosáceos, semelhante ao céu da manhã, com listras brancas ou acinzentadas nas patas, e tecem os sonhos agradáveis. As mais escuras são de um negro intenso, às vezes com listras vermelhas nas patas, e são responsáveis pelos pesadelos. Os tecelões oníricos se comunicam com outras criaturas somente através dos sonhos.

Eles costumam ser encontrados apenas nos sonhos, onde se reúnem em colônias compostas apenas por um dos tipos da criatura. Entretanto, os sonhadores raramente estão lúcidos o suficiente para enxergá-los. Às vezes, essas criaturas ingressam no mundo desperto, em geral quando os sonhos de alguém são interrompidos por um despertar abrupto. Esses seres raros são muito valorizados no mundo desperto por sua seda incomum. Os tecelões oníricos se alimentam dos sonhos que geram.

Combate

Os tecelões oníricos não são cruéis ou violentos. Eles atacam apenas quando acuados.

Veneno (Ext): Inoculação através do ferrão, teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial 1d6



pontos de dano temporário de Sabedoria; dano secundário 2d6 pontos de dano temporário de Sabedoria. Uma vítima cuja Sabedoria for reduzida a 0 ou menos cairá num sono profundo, repleto de sonhos estranhos, e não poderá ser despertada até que sua Sabedoria exceda 0 novamente.

Teia (Sob): As criaturas que dormirem a menos de 15 metros de um tecelão onírico estarão suscetíveis aos sonhos que eles geram. Os tecelões oníricos tecem suas teias sempre que estão próximos a alguém adormecido. A seda muda de cor continuamente, refletindo a natureza dos sonhos contidos nela. Os tecelões claros aliviam as vítimas do efeito de Horror "pesadelos" (consulte o Capítulo Três do livro básico de **Ravenloft**). Os seres adormecidos que não estejam sofrendo desse efeito ficarão completamente descansados em apenas quatro horas. Os tecelões oníricos de cor escura perturbam o sonho de suas vítimas, que sofrerão de imediato o efeito de pesadelos enquanto estiverem dormindo nas proximidades da teia.

Vulnerabilidade à Luz Solar (Sob): Os tecelões oníricos são criaturas da noite e das sombras. Se expostos à luz do sol, desaparecem lentamente e nunca mais retornam.





Tenebris

Extra-Planar (Médio — Mau, Incorpóreo)

Dados de Vida:	8d8 (40 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)
Deslocamento:	12 m, voo 18 m (bom)
CA:	15 (+3 Des, +2 deflexão)
Ataques:	Conforme o hospedeiro
Dano:	Conforme o hospedeiro
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Habilidades similares à magia, detectar pensamentos, possessão maligna, drenar Sabedoria
Qualidades Especiais:	Incorpóreo
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +6, Von +6
Habilidades:	For —, Des 16, Con 12, Int 15, Sab 18, Car 21
Perícias:	Blefar +12, Concentração +8, Diplomacia +12, Obter Informação +12, Esconder-se +20, Conhecimento (os planos) +12, Intimidar +10, Ouvir +12, Sentir Motivação +12, Observar +12
Talentos:	Prontidão, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate

Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	9
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	9–12 DV (Médio)

Os tenebris vieram de fora dos Domínios do Medo para corromper ainda mais as pessoas desta terra. Esses seres amorfo e incorpóreos esperam os sonhos daqueles que estão em conflito — ouvindo os mais tenebrosos e pecaminosos impulsos antes de escolher seu alvo. A mente da vítima adormecida se enche de visões obscuras de vingança, onde ela realiza aqueles impulsos malignos que jamais consideraria levar adiante na vida real. Conforme a vontade da vítima enfraquece, o tenebris vai tomando seu corpo, executando pequenos atos de vingança ou pura crueldade que o alvo acredita serem sonhos. Por fim, alimentando-se do mal que cresce dentro da mente da vítima, a criatura torna-se poderosa o suficiente para colocar em prática todos os planos maléficos de vingança, antes de abandonar o indivíduo para lidar com as consequências.

Combate

Executando suas crueldades apenas durante a noite, o tenebris se alimenta de pensamentos ruins e de força de vontade. Atraído por conflitos, rivalidades e violên-



cia, ele se apossa da mente do mais fraco ou mais maligno de um grupo e o seduz em seus sonhos. Os tenebris manipulam suas vítimas durante a noite, tomando seu corpo e usando suas perícias enquanto elas dormem inocentemente. Caso seja acordada, elas só se lembrarão de alguns pesadelos. Durante as horas do dia, o tenebris permanece adormecido. Um sucesso num teste de Observar (CD 20) revela que a vítima possuída pelo tenebris lança uma sombra extra; também é possível detectá-lo através de contato telepático. Estas criaturas podem ser exorcizadas do corpo da vítima pela magia *dissipar o mal* ou por um oponente etéreo.

Habilidades Similares à Magia: 2/dia — *comando, confusão, dissimular tendência, emoções, enfeitiçar pessoas, maldição menor e névoa mental*. Essas habilidades são idênticas às magias conjuradas por um feiticeiro de 10º nível (CD 15 + nível da magia).

Possessão Maligna (Sob): Uma vez por noite, um tenebris consegue fundir seu corpo com uma criatura adormecida no Plano Material. Esta habilidade é similar à magia *recipiente arcano* conjurada por um feiticeiro de 10º nível, mas não exige um receptáculo. Caso seja bem-sucedido, o tenebris desaparecerá dentro do corpo da vítima, controlando-a física e mentalmente, como se tivesse conjurado a magia *sonho* como um feiticeiro de 10º nível. O hospedeiro pode realizar um teste de



resistência de Vontade (CD 20). Caso seja bem-sucedida, a vítima ficará imune à posseção do tenebris durante uma noite.

Drenar Sabedoria (Sob): O tenebris causa 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria nas vítimas de sua Posseção Maligna, uma vez por noite. O hospedeiro pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 19) para ignorar este ataque.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Títere Pútrido

Dados de Vida:	2d10 (11 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	4,5 m
CA:	14 (+4 tamanho)
Ataques:	Corpo a corpo: navalha –2; ou à distância: agulha de prata +0
Dano:	Navalha 1d4–2; agulha de prata especial
Face/Alcance:	0,3 m por 0,3 m/0 m
Ataques Especiais:	Agulhas de prata, posseção
Qualidades Especiais:	Constructo, ventriiloquismo, corpo de madeira, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +0, Von –1
Habilidades:	For 6, Des 10, Con —, Int 9, Sab 8, Car 8
Perícias:	Escalar +8*

Terreno/Clima:	Odiare
Organização:	Solitário ou matilha (2–8)
Nível de Desafio:	1
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Cautioso e Mau
Progressão:	3–4 DV (Muito)

Quando está em repouso, esta criatura parece apenas uma marionete de madeira pintada com cores brilhantes, com membros articulados e orifícios por onde as cordas deveriam passar, embora elas não existam. Mas isso não importa, pois ela é perfeitamente capaz de se mover sem o auxílio de um titereiro.

O primeiro títere pútrido foi criado pelo famoso fabricante de brinquedos odiarano Guiseppe, e deveria assumir o papel do filho que ele nunca teve. Este títere, que se autodenominaria Maligno, voltou-se contra o seu criador e as pessoas de Odiare, criando mais títeres pútridos para servi-lo e usando-os para promover o mas-



sacre da maior parte dos adultos da cidade. Desde então, Maligno tornou-se o lorde negro de Odiare e continua a utilizar seus servos para aterrorizar as pessoas dessa terra quando é impelido por seus caprichos. Alguns boatos dizem que essas criaturas já se espalharam para outras áreas.

O poder mais temido dos títeres pútridos é a habilidade de usurpar o controle dos corpos de seres vivos, manipulando-os como fantoches. Obter o domínio de um corpo vivo é a única ambição de um títere pútrido.

Combate

Os títeres pútridos usam armas pequenas e afiadas em combates corpo a corpo, como navalhas ou facas de cozinha, mas seu tamanho diminuto e seus membros frágeis os impedem de serem muito perigosos neste tipo de luta. Infelizmente, os títeres pútridos possuem uma maneira muito mais perigosa de atacar, arremessando as agulhas de prata que carregam consigo.

Agulhas de Prata (Sob): Cada títere pútrido carrega uma aljava com uma dezena de agulhas pequenas, que podem ser arremessadas contra alvos que estejam a uma distância de até 4,5 m. Quando um títere pútrido arremessa uma agulha, uma fina linha prateada se estende atrás dela, partindo da mão da criatura. Numa jogada de ataque bem-sucedida, a agulha atingirá um



braço ou uma perna da vítima, à escolha do títere pútrido. As agulhas não causam nenhum dano, mas a vítima deverá realizar um teste de resistência de Vontade (CD 14). Caso fracasse, o membro atingido será paralisado e o cordão de prata ficará invisível. Um membro paralisado fica inutilizado. Um braço paralisado não consegue segurar objetos, armas ou executar ataques. Uma perna paralisada reduz o deslocamento da vítima à metade. Caso a agulha seja removida do membro, a paralisia cessará após 1d4 rodadas. Os títeres pútridos conseguem recuperar e reutilizar as agulhas; elas não são mágicas, servindo apenas como um método para prender o cordão de prata nas vítimas.

Possessão (Sob): Um títere pútrido é capaz de se apossar de um humanóide ou humanóide monstruoso imobilizado introduzindo uma agulha na base do pescoço da vítima. O alvo deve estar incapacitado de resistir a essa ação, seja por estar inconsciente, adormecido ou porque todos os seus membros foram paralisados por agulhas de prata. Quando a agulha é introduzida no pescoço da vítima, a essência do títere pútrido é transferida para o seu corpo, enquanto a sua é inserida no corpo do títere pútrido. Este efeito é similar à magia *recipiente arcano*, mas não permite um teste de resistência e seus efeitos têm duração indefinida.

Após a transferência, o títere pútrido ficará inconsciente por um instante, obtendo o controle sobre seu novo corpo na rodada seguinte. A vítima permanecerá desacordada por um período bem mais longo, incapaz de controlar o corpo do títere pútrido por uma hora. Assim que assume o controle sobre o corpo, o títere pútrido poderá remover quaisquer agulhas dos membros. Os títeres pútridos são imunes ao efeito paralisante de suas agulhas.

Após adquirir um corpo novo e vivo, a criatura toma o cuidado de esconder e prender seu corpo original de fantoche, já que sua essência ainda está ligada ao corpo de madeira. Caso o boneco seja destruído, o títere pútrido morre imediatamente. Além disso, caso a marionete, agora controlada pela essência da vítima viva, introduza uma agulha de prata no corpo vivo do títere pútrido, a transferência é revertida. Ele retornará ao seu corpo original e permanecerá inerte durante uma hora, enquanto a vítima viva recupera o controle de seu corpo original após uma única rodada. Um títere pútrido tomará muito cuidado para impedir isso, trancando seu corpo de madeira em arcas e armários ou incapacitando-o de alguma forma.

Ventriloquismo (SM): Os títeres pútridos são capazes de conjurar a magia *ventriloquismo* sem limite diário. Suas vozes são estridentes e inumanas, quase que uma paródia da voz de uma criança.

Constructo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Corpo de Madeira (Ext): A magia *torcer madeira* destrói um títere pútrido instantaneamente.

Perícias: Os títeres pútridos recebem +8 de bônus racial nos testes de Escalar.

Troll Assombrado

	Gigante (Grande)
Dados de Vida:	8d8+40 (76 PV)
Iniciativa:	+4 (Des)
Deslocamento:	9 m, escalar 4,5 m
CA:	19 (-1 tamanho, +4 Des, +6 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 garras +12, mordida +7
Dano:	Garra 1d6+6; mordida 1d6+3
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Dilacerar 2d6+9
Qualidades Especiais:	Alterar-se, regeneração 5, faro, visão no escuro 27 m
Testes de Resistência:	For +11, Ref +6, Von +5
Habilidades:	For 23, Des 18, Con 21, Int 14, Sab 12, Car 13
Perícias:	Arte da Fuga +6, Esconder-se +4, Intimidar +6, Ouvir +4, Furtividade +6, Observar +4
Talentos:	Prontidão, Vontade de Ferro, Ataque Poderoso
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Os trolls assombrados espreitam nas sombras de casas, pontes e em qualquer lugar por onde as pessoas caminham sozinhas. A única coisa que esses monstros manipuladores e maquiavélicos apreciam mais do que o gosto da carne de vítimas inocentes é corrompê-las, transformando-as em agentes do mal. Estas criaturas são verdes ou marrons com pele verrugosa e pêlos semelhantes a aparas de metal.

Durante a noite, esgueiram-se para dentro dos quartos das crianças ou ficam de tocaia em lugares desertos esperando por vítimas. Eles abordam seus alvos iniciando uma conversa. Embora às vezes se contentem em matar e devorar suas vítimas, preferem amedrontá-las primeiro, coagindo-as a negociar. Eles oferecem liberdade se a vítima prometer levar-lhes alguém ainda mais inocente. Não há nada que um troll assombrado aprecie mais do que ouvir uma criança apavorada oferecendo





seu irmão ou irmã mais novos. Ceder um inocente para ser sacrificado no lugar de outro é um ato digno de um teste de poder.

O troll assombrado pode sentir quando um inocente começa a mergulhar na corrupção, e nada lhe agrada mais do que isso. Ele também aprecia jogos mentais com os adultos. Às vezes, usa sua habilidade **Alterar-se** para se aproximar de vítimas que o intrigaram. Qualquer paixão ou fraqueza que o alvo demonstre se transformará num jogo para o troll.

Combate

O troll assombrado é um oponente formidável, mas prefere que suas vítimas se entreguem por livre e espontânea vontade ou lhe sejam oferecidas por um de seus entes queridos. Algumas vítimas não se entregam voluntariamente, e essas criaturas adoram esmagá-las com lentidão (causando dano por **Agarrar**) enquanto o traidor é obrigado a assistir. Apesar disso, quando o troll percebe que o inimigo é uma ameaça em potencial, atacará com força total, usando garras e mordidas.

Dilacerar (Ext): Um troll que acertar seu ataque com ambas as garras se prende ao oponente e rasga sua

carne. Este ataque causa 2d6+9 pontos de dano automaticamente.

Alterar-se (Sob): Um troll assombrado pode modificar sua altura entre 2,10 m e 3,60 m. Seus braços e pernas são estranhamente finos e flexíveis, permitindo-lhe rastejar por espaços que parecem pequenos demais: guarda-roupas apertados, pontes baixas ou armários de cozinha.

Regeneração (Ext): O fogo e o ácido causam dano normal a estas criaturas. Caso o troll perca um membro ou parte do seu corpo, conseguirá regenerá-la em 3d6 minutos. A criatura é capaz de recolocar a parte decepada instantaneamente segurando-a contra o ferimento.

Unicórnio das Trevas

Dados de Vida:	5d10+20 (45 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 natural)
Deslocamento:	18 m
CA:	21 (-1 tamanho, -4 Des, +8 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: chifre +16; ou 2 cascos +6, mordida +6
Dano:	Chifre 1d8+12/1d4 de fogo, casco 1d4, mordida 1d8+4
Face/Alcance:	1,5 m por 3 m/1,5 m (3 m com o chifre)
Ataques Especiais:	Chifre flamejante, relinchar apavorante, mesclar-se às sombras, piscar
Qualidades Especiais:	Imunidades, Redução de Dano 5/+1
Testes de Resistência:	Fort +8, Ref +8, Von +3
Habilidades:	For 26, Des 19, Con 19, Int 11, Sab 15, Car 18
Perícias:	Esconder-se +5, Senso de Direção +5, Saltar +4, Ouvir +5, Furtividade +10, Observar +5, Sobrevivência +6
Talentos:	Prontidão, Ataques Múltiplos
Terreno/Clima:	Florestas/Temperado (Darkon, Falkóvnia, Floresta Espectral)
Organização:	Solitário, casal
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	6–10 DV (Grande)

A prole maligna de um pesadelo com o unicórnio Addar, os unicórnios das trevas vagam pelas vastidões de Darkon e Falkóvnia glorificando a dor e o terror que causam em suas vítimas. Seus cascos fendidos e afiados, suas presas cruéis, o brilho avermelhado de seus olhos e





seu longo chifre de 60–90 cm de comprimento contrastam com a beleza de seus graciosos corpos de unicórnio salpicados de cinza e suas caudas e crinas negras e sedosas. Apesar de onívoras, estas criaturas preferem se alimentar de plantas inteligentes ou qualquer outra criatura capaz de sofrer. Acasalando rara e violentamente, nunca são vistos em manadas.

Os unicórnios das trevas falam Silvestre, Infernal e Abissal.

Combate

Os unicórnios das trevas vivem para causar terror e agonia. Movendo-se dentre as sombras em silêncio e com uma graça misteriosa, surpreendem a presa com relinchos apavorantes, o chifre em chamas e as presas prontas para devorar e destruir. Eles alternam de sombra em sombra usando *piscar*, realizando investidas para empalar os adversários com o chifre ou mordendo-os e atingindo-os com coices. Aqueles que sobrevivem ao ataque dessas criaturas macabras podem ficar com os cabelos completamente brancos devido ao pavor causado pela experiência.

Chifre Flamejante (Sob): Um unicórnio das trevas é capaz de fazer seu chifre arder em chamas como uma ação livre. As criaturas atingidas sofrem o dano normal e 1d4 de dano por fogo. O chifre de um unicórnio incendiará materiais inflamáveis. Estas criaturas são

imunes às próprias chamas. Os armeiros valorizam os chifres, que podem ser utilizados para criar lâminas mágicas flamejantes, enquanto os alquimistas moem-no para criar fogos mais potentes.

Relinchar Apavorante (Sob): Os relinchos assustadores de um unicórnio das trevas afetam as vítimas como a magia *medo* conjurada por um feiticeiro de 8º nível (CD 20). Qualquer um que fracassar no teste de Medo e sofrer um efeito grave ficará com o cabelo permanentemente branco.

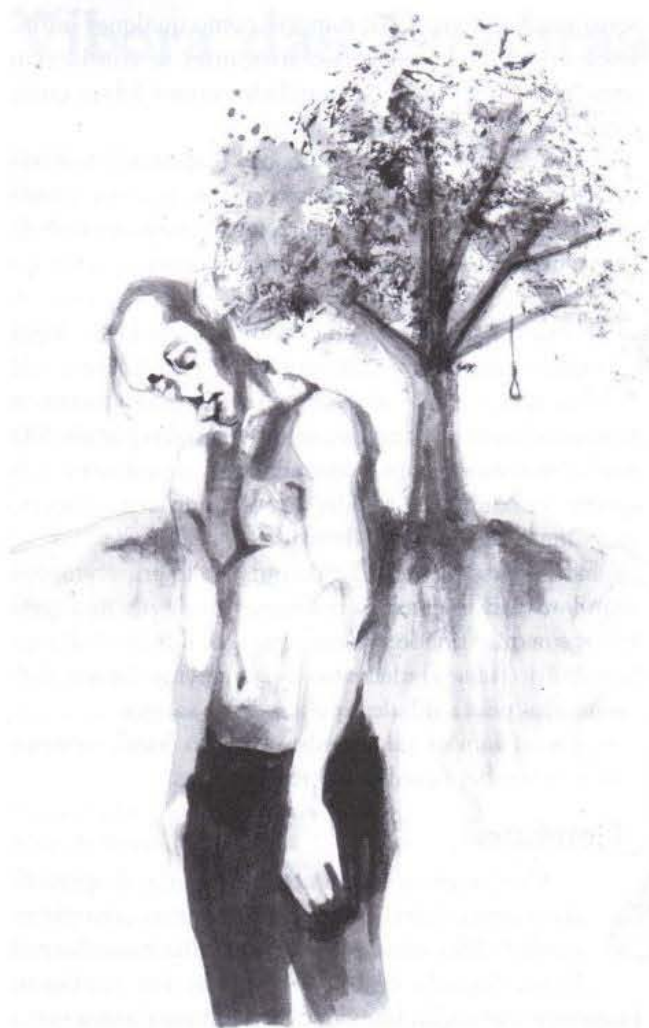
Mesclar-se às Sombras (Sob): Quando estão em áreas assombreadas, estas criaturas adquirem camuflagem total e sempre se movem em silêncio. O unicórnio das trevas pode desativar esta habilidade se desejar.

Piscar (SM): Três vezes por dia, um unicórnio das trevas é capaz de *piscar* como a magia conjurada por um feiticeiro de 8º nível. A criatura só consegue usar essa habilidade em áreas assombreadas.

Imunidades (Ext): Os unicórnios das trevas são imunes a todos os tipos de veneno e as magias e habilidades de enfeitiçar ou imobilizar.

alpurleiche (O Enforcado)

	Morto-Vivo (Médio)
Dados de Vida:	8d12 (52 PV)
Iniciativa:	–1 (Des)
Deslocamento:	6 m
CA:	14 (–1 Des, +5 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: 2 pancadas +9
Dano:	Pancada 1d6+4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Agarrar aprimorado, estrangular 2d6+4, animar corda
Qualidades Especiais:	Morto-vivo, regeneração 5, inquietude
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +1, Von +7
Habilidades:	For 18, Des 8, Con —, Int 10, Sab 13, Car 15
Perícias:	Intimidar +8, Ouvir +10, Furtividade +8, Sentir Motivação +12, Observar +10
Talentos:	Grande Fortitude, Ataque Poderoso, Foco em Arma (pancada)
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	9
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	9–11 DV (Médio); 12–15 DV (Grande)



Os Vistani sabem que, no baralho *tarokka*, a força pode ser uma alegoria do início, ao invés da morte. O valpurleiche (uol-pur-lique) é uma criatura que simboliza que a força é apenas uma porta para um início tenebroso.

O valpurleiche, ou *enforcado*, é a forma torturada de um humanóide executado na forca nutrindo uma quantidade enorme de rancor e ódio. Alguns surgem a partir das almas daqueles que foram executados injustamente. Outros não passam de criminosos enfurecidos que desejam vingança, apesar da sentença justa.

A maior parte dos valpurleiches é humana, embora possam surgir a partir do cadáver de qualquer humanóide. Todos carregam as marcas terríveis da morte pelo enforcamento. Seus pescoços estão quebrados, portanto, suas cabeças pendem frouxamente. Alguns têm os olhos saltados e outros a língua inchada para fora da boca.

Os valpurleiches compreendem quaisquer idiomas que conheciam em vida, mas nunca falam, exceto para sussurrar os crimes pelos quais foram executados.

Combate

Independente da sua tendência quando eram vivos, todos os valpurleiches são corrompidos pelo mal devido a seu desejo ardente por vingança. Eles buscam a destruição daqueles que assistiram a seu enforcamento e, caso sejam inocentes, a exoneração dos crimes. Um valpurleiche caça metodicamente cada uma das pessoas culpadas pela sua morte, mas destrói qualquer um que se coloque em seu caminho.

A forma preferida de ataque desta criatura é o estrangulamento. Ela tenta Agarrar a vítima e constringí-la até a morte. Muitas vezes dão vida a cordas para criar nós que enforcem seus inimigos.

Agarrar Aprimorado (Ext): Para utilizar essa habilidade, o valpurleiche precisa atingir um oponente Médio ou menor com ambas as suas pancadas. Caso prenda a vítima, poderá estrangulá-la.

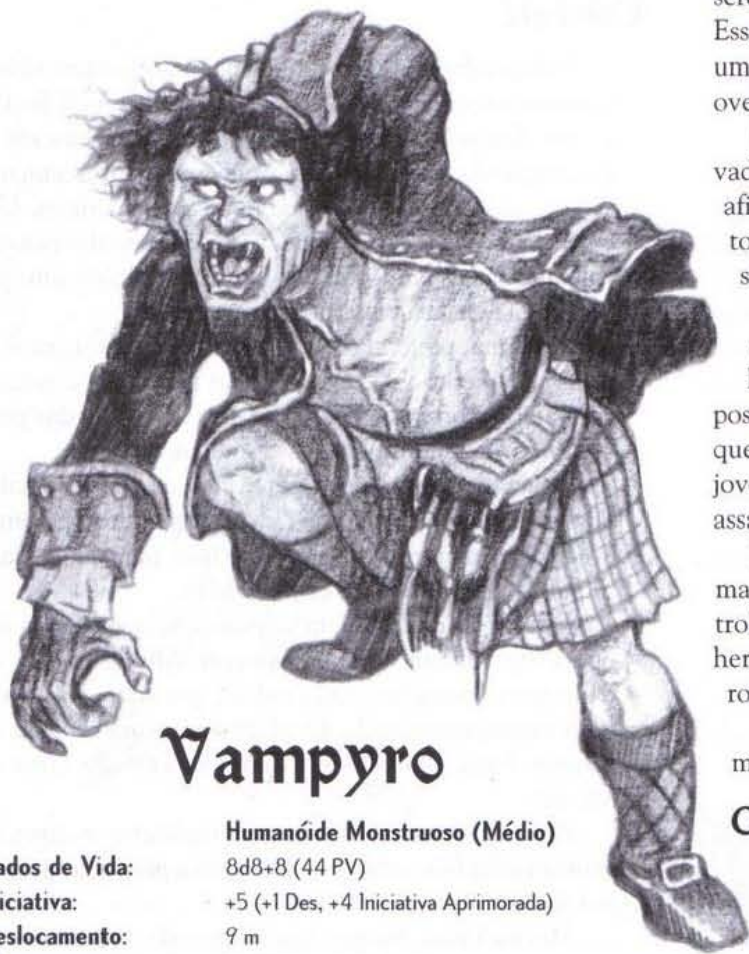
Estrangular (Ext): Um valpurleiche que prenda um oponente infligirá automaticamente $2d6+4$ pontos de dano por constrição a cada rodada que conseguir manter a vítima imobilizada. O adversário ficará incapaz de respirar (veja "Asfixia" no Capítulo Três do Livro do Mestre).

Animar Corda (Sob): Um valpurleiche é capaz de *animar corda* três vezes por dia como a magia conjurada por um feiticeiro de 8º nível.

Morto-Vivo: Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, drenar energia ou morte por dano maciço.

Regeneração (Sob): Um valpurleiche sofre dano normal apenas se for atingido pelas armas ou formas de ataque que foi acusado de usar no crime pelo qual foi enforcado ou (caso seja culpado) pelos ataques realizados pelas vítimas anteriores. Um valpurleiche acusado de incêndio criminoso poderá ser ferido por fogo, por exemplo. Ele é incapaz de recuperar um membro perdido, mas consegue recolocar a parte decepada instantaneamente segurando-a contra o ferimento. Os membros perdidos continuam agindo de forma independente, até mesmo mantendo uma imobilização se forem amputados enquanto realizavam a manobra Agarrar.

Inquietude (Sob): Caso o valpurleiche tenha sido enforcado injustamente, apenas a verdadeira reparação permitirá que descanse em paz. Caso seja destruída, a criatura se recompõe com saúde perfeita dentro de $2d4$ dias. Caso provas da inocência do valpurleiche forem apresentadas a uma autoridade local, ele se transformará em pó no mesmo instante, por fim descansando em paz.



Vampyro

	Humanóide Monstruoso (Médio)
Dados de Vida:	8d8+8 (44 PV)
Iniciativa:	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	16 (+1 Des, +5 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +10, 2 garras +8
Dano:	Mordida 1d4+2, garra 1d4+1
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Dominação, drenar sangue
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +7, Von +7
Habilidades:	For 15, Des 12, Con 13, Int 15, Sab 12, Car 17
Perícias:	Blefar +10, Disfarces +9, Esconder-se +7, Intimidar +10, Ouvir +10, Furtividade +7, Observar +9
Talentos:	Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Ataques Múltiplos
Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer
Organização:	Solitário, casal, ninhada (2-5) ou clã (5-20)
Nível de Desafio:	4
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem

O vampyro é um predador humanóide assustador que se alimenta de sangue. Apesar de serem confundidos com os vampiros mortos-vivos, pertencem a uma raça de

seres vivos que reproduz e morre como qualquer outra. Essas criaturas depravadas e arrogantes se consideram uma raça superior à humanidade, como lobos entre ovelhas.

Os vampyros parecem humanos e apenas um observador cuidadoso conseguiria notar suas garras e presas afiadas. Todos são belos, abençoados com portes esbeltos e musculosos, pele lívida e uma incontestável graça selvagem.

Vorazes e letais, eles habitam qualquer lugar onde haja uma aglomeração significativa de humanos. Os clãs de vampyros são competitivos e possuem hierarquias rígidas, sendo liderados por um alfa que é constantemente atacado por desafiantes. Os jovens amadurecem rápido, executando seu primeiro assassinato aos dez anos de idade.

Estas criaturas reivindicam um legado primitivo: um mandato para caçar os seres humanos de modo a controlar sua quantidade. Mesmo que este duvidoso direito hereditário seja verdadeiro, os vampyros foram corrompidos pela vaidade e pela sede de sangue.

Eles falam o idioma do domínio local, embora muitos também conheçam Abissal.

Combate

Os vampyros lutam com selvageria, desprezando as armas para dilacerar suas vítimas com garras e presas. Eles usam táticas de matilha baseadas nos lobos, fugindo caso não estejam em vantagem numérica. Ao caçar, um vampyro atrai uma única presa para um local afastado, onde seus parentes surgirão e atacarão a pobre alma.

Dominação (Sob): Os seres mordidos por um vampyro precisam obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficarão sob sua influência, como se afetadas pela magia *dominar pessoas* conjurada por um feiticeiro de 10º nível. As criaturas imunes a veneno não são afetadas por essa habilidade.

Drenar Sangue (Ext): Um vampyro pode sugar o sangue de um ser vivo com suas presas ao obter sucesso em um teste de Agarrar. Caso imobilize o adversário, drenará seu sangue, infligindo 1d4 pontos de dano temporário de Constituição a cada rodada que conseguir mantê-lo imobilizado.

Personagens Vampyros

A classe favorecida de um vampyro é guerreiro. A maioria dessas criaturas com níveis de classe é composta por guerreiros, embora um clã às vezes apresente bardos, clérigos ou encantadores. Os clérigos têm acesso aos domínios do Caos, do Mal, da Força e da Enganação.



Víbora das Sombras

Dados de Vida:	Besta Mágica (Miúdo) 1/2 d10-1 (4 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m
CA:	17 (+2 tamanho, +4 Des, +1 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +3
Dano:	Mordida 1d2-3
Face/Alcance:	0,75 m por 0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Veneno sombrio
Qualidades Especiais:	Redução de dano perfurante, furtivo, vulnerabilidade à luz, visão no escuro 18 m, visão na penumbra
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +7, Von +1
Habilidades:	For 4, Des 20, Con 9, Int 1, Sab 12, Car 2
Perícias:	Equilíbrio +13, Escalar +13, Esconder-se +24, Ouvir +6, Observar +6
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida)

Terreno/Clima:	Terrestre e subterrâneo/Qualquer (Desertos Âmbar)
Organização:	Ninhada (5-30)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	1-2 DV (Pequeno); 3-4 DV (Médio)

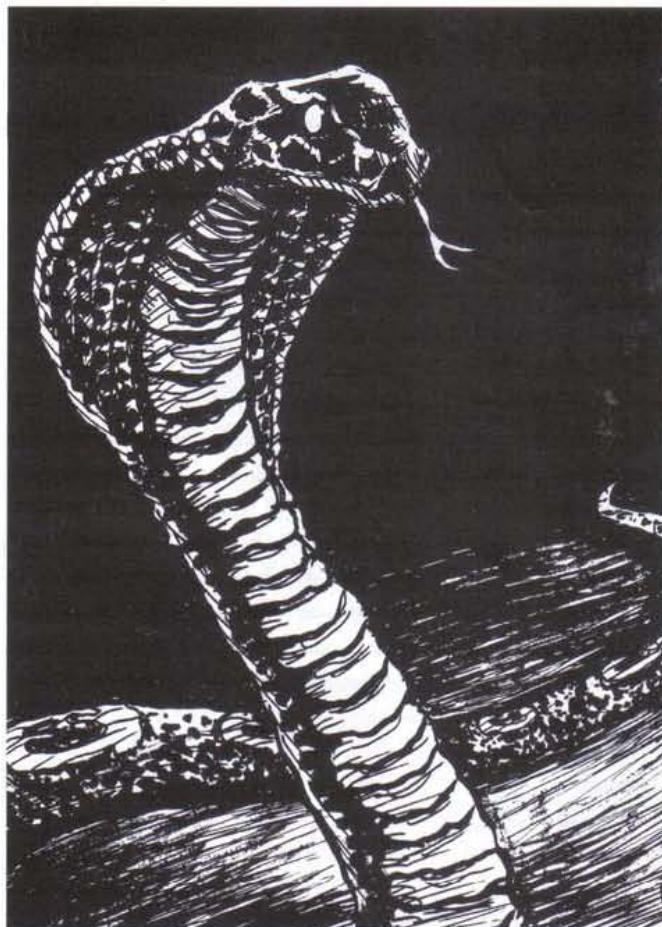
Os grandes senhores de Har'Akir levavam o pós-vida muito a sério. Quando morreram, fizeram com que seus sacerdotes mumificassem seus corpos e os colocassem numa tumba segura, junto com seus maiores tesouros. Eles nunca confiaram na proteção dos guardas comuns, que podem ser tentados a roubar. Ao invés disso, os sacerdotes invocaram um guardião nativo do Plano das Sombras, a víbora das sombras.

As víboras das sombras parecem cobras najas compostas unicamente por trevas. Elas são quase invisíveis no escuro e aparecem apenas como sombras sob a luz.

Combate

As víboras das sombras podem ser invocadas com *invocar criaturas III*. As lendas também mencionam um antigo feitiço Akiri, hoje considerado perdido, capaz de invocar 5d6 víboras das trevas e aprisioná-las para sempre numa tumba. Estas criaturas atacam automaticamente qualquer ser vivo que entre no aposento que foram designadas a proteger.

Veneno Sombrio (Sob): Inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial: 1 ponto de dano permanente de Força,



dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força. Conforme o veneno age, a pele da vítima escurece lentamente até atingir uma coloração negra como nanquim. Uma vítima que tenha sua força reduzida a 0 morrerá e precisará fazer outro teste de resistência de Fortitude (CD 15). Caso obtenha sucesso, seu corpo se dissipará nas sombras. Caso fracasse, será transformada numa sombra (consulte o *Livro dos Monstros*), ficando confinada ao mesmo lugar que as víboras das sombras estão protegendo, mas com livre-arbítrio.

Redução de Dano Perfurante (Ext): As armas perfurantes causam apenas metade do dano nas víboras das sombras, infligindo no mínimo 1 ponto de dano.

Furtivo (Ext): As víboras das sombras sempre se movem em silêncio.

Vulnerabilidade à Luz (Sob): Uma víbora das sombras é destruída instantaneamente caso seja atingida pelas magias *luz*, *luz contínua* ou *luz do dia* (sem direito a teste de resistência).

Perícias: Estas criaturas adquirem perícias como se fossem animais. Elas recebem +4 de bônus racial nos testes de Ouvir e Observar e +8 nos testes de Equilíbrio e Esconder-se. Elas podem usar seu modificador de Destreza nos testes de Escalar.



Violador

Dados de Vida:	Fada (Miúdo — Incorpóreo) 1d6+2 (5 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m, voo 18 m (bom)
CA:	16 (+2 tamanho, +4 Des)
Ataques:	Corpo a corpo: mordida +4
Dano:	Mordida 1d2-4
Face/Alcance:	0,75 m por 0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Sussurros sugestivos
Qualidades Especiais:	Incorpóreo, invisibilidade, imunidades
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +7, Von +3
Habilidades:	For 3, Des 19, Con 14, Int 16, Sab 12, Car 18
Perícias:	Esconder-se +6, Ouvir +6, Observar +6
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos, Acuidade com Arma (mordida)

Terreno/Clima:	Florestas/Temperado
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Leal e Mau
Progressão:	5-6 DV (Pequeno)

Nos Domínios do Medo, existem essos que ouvem vozes enlouquecedoras. Aqueles que escutam a voz de um violador com certeza ficarão insanos. Os violadores sentem prazer em corromper os puros e transformá-los em pessoas perturbadas e malignas. Quando encontram sua presa, nunca mais a deixam, até que ela fique completamente inútil ou morra.

O violador prefere ficar invisível até escolher uma vítima promissora. Quando se torna visível, surge como um humanóide miúdo, semelhante a uma criança translúcida. Ele tem a pele e os pêlos brancos, olhos verdes brilhantes e sobre sua cabeça crescem folhas de hortelã, em vez de cabelos. Suas roupas também parecem feitas de folhas. Ele conversa com a vítima em qualquer idioma que ela fale fluente-

mente. Ninguém mais será capaz de escutar o violador, a não ser seu alvo. Ele parece inocente enquanto conversa, não demonstrando nenhum vestígio do seu verdadeiro propósito até que seja tarde demais.

Combate

O violador é perigoso, embora esquivo. Ele prefere fugir a lutar fisicamente, usando seu poder de invisibilidade ou sua natureza incorpórea para escapar. Quando forçado a lutar, ele tentará morder o inimigo. A magia *dissipar o mal* pode afugentá-lo.

Sussurros Sugestivos (SM): Os violadores existem unicamente para destruir os espíritos de suas vítimas. A longo prazo, podem usar seus sussurros para enlouquecê-las (consulte "Testes de Loucura" no Capítulo Três do livro básico de **Ravenloft**). Para um efeito mais imediato, um violador pode implantar uma *sugestão* em seus sussurros quantas vezes quiser, como se fosse uma magia conjurada por um feiticeiro de 8º nível. A vítima pode realizar um teste de resistência de Vontade (CD 17) para resistir à *sugestão*. Para cada ordem que obedecer, o alvo sofre -1 de penalidade cumulativa nas suas tentativas de resistir aos sussurros. Cada vez que a vítima obtiver sucesso nesse teste de resistência, a penalidade é reduzida em 1 ponto.

Conforme sucumbe à armadilha do violador, os atos que a criatura sugere serão cada vez mais malignos e destrutivos. A vítima está isenta de testes de poder devido aos atos cometidos sob a influência direta do violador, mas, com o passar do tempo, a tentação constante do espírito pode voltar a tendência moral da vítima para o mal. Um violador pode permanecer invisível enquanto estiver sussurrando. A magia *silêncio* oferece um alívio temporário dos sussurros para a vítima.

Incorpóreo: Afetado apenas por outros seres incorpóreos, armas mágicas +1 (ou melhores) e magias. Quando é atingida por uma fonte corpórea, existem 50% de chance da criatura ignorar qualquer dano. Capaz de atravessar objetos sólidos conforme desejar; seus golpes ignoram as armaduras e os escudos. Uma criatura incorpórea sempre se desloca em silêncio.

Imunidades (Ext): Imune a todos os efeitos de ação mental.

Invisibilidade (Sob): O violador pode ficar invisível sempre que desejar, como uma ação padrão, e permanecer assim indefinidamente.





Vistani, Humano

	Humanóide (Médio — Humano)
Dados de Vida:	1d6 (3 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	9 m
CA:	13 (+3 armadura de couro batido)
Ataques:	Corpo a corpo: adaga +0; à distância: besta leve +0
Dano:	Adaga 1d4, besta leve 1d8
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Olhar maligno
Testes de Resistência:	Fort +0, Ref +0, Von +4
Habilidades:	For 10, Des 10, Con 11, Int 11, Sab 15, Car 12
Perícias:	Blefar +5, Diplomacia +5, Ouvir +6, Sentir Motivação +8, Observar +6, Sobrevivência +8, além de 4 graduações em Ofícios, Atuação ou Profissão.
Talentos:	Foco em Perícia (qualquer Ofício, Atuação ou Profissão), Clamor Colérico
Terreno/Clima:	Terrestre/Qualquer
Organização:	Gangue (3–6) ou caravana (20–40 mais 30% de não-combatentes além de 4 guardas de caravana de 3º nível, um capitão de 15º nível e uma raunie de 17º nível)
Nível de Desafio:	1/2
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem

Os Vistani são ciganos humanos que vagam pelas vastidões de Ravenloft desde a aurora dos tempos. Sempre viajando com suas caravanas, são um povo reservado e insondável.

Eles se destacam entre os humanos da maior parte das terras, possuindo pele escura, da cor do bronze, cabelos negros e olhos castanhos a verdes. A maioria prefere indumentárias folgadas e coloridas.

Os *giorgios* (não-Vistani) sentem tanta repulsa quanto atração pelos Vistani. Esses ciganos são temidos por suas profecias, suas maldições e sua habilidade de navegar nas Brumas. Entretanto, essas mesmas características, junto com o artesanato magistral e os entretenimentos proporcionados por certas tribos, levam os *giorgios* a procurar caravanas Vistani com frequência.

Os Vistani permanecem neutros na maioria dos conflitos, especialmente quando envolvem o lorde negro local. Eles agem apenas quando uma confluência do destino e da sorte assim ordena.



A maior parte dos Vistani encontrados nos vilarejos *giorgios* é composta por especialistas; as informações do bloco de estatísticas se referem ao 1º nível (consulte “Especialista” no Capítulo Dois do *Livro do Mestre* para mais detalhes).

Os Vistani falam Patterna, e a maioria também conhece diversos outros idiomas dos domínios.

Combate

Os Vistani não são guerreiros por natureza, mas se defendem com ferocidade quando são atacados. Na maioria das vezes, os guardas das caravanas tentam capturar os agressores para que sejam punidos ou amaldiçoados de forma apropriada pela raunie.

Mau Olhado (Ext): O olhar maligno é tratado como um ataque visual, exceto pelo fato de que o Vistana deve usar uma ação padrão para empregá-lo, e aqueles que estiverem simplesmente olhando para ele não serão afetados. O olhar maligno terá um dos efeitos a seguir, escolhido pelo Vistana. Todos os testes de resistência contra esses efeitos possuem CD 10 + 1/2 dos DV do Vistana + modificador de Carisma caso o Vistana seja um homem ou 12 + 1/2 dos DV do Vistana + modificador de Carisma caso seja uma mulher.



Paralisia: A vítima deve realizar um teste de resistência de Vontade. Caso fracasse, ficará paralisada durante 1d4+1 rodadas. As vítimas que falharem no teste por mais de quatro ficarão paralisadas por duas rodadas e em seguida terão convulsões que durarão três rodadas. Estas convulsões causam 1d8 pontos de dano por rodada. Após seu término, a vítima deve realizar um teste de resistência de Fortitude (CD 15). Um sucesso significa que a vítima ficará inconsciente, embora este estado se assemelhe mais ao sono; ela poderá ser acordada com facilidade. Um fracasso significa morte imediata.

Medo: A vítima deve realizar um teste de resistência de Vontade. Caso fracasse, será tratada como se estivesse sob o efeito da magia *medo*. Este efeito dura 1d4+1 rodadas.

Dominação: A vítima deve realizar um teste de resistência de Vontade. Caso fracasse, será tratada como se estivesse sob o efeito da magia *dominar pessoas*. Este efeito dura 1d4+1 rodadas.

Sugestão: A vítima deve realizar um teste de resistência de Vontade. Caso fracasse, será tratada como se estivesse sob o efeito da magia *sugestão*. Este efeito dura um dia ou até que a tarefa sugerida seja completada.

Perícias: Os Vistani recebem +2 de bônus racial nos testes de Sentir Motivação e Sobrevivência.

Personagens Vistani

A classe favorecida de um Vistana dependerá da sua tribo (veja a seguir). Independente da tribo, as raúnie sempre serão adivinhas ou encantadoras, enquanto os capitães possuem, no mínimo, um nível como guerreiros ou rangers. Os clérigos Vistani não veneram deuses, mas têm acesso aos domínios da Cura, da Proteção e da Viagem.

Canjar: Mago
Corvara: Ladino
Equaar: Ranger
Kamii: Ladino
Naiat: Bardo
Vatraska: Clérigo
Zarovan: Feiticeiro



Viúva Escarlata

Metamorfo (Médio)

Dados de Vida:	6d8+12 (39 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m; como aranha: 9 m, escalar 6 m
CA:	12 (Des); como aranha: 18 (+2 Des, +6 natural)
Ataques:	Corpo a corpo: ataque desarmado +6; como aranha: mordida +6
Dano:	Ataque desarmado 1d3+2 por contusão; mordida 1d4+2 e veneno
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Teia, veneno, drenar fluidos, infestar
Qualidades Especiais:	Alterar forma, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +7, Von +6
Habilidades:	For 14, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 13, Car 17
Perícias:	Blefar +14, Escalar +10, Diplomacia +12, Esconder-se +6*, Saltar +4 (+10*), Ouvir +3, Furtividade +6*, Sentir Motivação +10, Observar +3 (+11*)
Talentos:	Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Foco em Perícia (Blefar)

Terreno/Clima:	Terrestre/Temperado ou Frio
Organização:	Solitário ou dupla
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Geralmente Neutro e Mau
Progressão:	7-9 DV (Médio); 10-12 DV (Grande)

A viúva escarlata, ou *aranha-rainha*, caça os machos desavisados, usando sua sedutora forma humanóide para atrair a presa até seu ninho. Com este aspecto, ela parece um humanóide do sexo feminino (geralmente humana). Independente de sua raça aparente, uma viúva escarlata será sempre bela, com cabelos ruivos e brilhantes. A expectativa de vida dessas criaturas é de pouco mais de três décadas, mas sua forma humanóide sempre aparenta estar na flor da idade.

Em sua forma verdadeira, uma viúva escarlata lembra uma viúva-negra enorme com cores invertidas. Seu corpo volumoso é de um vermelho brilhante e chamativo, com o desenho de uma ampulheta negra sobre o dorso.

Na maioria das vezes, estas criaturas são solitárias, mas de vez em quando agem em dupla. Suas vidas costumam ser dominadas pelo impulso biológico de se alimentar e procriar, mas, raramente, algumas viúvas escarlates superaram seus instintos, tor-



nando-se predadoras ambiciosas e tentando melhorar sua posição social ou aumentar sua expectativa de vida. As “ambiciosas” conseguem adquirir níveis de classe, sendo ladino a sua classe favorecida.

As viúvas escarlates falam os idiomas do domínio onde nasceram.

Combate

Apesar de serem adversárias perigosas, as viúvas escarlates preferem evitar o combate. Elas usam sua beleza e outros métodos de sedução que parecerem apropriados para atrair a presa até um lugar escolhido de antemão, que costuma ser um covil urbano abarrotado de teias e casulos dos antigos amantes. Uma viúva escarlata é um ser cauteloso e esconderá pacientemente sua verdadeira natureza até o último momento possível. Seu objetivo é seduzir a presa com um abraço apaixonado e, quando o alvo estiver mais vulnerável, voltar à forma natural e atacar.

Teia (Ext): Na sua forma aracnídea, as viúvas escarlates são capazes de expelir teias de maneira tão eficiente quanto uma aranha monstruosa Média (consulte o Apêndice Três no *Livro dos Monstros*). Caso elas vençam um teste de Força resistido contra uma criatura aprisionada pela teia, poderão, puxar a vítima 3 m mais perto como uma ação padrão.

Veneno (Ext): Inoculação através da mordida, teste de resistência de Fortitude (CD 15); dano inicial: 1d6 pontos de dano temporário de Força; dano secundário: 2d6 pontos de dano temporário de Força.

Drenar Fluidos (Ext): Uma viúva escarlata na forma aracnídea pode usar suas presas para drenar sangue e fluidos corporais de um ser vivo ao obter sucesso num teste de Agarrar. Caso imobilize o adversário, drenará seus fluidos infligindo 1d4 pontos de dano temporário de Constituição cada rodada em que conseguir mantê-lo neste estado. Cada ponto de Constituição devorado pela criatura a sustentará por um dia.

Infestar (Ext): As viúvas escarlates são instintivamente compelidas a procriar mais ou menos uma vez por ano. Após encontrar um parceiro carismático, irá paralisá-lo com seu veneno, mas não drenará seu sangue. Em vez disso, implantará 2d4 ovos em seu abdome e o envolverá com sua teia, deixando-o em seu covil. Se não forem removidos, os ovos chocarão em 1d6 dias. As viúvas escarlates recém-nascidas se alimentarão de seu pai, e cada uma infligirá 1 ponto de dano por dia. Elas atingem a maturidade (e adquirem a habilidade de assumir a forma humanóide) depois de um ano; trate as imaturas como se fossem aranhas monstruosas. As jovens sempre serão viúvas escarlates, mas sua raça aparente na forma humanóide é herdada do pai.

Alterar Forma (Sob): A forma natural de uma viúva escarlata é a de uma aranha monstruosa Média. Criaturas mais velhas ou com subtipos mais poderosos se tornam Grandes na forma aracnídea. Usando uma ação padrão, uma viúva escarlata pode assumir uma forma humanóide específica como se estivesse sob o efeito da magia *metamorfosear-se* (embora seu equipamento não se transforme). Quando morta, a criatura reverte à forma aracnídea, e só consegue utilizar seus ataques especiais enquanto estiver nesta forma. Ao realizar a manobra Agarrar, a viúva escarlata é capaz de alterar sua forma enquanto mantém a imobilização.

Perícias: As viúvas escarlates recebem +4 de bônus racial nos testes de Belfar, Diplomacia e Sentir Motivação. *Na forma aracnídea, recebem +6 de bônus racial nos testes de Saltar e +8 nos testes de Observar. Além disso, recebem +8 de bônus de competência nos testes de Esconder-se e Furtividade quando usam suas teias.

Vorlog

Quando um vampiro escolhe um novo companheiro, precisa verter seu sangue e sua paixão para transformar seu amado e então jazer indefeso ao lado do escolhido (consulte a caixa de texto adiante). Se o vampiro for morto durante este período, o companheiro se tornará um ser deplorável aprisionado entre o mundo dos vivos e o dos imortais. Para a maioria dos observadores, o vorlog se parece com um humanóide comum, diferindo apenas por suas presas proeminentes e sua expressão sofrida e pálida. Um vorlog ainda possui sombra, mas seu reflexo no espelho é estranhamente translúcido.

Muitos aventureiros já destruíram um vampiro no meio de um Beijo Negro e se parabenizaram por “salvar” a vítima, entretanto, condenaram o vorlog a uma existência atormentada. Ele deseja seu amor perdido o tempo todo. Ao encontrar alguém parecido com sua alma gêmea, drenará a Sabedoria da vítima e a enfeitiçará, tentando fazê-la agir como o ente perdido. Ele dará seu sangue à vítima durante três noites consecutivas e, depois disso, drenará sua Sabedoria com regularidade para assegurar sua devoção, sem conceder-lhe qualquer benefício pelo relacionamento. Infelizmente, a substituição nunca será satisfatória e, em poucos meses, o vorlog precisará encontrar outra vítima, matando o atual substituto quando outro for criado.

Os vorlogs falam quaisquer idiomas que conheciam antes de sofrer a transformação.





Como Criar um Vorlog

"Vorlog" é um modelo que pode ser adicionado a qualquer criatura humanóide ou humanóide monstruoso (daqui por diante denominada "criatura-base"). Ele conserva todas as estatísticas e habilidades especiais da criatura-base, com exceção das alterações abaixo.

Dado de Vida: Aumenta em uma categoria, até no máximo d12.

Deslocamento: O mesmo da criatura-base.

CA: A armadura natural da criatura-base aumenta em +3.

Ataques: Os mesmos da criatura-base.

Ataques Especiais: O vorlog conserva todos os ataques especiais da criatura-base, além de adquirir os ataques descritos abaixo.

Drenar Sabedoria (Sob): Os seres vivos atingidos pelo ataque desarmado de um vorlog sofrerão 1d3 pontos de dano temporário de Sabedoria. Uma vítima reduzida a Sabedoria 3 ou menos se tornará um perdido sob o controle do vorlog. Uma vez que adote a vítima como substituto, ele continuará a drenar suas energias espirituais, jamais permitindo que o alvo recupere mais da metade do seu valor de Sabedoria.

Enfeitiçar Pessoas (SM): Um vorlog pode conjurar *enfeitiçar pessoas* sem limite diário, como um feiticeiro de 6º nível, evocando um sentimento de piedade e condolência em seu alvo. A CD do teste de resistência de Vontade para anular este efeito é 11 + modificador de Carisma do vorlog.

Fúria Animal (Sob): Um vorlog é capaz de enfurecer todos os animais num raio de 15 metros, sem limite

diário, como se tivessem sido afetados pela versão "raiva" da magia *emoções*. Os animais enfurecidos atacam a criatura mais próxima, incluindo outros animais ou o próprio vorlog. A CD do teste de resistência de Vontade para anular este efeito é 10 + 1/2 dos DV do vorlog + modificador de Carisma.

Qualidades Especiais: Um vorlog conserva todas as qualidades especiais da criatura-base e também recebe todas as descritas a seguir. Conserva todas as qualidades especiais da criatura-base, além de adquirir as indicadas a seguir.

Redução de Dano (Sob): O corpo do vorlog tem uma resistência sobrenatural, concedendo-lhe Redução de Dano 10/+1.

Imunidades (Sob): Aprisionados no reino sombrio entre os vivos e os imortais, os vorlogs são imunes a efeitos de ação mental, veneno, sono e paralisia.

Cura Acelerada (Ext): Um vorlog recupera 1 ponto de dano por hora enquanto possuir pelo menos 1 Ponto de Vida. Caso o substituto esteja fisicamente presente, a taxa de recuperação do vorlog aumenta para 1 ponto de dano a cada rodada. Quando tiver seus Pontos de Vida reduzidos a 0 ou menos, ele uivará com tristeza e se dissolverá automaticamente numa poça de lágrimas para tentar escapar. O vorlog se move com um deslocamento de 6 m e é capaz de escalar paredes e fluir através das menores rachaduras. A criatura precisará encontrar um refúgio sombrio onde poderá se recuperar em menos de 1d4 horas ou evaporará e será destruída. Depois de 8 horas de descanso, retomarà a forma humanóide.



Testes de Resistência: Os mesmos da criatura-base.

Habilidades: Acrescente os seguintes valores às habilidades da criatura-base: For +4, Des +2, Car +2.

Perícias: Os vorlogs recebem +8 de bônus racial nos testes de Furtividade. Nos demais aspectos, as perícias têm valores idênticos aos da criatura-base.

Talentos: Os vorlogs adquirem Prontidão e Ataque Desarmado Aprimorado, supondo que a criatura-base ainda não possua estes talentos.

Terreno/Clima: Terrestre e subterrâneo/Qualquer

Organização: Solitário

Nível de Desafio: Igual ao da criatura-base +1

Tesouro: Padrão

Tendência: Geralmente Caótico, sempre Mau

Progressão: Conforme a classe de personagem

Fraquezas do Vorlog

Um vorlog sofre 1d6 pontos de dano a cada rodada em que permanecer diretamente exposto à luz solar. Ele não se aproximará de ninguém que empunhe o símbolo sagrado de um deus de tendência bondosa com coragem e convicção. Ele precisa de alimento e de energias espirituais (Sabedoria) para sobreviver e morre caso fique mais de três meses sem um substituto.

Exemplo de Vorlog

Este exemplo usa como criatura-base um guerreiro humano de 6º nível.

Vorlog — Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida:	6d12+12 (51 PV)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
CA:	19 (+2 Des, +3 natural, +4 camisa de cota de malha)
Ataques:	Corpo a corpo: ataque desarmado +10/+4; ou espada curta +10/+5; ou à distância: arco longo composto [reforçado] +9
Dano:	Ataque desarmado 1d3+4 por contusão e drenar Sabedoria; espada curta 1d6+4; arco longo composto [reforçado] 1d8+4
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Drenar sabedoria, enfeitiçar pessoas, fúria animal
Qualidades Especiais:	Imunidades, cura acelerada 1*, Redução de Dano 10/+1, fraquezas do vorlog
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +4, Von +3
Habilidades:	For 19, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 12
Perícias:	Escalar +16, Ofícios (fazer arcos) +4, Diplomacia +3, Ouvir +4, Furtividade +13, Cavalgar +4, Observar +4
Talentos:	Prontidão, Lutar às Cegas, Esquiva, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada curta), Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado, Tiro Certo, Ataque Poderoso

Combate

Os vorlogs são criaturas desmotivadas que tentam evitar combates, mas “defenderão” os substitutos até sua última gota de sangue. A CD do teste de resistência de Vontade contra o feitiço desta criatura é 12 e, contra a fúria animal, 14.

Itens Mágicos Carregados: 50 flechas +1, anel de escalada

Nível de Desafio: 7

Companheiros Vampíricos

Às vezes, seja devido à solidão da eternidade ou a alguma idéia deturpada de amor, um vampiro se apaixona por um mortal. No entanto, na maioria das vezes o mortal não é forte o suficiente para resistir à transformação sem se tornar uma cria vampírica estagnada e servil. Caso o mortal tenha menos de 5 DV, o vampiro ainda é capaz de transformar seu companheiro através de um longo processo chamado de Beijo Negro. O procedimento também pode ser usado em vítimas com 5 DV ou mais caso desejem conceder livre-arbítrio ao companheiro. Os companheiros vampiros do sexo masculino são chamados de “noivos”, e os do sexo feminino, de “noivas”.

Para criar um parceiro através do Beijo Negro, um vampiro precisa drenar lentamente todo o sangue do mortal, tirando apenas 1 ponto de Constituição por rodada. Quando o companheiro for reduzido a apenas 1 ponto, o vampiro abre suas próprias veias e permite (ou compele) que o parceiro beba seu sangue enquanto drena o último ponto de Constituição da vítima. O morto-vivo receberá 2 níveis negativos a cada nível que o companheiro precise adquirir para alcançar 5 DV (portanto, um parceiro de 2º nível infligiria 6 níveis negativos). Se o vampiro tiver seus níveis reduzidos a 0 ou menos devido a esses níveis negativos, tanto ele quanto seu companheiro serão destruídos. Caso sobreviva, perderá um nível negativo a cada 10 minutos enquanto jaz exausto e indefeso, até que todos os níveis negativos sejam eliminados. Se o vampiro for destruído por qualquer meio antes de se recuperar, seu companheiro se tornará um vorlog.

O parceiro receberá níveis “vampíricos” suficientes (progredindo como uma criatura mortaviva) até atingir 5 DV. Caso adquira níveis de classe posteriormente, cada um deles substituirá um nível “vampírico”. Estes seres possuem vontade própria, embora permaneçam apaixonados por seus criadores. Um vampiro e seu companheiro compartilham uma ligação telepática, independente da distância entre si. Se um dos dois for destruído, o outro sofrerá 6d6 pontos de dano no mesmo instante. Um vampiro pode possuir apenas um companheiro por vez.



Zé Gelado

Fada (Pequeno — Frio)

Dados de Vida:	3d6 (10 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	9 m, voo 18 m
CA:	15 (+1 tamanho, +4 Des na forma humanóide)
Ataques:	Corpo a corpo: toque +2, mordida -3
Dano:	Toque 1d6 de frio; mordida 1d3 e enregelar
Face/Alcance:	1,5 m por 1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Enregelar, nuvem congelante, neve cintilante
Qualidades Especiais:	Subtipo (frio), alterar forma
Testes de Resistência:	Fort +1, Ref +7, Von +5
Habilidades:	For 11, Des 18, Con 10, Int 7, Sab 14, Car 16
Perícias:	Blefar +6, Arte da Fuga +8, Esconder-se +12, Ouvir +7, Furtividade +8, Observar +7
Talentos:	Esquiva

Terreno/Clima:	Terrestre e montanhas/Frio
Organização:	Lufada (10-30)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Mau
Progressão:	2-3 DV (Pequeno)

Estes espíritos do gelo rancorosos habitam as regiões árticas e os cumes das montanhas. Eles sentem um prazer cruel em atormentar criaturas indefesas e se alimentam do calor de seus corpos. Os zés gelados viajam em grupos chamados lufadas. Mesmo sendo conhecidos por um nome masculino, podem parecer ser tanto do sexo masculino quanto feminino.

Os zés gelados possuem três formas e são capazes de alternar entre elas conforme desejarem. Como humanóides, são criaturas delicadas e belas, de pele azul claro e olhos e cabelos prateados. Possuem faces cativantes e travessas, mas falam apenas o próprio idioma. Na segunda forma, aparecem como uma lufada de flocos de neve belos e perfeitos. A terceira forma é uma nuvem de vapor congelante com 3 metros de diâmetro, que lhes permite desferir seu ataque mais letal.

Combate

Os zés gelados começam o combate em uma de suas formas, esperando hipnotizar ou enfraquecer os adversários. Após a primeira rodada, assumirão sua forma humanóide e continuarão lutando com mordidas e com seu toque congelante.

Enregelar (Sob): Uma criatura mordida por um zé gelado deve obter sucesso num teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou ficara enregelada. Um oponente



enregelado sofrerá 1d6 pontos adicionais de dano por contusão e ficará fatigado até que o dano seja removido. Esse é um efeito baseado em frio.

Nuvem Congelante (Sob): Um zé gelado na forma de nuvem congelante (veja adiante) pode se espalhar pelos espaços ocupados pelos adversários com uma ação equivalente a movimento. Qualquer criatura atingida sofrerá 3d6 pontos de dano de frio, com direito a um teste de resistência de Reflexos (CD 14) para reduzir o dano à metade. Apenas um zé gelado é capaz de atacar um determinado adversário desta forma a cada rodada. As criaturas destruídas por esse ataque ficarão congeladas.

Neve Cintilante (Sob): Os padrões de movimento criados por um zé gelado na forma de neve (veja adiante) são tão belos que podem hipnotizar os espectadores. Esse é um ataque visual: *padrão hipnótico*, 9 metros, teste de resistência de Vontade (CD 14).

Subtipo (Frio) (Ext): Imune ao frio, sofre dano dobrado por fogo, exceto se obtiver sucesso no teste de resistência.

Alterar Forma (Sob): Usando uma ação padrão, um zé gelado consegue assumir a forma de uma nuvem de vapor esbranquiçado e congelante ou de uma lufada de brilhantes flocos de neve. Ele pode permanecer em qualquer uma dessas formas por tempo indefinido. Em qualquer forma, a criatura possui face/alcance de 3 m por 3 m/0 m e consegue voar com um deslocamento de 18 metros (capacidade de manobra perfeita, mas incapaz de correr). Em todos os demais aspectos, este efeito é idêntico à magia *forma gasosa*.



Índice Remissivo

Aberrações 8	Tatuagem Viva 163	Fúrias 67
Caçador de Cabeças 28	Títere Pútrido 169	Alecto 69
Cria do Oceano 37	Corvídeo 36	Megera 69
Fragmentado 65	Cria do Oceano 37	Tisífone 69
Homem Inverso 81	Lacaio 39	Gato 70
Mantor Assombrado 127	Suprema 37	Gato da Cripta 71
Marikith 130	Cria Onírica 40	Gato da Meia-Noite 70
Rato de Tentáculos 156	Cria Onírica Menor (Forma Cinzenta) 41	Gato das Planícies 71
Abissal das Trevas (Tanar'ri) 12	Cria Onírica Menor (Forma Sombria) 41	Geist 72
Afogado da Proa 13	Cria Onírica Maior (Ennui) 42	Bussengeist 73
Afogados 14	Dampiro 42	Poltergeist 73
Akikage (Assassino das Sombras) 15	Demônio da Lareira 44	Gigantes e Humanóides 9
Animais e Bestas 8	Diabrete Assassino 45	Habitante dos Subterrâneos 79
Carniceiro 33	Doppelganger Assombrado 46	Quevari 155
Gato 70	Dragões 8	Troll Assombrado 170
Gato da Cripta 71	Duende 47	Vistani 177
Gato da Meia-Noite 70	Elemental 8	Golem Assombrado 74
Gato das Planícies 71	Demônio da Lareira 44	Golem-Boneca 75
Gremishka 78	Elemental Assombrado 48	Golem-Gárgula 75
Javali-Navalha 88	Elemental das Brumas 49	Golem Mecânico 76
Mastim Assombrado 30	Elemental da Pira 50	Golem de Ossos 76
Morcego 131	Elemental do Sangue 52	Golem de Vidro 77
Arak (Fada das Sombras) 16	Elemental da Sepultura 54	Golem-Zumbi 77
Seelie 17	Ermordenung 54	Gremishka 78
Unseelie 17	Espantalho Assombrado 56	Habitante dos Subterrâneos 79
Powrie (Gorro Escarlata) 16	Espírito Radiante 57	Hebi-no-onna (Mulher-Serpente) 80
Arayashka (Aparição da Neve) 20	Espreitador da Carniça 58	Homem Inverso 81
Bakna Rakna 21	Esqueleto 59	Homem-Lobo 83
Baobhan Sith (Fada Negra) 23	Piroesqueleto 60	Homem-Lobo Superior 84
Barqueiro das Brumas 24	Corcel Descarnado de Strahd 61	Homem do Pântano 85
Bastellus (Espreitador Onírico) 25	Estatueta 61	Humano, Vistani 177
Besouro, Escaravelho 27	Estatueta de Cerâmica 63	Humanóides Monstruosos 9
Escaravelho da Cripta 27	Estatueta de Cristal 63	Corvídeo 36
Escaravelho Gigante 28	Estatueta de Marfim 64	Dampiro 42
Escaravelho Monstruoso 28	Estatueta de Obsidiana 64	Duende 47
Bestas Mágicas 8	Estatueta de Porcelana 64	Hebi-no-onna (Mulher-Serpente) 80
Severo 160	Extra-Planares 12	Homem do Pântano 85
Unicórnio das Trevas 171	Abissal das Trevas (Tanar'ri) 12	Kizoku 89
Vibora das Sombras 175	Cão do Pântano 32	Ryo 158
Caçador de Cabeças 28	Ceifador Macabro (Espírito da Morte) 33	Vampyro 174
Cães Assombrados 30	Diabrete Assassino 45	Inseto Gigante Assassino 86
Mastim 30	Cria Onírica 40	Insetos 9
Cão Espectral 31	Cria Onírica Menor (Forma Cinzenta) 41	Escaravelho da Cripta 27
Carcaça Canina 31	Cria Onírica Menor (Forma Sombria) 41	Escaravelho Gigante 28
Cão do Pântano 32	Cria Onírica Maior (Ennui) 42	Escaravelho Monstruoso 28
Carniceiro 33	Fúrias 67	Espreitador da Carniça 58
Ceifador Macabro (Espírito da Morte) 33	Alecto 69	Inseto Gigante Assassino 86
Chama Espectral 35	Megera 69	Sanguessuga Caça-Bruxas 159
Constructos 8	Tisífone 69	Inumano Assombrado 87
Espantalho Assombrado 56	Pesadelo Assombrado 143	Inumano Comum 87
Estatueta 61	Tecelão Onírico 167	Inumano Superior 88
Estatueta de Cerâmica 63	Tenebris 168	Javali-Navalha 88
Estatueta de Cristal 63	Fadas 9	Kizoku 89
Estatueta de Marfim 64	Afogados 14	Ladrão de Peles 91
Estatueta de Obsidiana 64	Arak (Fada das Sombras) 16	Lebentod 92
Estatueta de Porcelana 64	Baobhan Sith 23	Licantropo 94
Golem Assombrado 74	Powrie (Gorro Escarlata) 16	Homem-Arraia 98
Golem-Boneca 75	Seelie 17	Homem-Chacal 98
Golem-Gárgula 75	Shee 17	Homem-Chacal Escolhido 99
Golem Mecânico 76	Sith 18	Homem-Corvo 99
Golem de Ossos 76	Teg 19	Homem-Jaguar 99
Golem de Vidro 77	Unseelie 17	Homem-Leopardo 100
Golem-Zumbi 77	Violador 176	Homem-Textugo 101
Manipulador 124	Zé Gelado 182	Loup-Garou das Montanhas 98
Muro Vivo 133	Fragmentado 65	Loup-Garou das Terras Baixas 97
Substituto (Consanguíneo) 161	Fulgur Colérico 66	Limo da Sepultura 102



Limos	9	Geist	72	Planta Assombrada	144
Limo da Sepultura	102	Inumano Assombrado	87	Árvore de Cabeças Mortíferas	146
Linhagens Vampíricas	103	Lebendtod	92	Cabeça Mortífera (separada)	147
Chiang-shi	103	Linhagens Vampíricas	103	Capim-Chicote	147
Nosferatu	105	Chiang-shi	103	Ente Zumbi	148
Vampiros Cerebrais	107	Nosferatu	105	Erva do Medo	149
Vrykolaka	108	Vampiros Cerebrais	107	Hera Rastejante	150
Anão	110	Vrykolaka	108	Matalépida (Árvore Espiã)	151
Élfico	112	Lorde Carniçal	121	Planta Doppelganger	152
Gnomo	114	Lorde Zumbi	123	Raiz Sanguinária	153
Halfling	116	Manipulador	124	Roseira Sangrenta	154
Lorde Carniçal	121	Mantor Morto-Vivo	129	Quevari	155
Lorde Zumbi	123	Morcego Esqueleto	132	Rato de Tentáculos	156
Manipulador	124	Náufrago Faceiro	134	Remanescente Aquático	157
Mantor Assombrado	127	Nevoeiro Zumbi	136	Ryo	158
Mantor das Sombras	127	Odem	138	Sanguessuga Caça-Bruxas	159
Mantor Morto-Vivo	129	Órfão Espectral	139	Severo	160
Mantor Resplandecente	128	Ossada Escarlate	140	Substituto (Consanguíneo)	161
Marikith	130	Remanescente Aquático	157	Tatuagem Viva	163
Caçador Marikith	130	Valpurleiche (O Enforcado)	172	Tecelão Onírico	167
Rainha Marikith	131	Vorlog	179	Tenebris	168
Metamorfos	9	Muro Vivo	133	Títire Pútrido	169
Doppelganger Assombrado	46	Náufrago Faceiro	134	Troll Assombrado	170
Homem-Lobo	83	Nevoeiro Zumbi	136	Unicórnio das Trevas	171
Ladrão de Peles	91	Cadáver do Nevoeiro	137	Valpurleiche (O Enforcado)	172
Licantropo	94	Odem	138	Vampyro	174
Homem-Arraia	98	Órfão Espectral	139	Víbora das Sombras	175
Homem-Chacal	98	Ossada Escarlate	140	Violador	176
Homem-Chacal Escolhido ??		Paka	141	Vistani, Humano	177
Homem-Corvo	99	Pesadelo Assombrado	143	Viúva Escarlate	178
Homem-Jaguar	99	Personificador	142	Vorlog	179
Homem-Leopardo	100	Plantas	9	Zé Gelado	182
Homem-Textugo	101				
Loup-Garou das Montanhas	98				
Loup-Garou das Terras Baixas	97				
Paka	141				
Personificador	142				
Viúva Escarlate	178				
Modelos					
Ermordenung	54				
Geist	72				
Lebendtod	92				
Licantropo	94				
Linhagens Vampíricas	103				
Lorde Carniçal	121				
Lorde Zumbi	123				
Manipulador	124				
Tatuagem Viva	163				
Vorlog	179				
Morcego	131				
Morcego Carniceiro	131				
Morcego Esqueleto	132				
Mortos-Vivos	9				
Afogado da Proa	13				
Akikage	15				
Arayashka	20				
Barqueiro das Brumas	24				
Bastellus	25				
Cadáver do Nevoeiro	137				
Cão Espectral	31				
Carcaça Canina	31				
Chama Espectral	35				
Ente Zumbi	148				
Espírito Radiante	57				
Fulgor Colérico	66				
Gato da Cripta	71				







Sanguessugas e Outras Monstruosidades

Seres demoníacos povoam o mundo oprimido de Ravenloft, impondo seus caprichos sobre uma população aterrorizada. Desde os astutos licantropos e os terríveis constructos artificiais até os monstruosos lordes dos domínios, o mal domina a noite. Seguindo a tradição grandiosa do *Livro dos Monstros*, *Nativos das Trevas* apresenta uma vasta hoste de novos inimigos para serem enfrentados pelos aventureiros no mundo de Ravenloft. Cruéis e malignas, estas criaturas espreitam na escuridão, prontas para serem desafiadas pelos nobres heróis que lutam para reconquistar um mundo que deveria lhes pertencer.

Esse livro requer o uso do *Livro do Jogador* de DUNGEONS & DRAGONS®, publicado pela Devir Livraria.

O cenário de campanha Ravenloft® foi oficialmente licenciado pelos proprietários da marca DUNGEONS & DRAGONS®.



DEVWW15002
ISBN: 85-7532-111-0



9 788575 321119

www.swordsorcery.com