DUNGEONS & DRAGONS®

MANUAL DOS MONSTROS®



REGRAS BÁSICAS DE RPG

Mike Mearls • Stephen Schubert • James Wyatt

DUNGEONS & DRAGONS®

MANUAL DOS MONSTROS®



REGRAS BÁSICAS DE RPG

Mike Mearls • Stephen Schubert • James Wyatt

Créditos da Edição Original

Equipe de Design do D&D® 4ª Edição — **Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt**

Tropa de Elite de Finalização do D&D 4ª Edição — **Mike Mearls, Stephen Schubert, James Wyatt**

Design do Manual dos Monstros — **Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt**

Desenvolvimento do Manual dos Monstros — **Andy Collins, Mike Mearls, Stephen Radney-MacFarland, Peter Schaefer, Stephen Schubert**

Edição do Manual dos Monstros — **Greg Bilsland, Jennifer Clarke Wilkes, Jeremy Crawford, Julia Martin, Christopher Perkins**

Coordenação de Edição do Manual dos Monstros — **Christopher Perkins**

Design & Desenvolvimento Suplementar — **Richard Baker, Greg Bilsland, Logan Bonner, Bart Carroll, Michele Carter, Jennifer Clarke Wilkes, Bruce R. Cordell, Jeremy Crawford, Jesse Decker, Michael Donais, Robert Gutschera, Gwendolyn F. M. Kestrel, Peter Lee, Julia Martin, Kim Mohan, David Noonan, Christopher Perkins, Matthew Sernett, Chris Sims, Ed Stark, Rodney Thompson, Rob Watkins, Steve Winter, Chris Youngs**

Diretor de R&D, Roleplaying Games/Publicação de Livros — **Bill Slavicsek**

Design de Roteiro e Gerente de Desenvolvimento de D&D — **Christopher Perkins**

Design de Sistema e Gerente de Desenvolvimento de D&D — **Andy Collins**

Diretor de Arte Sênior do D&D — **Stacy Longstreet**

Ilustração das Capas — **Wayne Reynolds (front), Brian Hagan (back)**

Agradecimentos Especiais a Brandon Daggerhart, guardião do Pendor das Sombras

Designers Gráficos — **Keven Smith, Leon Cortez, Emi Tanji**

Design Gráfico Suplementar — **Karin Powell, Mari Kolkowsky, Shauna Wolf Narciso, Ryan Sansaver**

Arte Conceitual — **Dave Allsop, Christopher Burdett, Adam Gillespie, Lars Grant-West, David Griffith, Lee Moyer, William O'Connor**

Ilustrações Internas — **Dave Allsop, Steve Argyle, Daren Bader, Zoltan Boros & Gabor Szikszai, Miguel Coimbra, Stephen Crowe, Jason A. Engle, Carl Frank, Lars Grant-West, David Griffith, Espen Grundetjern, Fred Hooper, Ralph Horsley, Heather Hudson, Michael Komarck, Doug Kovacs, Ron Lemen, Todd Lockwood, Warren Mahy, Izzy Medrano, Raven Mimura, Jorge Molina, Jim Nelson, William O'Connor, Saejin Oh, Steve Prescott, RK Post, Wayne Reynolds, Richard Sardinha, Marc Sasso, Ron Spears, Chris Stevens, Anne Stokes, Arnie Swekel, Jean Pierre Targete, Francis Tsai, Eric Vedder, Adam Vehige, Pete Venters, Franz Vohwinkel, Eva Widermann, Sam Wood, Ben Wootten, Kevin Yan, James Zhang, Jim Zubkavich**

Equipe da Marca D&D — **Liz Schuh, Scott Rouse, Sara Girard, Kierin Chase, Martin Durham, Linae Foster**

Especialistas em Produção Editorial — **Angelika Lokotz, Erin Dorries, Moriah Scholz, Christopher Tardiff**

Gerente de Prelo — **Jefferson Dunlap**

Técnicos de Imagem — **Travis Adams, Bob Jordan, Sven Bolen**

Gerente de Produção — **Cynda Callaway**

Inspirado no Design das Edições Anteriores por **E. Gary Gygax, Dave Arneson** (1ª Edição e antes); **David "Zeb" Cook** (2ª Edição); **Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison** (3ª Edição)

Em memória de E. Gary Gygax

EUA, CANADÁ, ÁSIA, PACÍFICO, & AMÉRIA LATINA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPA
Hasbro UK Ltd
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN
Please keep this address for your records

WIZARDS OF THE COAST, BÉLGICA
't Hofveld 6D
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+32 2 467 3360

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Livro do Jogador, Guia do Mestre e Manual dos Monstros, D&D Insider e todos os nomes e logotipos dos demais produtos citados são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e nos demais países. Todos os personagens, nomes de personagens e demais características distintivas são propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Este material é protegido pelas leis de direito autoral dos Estados Unidos da América. Qualquer reprodução ou uso não autorizado dessa obra ou da arte contida nela é proibido sem a permissão expressa da Wizards of the Coast, Inc. Essa é uma obra de ficção. Quaisquer semelhanças com pessoas, organizações, lugares ou eventos verdadeiros é pura coincidência.

Impresso nos EUA. © 2008 Wizards of the Coast, Inc. VISITE NOSSO WEBSITE EM WWW.WIZARDS.COM/DND

Créditos da Edição Brasileira

Copyright© Wizards of the Coast

Título Original — **Player's Handbook®**

Coordenação Editorial — **Devir Livraria**

Editor — **Otávio A. Gonçalves**

Revisão — **Otávio A. Gonçalves**

Editoração Eletrônica — **Tino Chagas, Vitor Yamana**

Tradução — **Bruno Cobbi Silva**

DEV217207200

ISBN 978-85-7532-347-2

1ª edição – publicado em Julho/2009

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

Dungeons & Dragons : manual dos monstros 4.0 : regras básicas de RPG / Mike Mearls, Stephen Schubert, James Wyatt; [tradução Bruno Cobbi Sllva, João Marcelo A. Boni]. -- São Paulo : Devir, 2008.

Título original: Dungeons & Dragons : Monster Manual.

Vários ilustradores.

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Schubert, Stephen. II. Wyat, James. III Título.

08-08941 — CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

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 à

DEVIR LIVRARIA
Visite nosso site: www.devir.com.br

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624 – Cambuci
CEP: 01539-000 – São Paulo – SP
Fone: (11) 2127-8787
Fax: (11) 2127-8758
E-mail: duvidas@devir.com.br

PORTUGAL
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212-139-440
Fax: 212-139-449
E-mail: devir@devir.pt

SUMÁRIO

MONSTROS DE "A" A "Z" 4
Abolete 8
Abominação 10
Anão 14
Andarilho da Noite 15
Anjo 16
Aparição 20
Aranha 22
Arauto da Podridão 24
Arbusto Trôpego 25
Arconte 26
Azer 30
Balranote 32
Banshrae 33
Basilisco 34
Beemote 35
Berbalang 36
Besouro 37
Bodak 38
Bruxa 39
Bulette 41
Cambionte 42
Carniçal 43
Cavaleiro da Morte 45
Cavalo 47
Célere 48
Chuul 49
Ciclope 50
Cobra 53
Colosso 55
Constritor 56
Corrompido 57
Crânio Flamejante 59
Cria Dracônica 60
Crocodilo 62
Demônio 63
Destrachan 70
Devorador 71
Devorador de Mentes 73
Diabo 75
Doppelganger 83
Dracolich 84
Draconato 86
Dragão 88
Dragão Azul 89
Dragão Branco 91
Dragão Negro 93
Dragão Verde 95
Dragão Vermelho 98
Dragonete 100
Dríade 103
Drider 104
Drow 105
Eidolon 107
Eladrin 108
Elemental 110
Elfo 112
Ente 113
Escorpião 114
Esfinge 115
Espectro 116
Esqueleto 117
Estirge 119
Estrangulador 120
Ettercap 121
Ettin 122
Fantasma 123
Fera de Magma 125
Fera Deslocadora 127
Fera Murmurante 128
Feral 130
Fomoriano 131
Forjado Bélico 133
Funesto 134
Galeb Duhr 136
Gárgula 137
Garra Óssea 138
Gigante 139
Githyanki 145
Githzerai 147
Gnoll 149
Gnomo 151
Goblin 152
Golem 159
Górgone 160
Grell 161
Grick 162
Grifo 163
Grimlock 165
Guardião 166
Halfling 167
Harpia 169
Hidra 170
Hiena 172
Homúnculo 173
Horror de Elmo 175
Horror de Gancho 176
Horror de Vinhas 177
Humano 178
Ifrit 180
Inumano 183
Javali 185
Kobold 186
Kruthik 189
Kuo-toa 191
Lâmia 193
Licantropo 194
Lich 196
Limo 198
Lobo 199
Mago de Larvas 200
Mantícora 201
Marut 202
Medusa 203
Minotauro 205
Morcego 207
Múmia 208
Naga 210
Observador 212
Ogro 214
Oni 216
Orc 218
Orcus 221
Otiugue 226
Pantera 227
Pássaro Roca 228
Pesadelo 230
Povo-Lagarto 231
Quimera 233
Rakshasa 234
Rastejador da Carniça 237
Rato 238
Retalhador 239
Sabujo 240
Sahuagin 242
Salamandra 244
Sarça Guerreira 246
Sátiro 247
Senhor dos Crânios 248
Shadar-kai 249
Slaad 251
Tenebroso 254
Tiefling 255
Tríbulo Brutal 256
Troglodita 257
Troll 259
Unicórnio 261
Urso 262
Urso-Coruja 263
Vampiro 264
Verme Púrpura 266
Worg 267
Wyvern 268
Yuan-ti 269
Zumbi 274

ASPECTOS RACIAIS 276

GLOSSÁRIO 280

MONSTROS POR NÍVEL 284

Monstros de A a Z

Bem vindo ao *Manual dos Monstros*. Juntamente com o *Livro do Jogador* e o *Guia do Mestre*, ele constitui as regras básicas do jogo Dungeons & Dragons.

O *Manual dos Monstros* oferece uma ampla variedade de monstros criados para desafiar personagens dos jogadores (PdJs) de qualquer nível. Essa introdução explica como ler as estatísticas de cada criatura. Consulte o glossário nas págs. 280-283 para obter as definições de termos usuais que não são explicados no bloco de estatísticas dos monstros.

Uma lista dos monstros separados por nível e função pode ser encontrada nas págs. 284-287, para auxiliar o Mestre a preparar encontros adequados ao nível e às habilidades dos personagens dos jogadores.

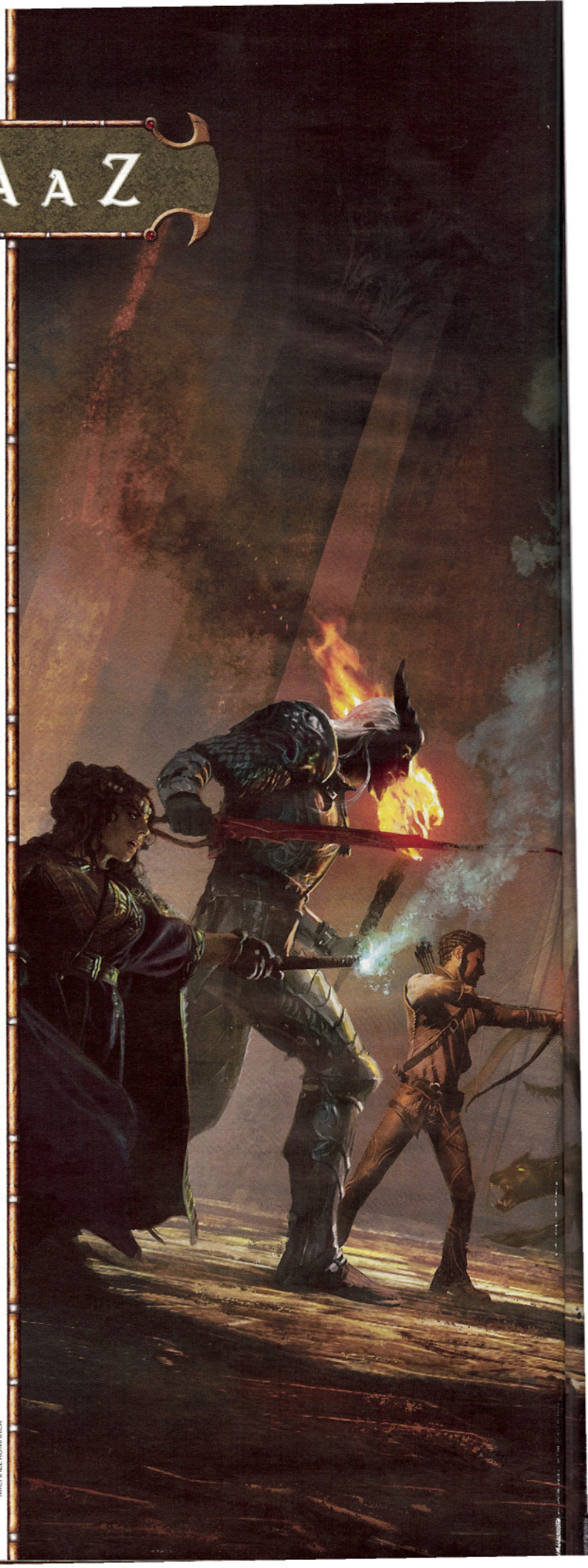
Bloco de Estatísticas

As estatísticas de cada monstro estão apresentadas no formato pretendido que fossem usadas durante uma sessão de jogo. Um bloco de estatística é formatado da seguinte forma.

Nome do Monstro	**Função e Nível**
Tipo e origem (Tamanho - Palavra-chave)	Valor de XP
Iniciativa mod.	**Sentidos** Percepção mod.; sentidos especiais
Nome da Aura (palavras-chave) aura alcance; efeito.	
PV máximo; **Sangrando** valor	
Regeneração	
CA; **Fortitude**, **Reflexos**, **Vontade**	
Imunidades efeitos; **Resistências** efeitos; **Vulnerabilidades** efeitos	
Testes de Resistência mod.	
Deslocamento	
Pontos de Ação	
[Tipo] **Nome do Poder** (ação, condição; recarrega) ✦ **Palavra(s)-Chave**	
Alcance e área; alvos; bônus de ataque vs. defesa; efeito num sucesso. *Fracasso:* efeito (se houver). Outros efeitos.	
Tendência	**Idiomas**
Perícias modificadores de perícia	
For valor (mod.)	**Des** valor (mod.) **Sab** valor (mod.)
Con valor (mod.)	**Int** valor (mod.) **Car** valor (mod.)
Equipamento armadura, escudo, armas, outros equipamentos	

Nome do Monstro

Cada monstro tem um nome único. Monstros associados podem ter nomes parecidos, como o hobgoblin soldado e o hobgoblin arqueiro.



MICHAEL KOMARCK



Função e Nível

O nível e a função de um monstro são ferramentas para o Mestre usar na criação de encontros. O Capítulo 4 do *Guia do Mestre* explica como utilizar essas ferramentas

Nível: O nível de um monstro indica o quanto é difícil derrotá-lo em combate. Ele determina a maioria das suas estatísticas numéricas, bem como a quantidade de pontos de experiência (XP) que os PdJs receberão por derrotá-lo.

Função: A função de um monstro descreve suas táticas de combate prediletas, da mesma forma que a função de uma classe de personagem sugere táticas para os PdJs. As funções dos monstros são: artilheiro, bruto, controlador, espreitador, guerrilheiro e soldado. Essas funções são discutidas no *Guia do Mestre*.

Um monstro pode ter uma função secundária: elite, solitário ou lacaio. Monstros de elite e solitários são mais resistentes que a maioria, enquanto os lacaios são mais fracos. No que se refere à criação de encontros, um monstro de elite conta como duas criaturas do mesmo nível, um monstros solitário conta como cinco e quatro lacaios contam como uma.

Além disso, um monstro pode conter a subfunção líder, indicando que ele concede algum benefício aos seus aliados, tal como uma aura benéfica.

Tipo

O tipo de uma criatura indica algumas características básicas sobre sua aparência e comportamento. Os tipos são: **animal**, **animal mágico, autômato e humanoide**. Consulte o glossário para maiores informações sobre cada tipo.

Palavras-Chave

Alguns monstros possuem palavras-chave que ajudam a defini-los. Essas palavras-chave representam grupos de monstros, tais como **anjos**, **demônios**, **diabos**, **dragões** e **mortos-vivos**. Consulte o glossário para encontrar a definição de cada palavra-chave.

Origem

A origem de um monstro indica seu lugar na cosmologia de D&D. As origens são: **aberrante**, **elemental**, **feérico**, **imortal**, **natural** e **sombrio**. Consulte o glossário para maiores informações sobre cada origem.

Tamanho

O tamanho de um monstro determina o espaço que ele ocupa, assim como o seu alcance.

Tamanho do Monstro	Espaço	Alcance
Miúdo	1/2 x 1/2	0
Pequeno	1 × 1	1
Médio	1 × 1	1
Grande	2 × 2	1 ou 2
Enorme	3 × 3	2 ou 3
Imenso	4 × 4 ou maior	3 ou 4

Espaço: Essa é a área (medida em quadrados) ocupada pela criatura na matriz de combate

Alcance: Se o alcance de uma criatura for maior do que 1, ele estará anotado em todos os poderes corpo a corpo em que a criatura tem aquele alcance. Mesmo que uma criatura tenha um alcance maior do que 1, ela não é capaz de realizar ataques de oportunidade contra inimigos que não estiverem adjacentes a não ser que possua a habilidade alcance ameaçador.

Uma criatura com alcance 0 normalmente não pode realizar ataques fora do seu próprio espaço.

Pontos de Experiência (XP)

Este número indica o número de pontos de experiência recebidos por derrotar o monstro.

Sentidos

Todo monstro tem um modificador para os testes de percepção. Alguns também possuem sentidos especiais, como visão no escuro ou sentido sísmico, listados sob sentidos.

Iniciativa

Este é o modificador de iniciativa da criatura.

Aura

Se um monstro tiver uma aura, estará listado próximo do topo de seu bloco de estatísticas. Uma aura é um efeito contínuo que emana do monstro. Consulte o glossário para maiores informações sobre as auras.

Pontos de Vida (PV)

O dano sofrido pelo monstro é subtraído do seu total de pontos de vida.

PV: O total de pontos de vida do monstro.

Sangrando: Metade do total de pontos de vida do monstro. Se o valor atual de pontos de vida da criatura for menor ou igual a esse valor, considera-se que ela está sangrando.

Regeneração

Alguns monstros possuem regeneração. No começo do seu turno, um monstro com regeneração recupera os pontos de vida indicados, contanto que tenha pelo menos 1 ponto de vida.

A regeneração de algumas criaturas pode ser superada por tipos de dano ou circunstâncias específicas, enquanto a de outras só funciona numa determinada situação (como por exemplo, enquanto estiver sangrando).

Defesas

Esta linha do bloco de estatísticas indica a Classe de Armadura (CA) do monstro e seus valores de defesa de **Fortitude**, **Reflexos** e **Vontade**.

Imunidades/Resistências/Vulnerabilidades

Esta linha aparecerá se alguns ataques tiverem efeitos ampliados ou reduzidos contra o monstro.

Testes de Resistência

Se a criatura receber um bônus em seus testes de resistência, isso estará indicado sobre o seu valor de deslocamento.

Deslocamento

Este é o número de quadrados que o monstro pode percorrer numa única ação de movimento. Se um monstro possui formas de deslocamento alternativas, como voo, escalada ou natação, elas também são listadas aqui.

Pontos de Ação

Monstros solitários e de elite possuem pontos de ação que podem ser usados para adquirir ações adicionais, da mesma forma que os PdJs. Contudo, ao contrário dos PdJs, um monstro pode gastar mais de 1 ponto de ação num mesmo encontro, embora só 1 por rodada.

Poderes

Os poderes são apresentados de forma que os ataques básicos apareçam primeiro, seguidos pelos demais.

Tipo

Cada poder tem um ícone que indica o tipo de ataque: **corpo a corpo**, **à distância**, **contíguo** ou **de área**.

Um ataque básico tem um círculo ao seu redor: ataque básico corpo a corpo ou ataque básico à distância.

Ação

Se um poder requer uma ação para ser ativado, isto será indicado em sua descrição. O gatilho de uma ação imediata é indicado logo após o tipo da ação. Alguns poderes não requerem ação para serem ativados; eles simplesmente acontecem em resposta a um gatilho.

Condição

Alguns poderes só podem ser usados depois que certas condições forem cumpridos. Por exemplo, alguns poderes só podem ser usados enquanto o monstro estiver sangrando ou empunhando uma arma específica. As condições são listadas depois do tipo de ação do poder, se houver.

Recarrega

Todo poder é: sem-limite, por encontro ou diário, ou é recarregado sob determinadas circunstâncias.

Recarrega ⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄: O poder tem uma chance aleatória de ser recarregado durante cada rodada de combate. No começo de cada um dos turnos do monstro, jogue 1d6. Se o resultado coincidir com um dos valores indicados, o monstro recupera a utilização do poder. O poder também é recarregado após um descanso breve.

Recarrega quando...: O poder é recarregado numa circunstância específica, como quando o monstro sangrar pela primeira vez. O poder também é recarregado após um descanso breve.

Palavra(s)-Chave

Alguns poderes possuem uma ou mais palavras-chave. Monstros e personagens podem ter imunidades, resistências ou vulnerabilidades a ataques com uma palavra-chave específica, como flamejante ou venenoso. Consulte o glossário para maiores informações sobre as palavras-chave de poder.

Alcance e Área

A menos que se especifique o contrário, um poder corpo a corpo tem um alcance de 1. Poderes à distância especificam seu alcance e poderes de área e contíguos especificam o alcance e a área de efeito.

Alvos

Alguns poderes de monstro especificam alvos. A menos que se especifique o contrário, os ataques de área ou contíguos afetam todas as criaturas dentro de sua área de efeito.

Ataque

A não ser que o poder tenha sucesso automático, sua descrição indica uma expressão de ataque, especificando os bônus de ataque do monstro e a defesa que ele visa.

Sucesso: Os efeitos de um ataque bem-sucedido são especificados depois da expressão.

Fracasso: Alguns poderes de ataque surtem efeito mesmo num fracasso (indicado em *Fracasso*).

Efeito: Alguns poderes de ataque surtem efeito independente de atingirem ou não um alvo (indicado em *Efeito*).

Efeitos

Os poderes de monstros incluem muitos dos mesmos efeitos que aparecem nos poderes dos personagens, como efeitos posteriores, condições, danos de tipos variados, dano contínuo e ataques secundários.

A menos que se especifique o contrário, os efeitos de um poder são instantâneos. Alguns poderes têm um efeito que pode ser sustentado (indicado por *Sustentação*, seguido do tipo de ação necessária para sustentá-lo).

Tendência

A tendência natural do monstro é indicada no seu bloco de estatística. O Capítulo 2 do *Livro do Jogador* contém maiores informações sobre as diversas tendências.

Idiomas

O bloco de estatísticas indica os idiomas com os quais o monstro normalmente se comunica. Criaturas específicas podem conhecer idiomas adicionais, como comum, ou o idioma de seus companheiros. Consulte o *Guia do Mestre*, pág. 171, para maiores informações sobre idiomas no mundo de D&D.

Perícias

A seção de perícias no bloco de estatística indica somente as perícias treinadas nas quais o monstro possui um modificador incomum. O valor de Percepção do monstro não se repete aqui.

Valores de Atributo

Os seis valores de atributo do monstro são apresentados no final do seu bloco de estatística. Depois de cada valor, entre parênteses, encontra-se o modificador ajustado daquele atributo, incluindo metade do nível do monstro, útil para quando ele precisa realizar um teste de atributo ou um teste de perícia não destreinada

Equipamento

Os equipamentos de um monstro incluem as armas e implementos que ele usa. Se um personagem adquire o equipamento de um monstro, ele pode usá-lo normalmente, mas não pode utilizar os poderes que o monstro empregava por meio daquele equipamento.

Pulsos de Cura

Os monstros, assim como os PdJs, possuem pulsos de cura. Contudo, poucos possuem poderes que lhes permitem gastá-los. O número de pulsos de cura de um monstro se baseia em seu nível: 1-10, um pulso de cura; 11-20, dois pulsos de cura; 21 ou mais, três pulsos de cura.

Como raramente são utilizados em jogo, os pulsos de cura não estão incluídos nos blocos de estatísticas dos monstros.

ABOLETE

Os aboletes são enormes criaturas anfíbias provenientes do Reino Distante, um plano longínquo e inimaginável. Eles habitam o Subterrâneo, nadando por fendas submersas ou arrastando-se por túneis escuros deixando o seu rastro mucoso por onde passam. Malignos e cruéis, os aboletes submetem os humanoides à sua vontade e os mais poderosos dentre eles são capazes de transformar seus lacaios em terrores gosmentos.

Abolete Açoitador **Bruto de Nível 17**
Animal mágico aberrante (Grande - Aquático) 1.600 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro
Nevoeiro Gosmento aura 5; os inimigos consideram a área dentro da aura como terreno acidentado.
PV 200; **Sangrando** 100
CA 29; **Fortitude** 27, **Reflexos** 25, **Vontade** 25
Deslocamento 5, natação 10
(+) **Tentáculo** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +20 vs. CA; 2d8+8 de dano (4d8+8 contra um alvo pasmo) e o alvo fica pasmo (TR encerra).
Vantagem de Combate
Um abolete açoitador desfere um ataque adicional com o tentáculo contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.
Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo, telepatia 20
Perícias Arcanismo +19, Exploração +19, Intuição +19
For 26 (+16) **Des** 16 (+11) **Sab** 22 (+14)
Con 20 (+13) **Int** 23 (+14) **Car** 17 (+11)

Táticas do Abolete Açoitador

O abolete açoitador usa sua *nevoeiro gosmento* para prejudicar o deslocamento dos adversários e ao mesmo tempo obter vantagem de combate para si mesmo e seus aliados. Depois de cobrir o adversário com seu muco, ele utiliza seus tentáculos para dilacerar a pobre criatura até a morte.

Abolete Mago do Muco **Artilheiro de Nível 17 (Líder)**
Animal mágico aberrante (Grande - Aquático) 1.600 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +15; visão no escuro
Nevoeiro Gosmento aura 5; os inimigos consideram a área dentro da aura como terreno acidentado.
PV 128; **Sangrando** 64
CA 31; **Fortitude** 28, **Reflexos** 28, **Vontade** 29
Deslocamento 5, natação 10
(+) **Tentáculo** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +19 vs. CA; 1d8+6 de dano (3d8+6 contra um alvo pasmo) e o alvo fica pasmo (TR encerra).
Orbe de Muco (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
À distância 10; +22 vs. Reflexos; 2d8+7 de dano psíquico e o alvo fica lento (TR encerra).
Dominar (padrão; sem limite) ✦ **Encanto**
À distância 10; contra um humanoide pasmo; +20 vs. Vontade; o alvo fica dominado (TR encerra). Um abolete mago do muco só consegue dominar uma criatura por vez.
Explosão de Muco (padrão; encontro) ✦ **Psíquico**
Explosão de área 4 a até 10 quadrados; contra inimigos; +17 vs. Reflexos; 2d8+7 de dano psíquico e o alvo fica imobilizado (TR encerra). *Efeito Posterior:* O alvo fica lento (TR encerra).
Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo, telepatia 20
Perícias Arcanismo +19, Exploração +20, Intuição +20
For 23 (+14) **Des** 16 (+11) **Sab** 25 (+15)
Con 20 (+13) **Int** 23 (+14) **Car** 20 (+13)

Táticas do Abolete Mago do Muco

Um abolete mago do muco prefere que seus subordinados lutem por ele. Quando é obrigado a ingressar no combate, ele utiliza sua *nevoeiro gosmento* para manter os oponentes afastados enquanto os alveja com ataques à distância. Ele usa sua *orbe de muco* e *explosão de muco* para retardar a aproximação dos inimigos e tenta dominar um deles logo que possível.

Abolete Supervisor **Controlador de Elite de Nível 18 (Líder)**
Animal mágico aberrante (Grande - Aquático) 4.000 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +16; visão no escuro
Nevoeiro Gosmento aura 5; os inimigos consideram a área dentro da aura como terreno acidentado.
PV 348; **Sangrando** 174
CA 35; **Fortitude** 33, **Reflexos** 31, **Vontade** 33
Testes de Resistência +2
Deslocamento 5, natação 10
Pontos de Ação 1
(+) **Tentáculo** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +22 vs. CA; 1d8+8 de dano (3d8+8 contra um alvo pasmo) e o alvo fica pasmo (TR encerra).
Muco Psíquico (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez) ✦ **Psíquico**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +20 vs. Vontade; 2d8+8 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra).
Dominar (padrão; sem limite) ✦ **Encanto**
À distância 10; contra um humanoide pasmo; +20 vs. Vontade; o alvo fica dominado (TR encerra). Um abolete supervisor só consegue dominar uma criatura por vez.
Escravizar (padrão; sem limite) ✦ **Encanto, Psíquico**
À distância 5; contra uma criatura dominada; +20 vs. Vontade; 6d8+8 de dano psíquico. Um alvo reduzido a 0 ponto de vida ou menos por este ataque não morre, mas fica escravizado em preparação para o ritual do Servidor Abolete. Os alvos escravizados estarão dominados e apenas a morte do supervisor pode encerrar este domínio. Após escravizar uma criatura, o abolete supervisor estará livre para dominar outras criaturas.
Invisibilidade (mínima; encontro) ✦ **Ilusão**
O abolete supervisor e um aliado a até 10 quadrados ficam invisíveis até o final do próximo turno do supervisor.
Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo, telepatia 20
Perícias Arcanismo +20, Exploração +21, Intuição +21
For 26 (+17) **Des** 16 (+12) **Sab** 25 (+16)
Con 22 (+15) **Int** 23 (+15) **Car** 22 (+15)

Táticas do Abolete Supervisor

O abolete supervisor usa *muco psíquico* para retardar seus inimigos e em seguida escolhe um deles para dominar, de preferência um que já esteja bastante ferido para que possa usar sua habilidade *escravizar* contra ele. Em seguida o supervisor força a criatura escravizada a lutar contra seus antigos aliados enquanto tenta dominar os outros.

Conhecimento Sobre os Aboletes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 20: Sendo provenientes do Reino Distante, os aboletes se refugiam nos recessos mais profundos do Subterrâneo. No entanto, indivíduos solitários podem ser encontrados mais próximos à superfície, assombrando ruínas, lagos profundos e templos antigos, sem esperança ou anseio por companhia. Em muitos desses locais eles são servidos por kuo-toas.



Um abolete supervisor e seus servidores abolete

CD 25: Os aboletes se comunicam por telepatia. Eles podem falar e compreender o Dialeto Subterrâneo.

CD 30: Às vezes os aboletes vivem juntos formando ninhadas ou até mesmo um conjunto de ninhadas. Os aboletes supervisores também povoam seus lares com humanoides escravizados e convertidos em lacaios gosmentos.

Servidor Abolete

Um humanoide se transforma num servidor abolete por meio de um ritual. Quando uma criatura se transforma em um servidor abolete, sua pele torna-se uma membrana viscosa e transparente que lhe permite nadar e respirar na água.

Servidor Abolete	**Lacaio de Nível 16**
Humanoide aberrante (Médio - Aquático)	350 XP
Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +8; visão no escuro	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.	
CA 30; **Fortitude** 28, **Reflexos** 23, **Vontade** 21	
Deslocamento 6, natação 6	
(+) **Pancada** (padrão; sem limite)	
+19 vs. CA; 7 de dano.	
Devoção ao Abolete	
Um servidor abolete recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra inimigos no interior da aura de *nevoeiro gosmento* de um abolete. Se um servidor abolete estiver a mais de 10 quadrados do seu mestre, ele fica pasmo, enfraquecido e imobilizado até que seu mestre se aproxime a pelo menos 10 quadrados.	
Tendência Imparcial	**Idiomas** Comum
For 24 (+15)	**Des** 15 (+10)	**Sab** 10 (+8)
Con 20 (+13)	**Int** 10 (+8)	**Car** 10 (+8)

Táticas do Servidor Abolete

O servidor permanece a 10 quadrados do seu mestre e existe apenas para protegê-lo do perigo.

Grupos de Encontro

Os kuo-toas servem aos aboletes de forma voluntária, mas alguns dos aboletes mais poderosos também criam servidores a partir de inimigos dominados e derrotados.

Encontro de Nível 16 (7.950 XP)
- 1 abolete mago do muco (artilheiro de nível 17)
- 2 aboletes açoitadores (bruto de nível 17)
- 9 kuo-toas sentinelas (lacaio de nível 16)

Encontro de Nível 17 (8.200 XP)
- 1 abolete supervisor (controlador de nível 18)
- 1 gárgula nabassu (espreitador de nível 18)
- 1 minotauro selvagem (bruto de nível 16)
- 8 servidores aboletes (lacaio de nível 16)

FRANCIS TSAI

As abominações são armas vivas criadas durante a antiga guerra cósmica entre os deuses e os primordiais. Algumas dessas criações eram enormes, outras pequenas. Alguns eram indivíduos ímpares de tremendo poder, enquanto outras eram inumeráveis. Algumas abominações se destacam como experiências divinas fracassadas ou incompletas que foram aprisionadas ou esquecidas.

Atropal

Os atropais são criaturas calamitosas desprezadas pela vida. Atualmente eles existem apenas para trazer a destruição e o desespero para o mundo ao seu redor.

Conhecimento Sobre os Atropais

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 25: Os atropais foram um projeto inacabado de deidades menores que possuíam uma centelha divina forte o suficiente para erguê-los como mortos-vivos. Alguns atropais vagam livremente entre os planos, enquanto outros estão presos em planos desconexos ou enterrados sob as ruínas de civilizações extintas.

Atropal **Bruto de Elite de Nível 28**
Animal mágico imortal (Grande - Morto-vivo) 26.000 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +20; visão no escuro

Mortalha da Morte (Necrótico) aura 5; no começo do turno do atropal, os aliados mortos-vivos dentro da aura recuperam 20 pontos de vida e as criaturas vivas dentro da aura sofrem 10 de dano necrótico. Se sofrer dano radiante, sua aura é desativada. O atropal pode restaurá-la usando uma ação mínima.

PV 634; **Sangrando** 317

CA 42; **Fortitude** 42, **Reflexos** 37, **Vontade** 40

Imunidades doenças, necrótico, venenoso; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante

Testes de Resistência +2

Deslocamento voo 9 (pairar)

Pontos de Ação 1; veja também *explosão de átropos*

(+) **Toque Necrotizante** (padrão; sem limite) ✦ Necrótico
Alcance 2; +29 vs. Reflexos; 2d10+10 de dano, o alvo sofre 15 de dano necrótico contínuo, -2 de penalidade nas jogadas de ataque e perde qualquer resistência ou imunidade contra dano necrótico (TR encerra tudo).

Explosão de Átropos (padrão; recarrega quando uma criatura viva dentro da aura do atropal é reduzida a 0 ponto de vida) ✦ **Necrótico**
Explosão contígua 5; +27 vs. Reflexos; 4d8 +5 de dano necrótico e o alvo perde 1 pulso de cura. O atropal recebe 1 ponto de ação se atingir pelo menos uma criatura com sua *explosão de átropos*.

Tendência Maligno **Idiomas** Supernal

Perícias Intuição +25, Religião +19

For 30 (+24)	**Des** 18 (+18)	**Sab** 22 (+20)
Con 27 (+22)	**Int** 10 (+14)	**Car** 20 (+19)

Táticas do Atropal

Um atropal flutua em direção às criaturas vivas e tenta envolver o maior número delas dentro da sua *mortalha da morte*. Ele depende de seus pontos de vida e deslocamento para resistir e sobrepujar seus adversários. Quando estiver cercado, ele emprega *explosão de átropos* e em seguida gasta um ponto de ação para desferir um *toque necrotizante* contra a criatura mais ferida. Ele então continuará a atacar esse inimigo com seu *toque necrotizante*, tentando matá-lo para recarregar soa *explosão de átropos*.



DAVE ALLSOP

Grupos de Encontro

Um atropal reúne os mortos-vivos ao seu redor e pode ter um esquadrão de carniçais abissais ou crias vampíricas à sua disposição. Vampiros mestres, liches e dracoliches sabem quão valioso é ter um atropal como aliado.

Encontro de Nível 28 (70.000 XP)
- ✦ 1 atropal (bruto de elite de nível 28)
- ✦ 2 funestos ceifadores (soldado de nível 27)
- ✦ 2 enxames de corvos do desgosto (bruto de nível 27)

Perseguidor Astral

Caçadores matreiros com sede de combate, os perseguidores astrais apreciam desafios e a fama. Muitos trabalham como assassinos e caçadores de recompensas, mas um perseguidor astral também pode acossar uma presa simplesmente para testar o seu valor contra um adversário digno.

Perseguidor Astral	**Espreitador de Elite de Nível 22**
Humanoide imortal (Médio)	8.300 XP
Iniciativa +23	**Sentidos** Percepção +18; percepção às cegas 10
PV 314; **Sangrando** 157	
CA 38; **Fortitude** 32, **Reflexos** 38, **Vontade** 32	
Testes de Resistência +2	
Deslocamento 10, escalar 6	
Pontos de Ação 1	
Garra (padrão; sem limite)	
+27 vs. CA; 2d6+8 de dano e o perseguidor astral pode designar o alvo como sua presa (veja *presa do perseguidor*).	
Escarrar Dardo (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**	
À distância 5/10; +29 vs. CA; 1d10+8 de dano e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra ambos). *Fracasso no segundo TR:* O alvo fica atordoado em vez de imobilizado (TR encerra ambos).	
Garras Rápidas (padrão; sem limite)	
O perseguidor astral desfere dois ataques com as garras contra um alvo lento ou imobilizado.	
Vantagem de Combate	
O perseguidor astral causa 2d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.	
Invisibilidade (padrão; sem limite) ✦ **Ilusão**	
O perseguidor astral fica invisível até atacar.	
Presa do Perseguidor (mínima; sem limite)	
O perseguidor astral sabe a localização exata de uma criatura designada como sua presa. O perseguidor astral consegue manter apenas uma presa por vez, mas o poder funciona através de qualquer distância, inclusive transpondo fronteiras planares.	
Tendência Maligno	**Idiomas** Supernal
Perícias Furtividade +24	
For 22 (+17)	**Des** 26 (+19) **Sab** 15 (+13)
Con 19 (+15)	**Int** 8 (+10) **Car** 10 (+11)

Táticas do Perseguidor Astral

O perseguidor astral confia em sua *invisibilidade* e furtividade para apanhar suas presas de surpresa. Ele possui dardos ósseos venenosos em sua garganta, que consegue disparar com precisão letal. Esses dardos são empregados para desorientar e incapacitar os inimigos. Após deixar um ou mais adversários lentos ou imobilizados, o perseguidor parte para o combate corpo a corpo e emprega suas *garras rápidas* contra a presa escolhida. Se a presa resistir ao efeito debilitante dos dardos, o perseguidor recua e fica invisível novamente, voltando aos ataques à distância e repetindo a mesma estratégia.

Conhecimento Sobre os Perseguidores Astrais

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 25: Embora tenham sido criados como instrumentos dos deuses em sua guerra contra os primordiais, os perseguidores astrais ainda sobrevivem. Hoje eles são uma raça própria, que habita o Mar Astral. Os perseguidores astrais se organizam em pequenas tribos lideradas pelo indivíduo que possui os melhores troféus de caça.

Grupos de Encontro

Os perseguidores astrais podem caçar em duplas ou pequenos grupos se estiverem caçando presas particularmente elusivas. Eles também são conhecidos por venderem seus serviços para outros seres.

Encontro de Nível 22 (21.400 XP)
- ✦ 1 perseguidor astral (espreitador de elite de nível 22)
- ✦ 2 diabos da guerra (bruto de nível 22)
- ✦ 6 diabos legionários da falange (lacaio de nível 21)

Sanguinário

Estes predadores ferozes e sedentos por sangue têm um semblante tão apavorante que conseguem deter outras criaturas com um simples olhar hostil. Eles possuem sentidos aguçados e caçam qualquer coisa, seja por alimento ou por esporte.

Conhecimento Sobre os Sanguinários

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: Os sanguinários são assassinos ferozes que se alimentam do sangue dos seres vivos. Embora nativos do Caos Elemental, eles podem ser encontrados em praticamente qualquer lugar onde presas vivas sejam abundantes.

Grupos de Encontro

Os sanguinários andam em matilhas. Eles também compartilham interesses e podem ser encontrados com elementais poderosos, como ifrits e demônios e forças da morte, como gigantes da morte.



WAYNE REYNOLDS



Encontro de Nível 23 (25.500 XP)
- 3 sanguinários (soldado de nível 23)
- 1 ifrit senhor das cinzas (artilheiro de nível 23)
- 1 ifrit andarilho das chamas (guerrilheiro de nível 23)

Sanguinário	**Guerrilheiro de Nível 23**
Humanoide elemental (Médio)	5.100 XP

Iniciativa +21 **Sentidos** Percepção +23; visão no escuro
PV 220; **Sangrando** 110
CA 41; **Fortitude** 36, **Reflexos** 34, **Vontade** 32
Imunidades medo
Deslocamento 8, voo 10

⊕ **Garras** (padrão; sem limite)
+28 vs. CA; 2d8+10 de dano.

⸸ **Mordida Sanguinária** (padrão; sem limite) ✦ **Cura**
Requer vantagem de combate; +28 vs. CA; 1d8+10 de dano, o alvo é agarrado e sofre 10 de dano contínuo (até escapar). Além disso, o sanguinário recupera 10 pontos de vida.

✧ **Olhar de Terror** (mínima; sem limite) ✦ **Medo**
Rajada contígua 3; +24 vs. Vontade; o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Vantagem de Combate
O sanguinário tem vantagem de combate contra qualquer inimigo vivo sangrando.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Intimidação +24

For 30 (+21)	**Des** 26 (+19)	**Sab** 24 (+18)
Con 28 (+20)	**Int** 22 (+17)	**Car** 27 (+19)

Táticas do Sanguinário

O sanguinário usa seu *olhar de terror* no começo de cada rodada, tentando imobilizar seus inimigos. Em seguida ele volta sua atenção a um alvo fraco, dilacerando-o com suas garras afiadas. Antes de escolher um novo alvo, a criatura atacará incansavelmente o mesmo oponente até matá-lo.

Os sanguinários são adversários destemidos que não recuam sob nenhuma circunstância.

Tarrasque

O tarrasque é a personificação da destruição banal, atacando sem motivação ou propósito - a não ser que sua motivação seja obliterar toda a vida.

Táticas do Tarrasque

O tarrasque atropela seus inimigos ao se aproximar para o combate. Ele usa a *fúria do tarrasque* sempre que possível, alternando entre *mordida dilacerante* e *bofetada com a cauda* até ficar sangrando, quando inicia seu *frenesi*. Sem se preocupar em economizar suas forças, o tarrasque gasta seus pontos de ação nas primeiras rodadas do combate para realizar ataques adicionais.

Conhecimento Sobre o Tarrasque

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: O tarrasque é uma máquina de destruição viva criada pelos primordiais para obliterar as criações dos deuses. Ele dorme no centro do mundo, despertando de tempos em tempos. Quando acorda, ele escava até a superfície e começa uma onda de destruição de escala continental.

CD 30: O tarrasque está inexoravelmente vinculado ao mundo, de forma que o máximo que se pode esperar é colocá-lo para dormir, forçando-o a descansar no cerne do mundo por muitos anos antes de despertar novamente. Contudo, textos antigos afirmam que o tarrasque poderia ser destruído permanentemente caso seja, de alguma forma, forçado ou enganado a deixar o mundo.

Tarrasque	**Bruto Solitário de Nível 30**
Animal mágico elemental (Imenso)	95.000 XP

Iniciativa +23 **Sentidos** Percepção +19; percepção às cegas 20
Aterrar aura 40; as criaturas voadoras dentro da aura têm seu deslocamento de voo reduzido a 1 e sua altitude máxima restrita a 6 m (deixando-as ao alcance do tarrasque). Qualquer criatura que terminar seu turno acima dessa altitude cai automaticamente para 6 m de altura.
PV 1.420; **Sangrando** 710
CA 43; **Fortitude** 49, **Reflexos** 38, **Vontade** 32
Imunidades encanto, medo; **Resistências** 10 contra todos os tipos de dano
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, escavar 8, escalar 8
Pontos de Ação 2

Ancião da Aniquilação
Os ataques do tarrasque ignoram todas as resistências.

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)
Alcance 3; +34 vs. CA; 1d12+16 de dano e 15 de dano contínuo (TR encerra).

⸸ **Fúria do Tarrasque** (padrão, somente enquanto não estiver sangrando; recarrega ⚄ ⚅)
O tarrasque desfere uma mordida e um dos seguintes ataques:
✦ Mordida Dilacerante: alcance 3; +34 vs. CA; 3d12 +16 de dano e o alvo sofre -5 de penalidade na CA até o final do próximo turno do tarrasque.
✦ **Bofetada com a Cauda:** alcance 3; não pode ser usado contra o mesmo alvo da mordida; +32 vs. Fortitude; 3d12+16 de dano e o alvo é empurrado 4 quadrados e fica derrubado.

⸸ **Atropelar** (padrão; sem limite)
O tarrasque percorre seu deslocamento máximo, podendo ingressar em espaços ocupados por inimigos. Esse movimento provoca ataques de oportunidade normalmente e o tarrasque deve encerrar seu movimento em um espaço desocupado. Quando ingressar no espaço de um inimigo, o tarrasque realiza um ataque, atropelando o oponente: +33 vs. Reflexos; 1d12+16 de dano e o alvo fica derrubado.

✧ **Frenesi** (padrão, somente enquanto estiver sangrando; sem limite)
Explosão contígua 3; o tarrasque morde cada criatura na área da explosão.

Descanso Perpétuo
Quando o tarrasque é reduzido a 0 ponto de vida, ele volta ao cerne do mundo e adormece novamente.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 42 (+31)	**Des** 26 (+23)	**Sab** 18 (+19)
Con 36 (+28)	**Int** 3 (+11)	**Car** 7 (+13)

CHRIS STEVENS AND KEVIN YAN



Tênue	Controlador de Elite de Nível 26
Animal mágico imortal (Grande)	18.000 XP

Iniciativa +23 **Sentidos** Percepção +25; visão no escuro
PV 478; **Sangrando** 239
CA 41; **Fortitude** 38, **Reflexos** 41, **Vontade** 38
Resistências incorpóreo
Testes de Resistência +2
Deslocamento 10, voo 10
Pontos de Ação 1

⊕ **Toque Temporal** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +29 vs. Reflexos; 2d8+10 de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do tênue. O tênue ajusta 4 quadrados antes ou depois de realizar este ataque.

Raio do Fenecimento (padrão; sem limite)
À distância 10; +29 vs. Fortitude; 2d6+9 de dano e o alvo fica pasmo e enfraquecido (TR encerra ambos). *Efeito Posterior:* O alvo fica enfraquecido (TR encerra). O alvo parece envelhecido até que os efeitos do *raio do fenecimento* cessem.

Tempestade do Fenecimento (padrão, somente enquanto estiver sangrando; sem limite)
Explosão contígua 1; tênues são imunes; +29 vs. Fortitude; 2d6+10 de dano e o alvo fica atordoado (TR encerra). *Efeito Posterior:* O alvo fica pasmo e enfraquecido (TR encerra ambos). O alvo parece envelhecido até que os efeitos da *tempestade do fenecimento* cessem.

Fuga Temporal (mínima; sem limite)
Movendo-se para frente e para trás no tempo, o tênue consegue remover um efeito que o esteja afetando.

Tendência Imparcial **Idiomas** Supernal

For 24 (+20)	**Des** 30 (+23)	**Sab** 25 (+20)
Con 23 (+19)	**Int** 28 (+22)	**Car** 22 (+19)

Tênue

Os tênues são criaturas capazes de manipular o tempo, habilidade que usam para espalhar o caos entre os mortais. Ocasionalmente eles firmam pactos com seres poderosos que compartilham sua propensão destrutiva.

Feitas de névoa condensada, essas criaturas têm a extremidade inferior de um felino selvagem e torso, braços e cabeça humanoides. O ar ondula ao redor dessas criaturas e embora elas se movam com a graça de um felino, parecem mal manter sua própria integridade.

Táticas do Tênue

Um tênue emprega sua grande velocidade para se manter fora do alcance dos oponentes, enquanto tenta acertá-los com seu *raio do fenecimento*. Se for forçado ao combate corpo a corpo, o tênue emprega o seu *toque temporal* ou a *tempestade do fenecimento* para retardar ou atordoar seus adversários para que possa recuar em segurança e atacar à distância.

Conhecimento Sobre os Tênues

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 25: Os tênues são nativos do Mar Astral, mas podem ser encontrados por todo o cosmo, percorrendo grandes distâncias em momentos e sempre em busca de novas presas.

Grupos de Encontro

Os tênues não são muito exigentes em relação aos seus aliados. Há lendas sobre essas criaturas ao lado de funestos, andarilhos da noite, demônios e diabos poderosos e até fadas prestigiosas.

Encontro de Nível 26 (46.000 XP)
- 1 tênue (controlador de elite de nível 26)
- 2 funestos despedaçadores de almas (guerrilheiro de nível 25)
- 2 aparições aterradoras (espreitador de nível 25)



ARNIE SWEKEL / IZZY MEDRANO

Os anões são criaturas da terra, duros e firmes como pedras. Industriosos e inventivos, eles vivem nas montanhas do mundo, construindo notáveis cidades-fortalezas sobre os cumes e escavando a terra à procura de riqueza e minérios brutos.

Conhecimento Sobre os Anões

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os anões consideram Moradin como seu criador, mas também adoram outros deuses. Seus clãs vivem juntos em fortalezas montanhosas muito bem defendidas, enfrentando orcs e goblins por território e direitos de escavação.

Grupos de Encontro

Embora a maioria dos anões seja honesta, um indivíduo pode muito bem estar ligado a criaturas de má índole, assim como acontece com qualquer outra raça.

Encontro de Nível 4 (925 XP)
- ✦ 2 anões marteladores (soldado de nível 5)
- ✦ 2 anões besteiros (artilheiro de nível 4)
- ✦ 1 estrangulador das cavernas (espreitador de nível 4)



Anão Besteiro — **Artilheiro de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) — 175 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +8; visão na penumbra
PV 46; **Sangrando** 23
CA 17; **Fortitude** 16, **Reflexos** 16, **Vontade** 14
Testes de Resistência +5 contra efeitos venenosos
Deslocamento 5

(+) Martelo de Guerra (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+8 vs. CA; 1d10+2 de dano.

Besta (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 15/30; +10 vs. CA; 1d8+3 de dano.

Tiro Calculado
O anão besteiro recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e causa 1d6 de dano adicional nos ataques à distância contra criaturas sem de cobertura.

Firmar-se ao Solo
Quando um efeito força um anão a se mover – por meio das manobras puxar, empurrar ou conduzir – ele se desloca 1 quadrado a menos do que o valor indicado. Quando um ataque deixa o anão derrubado, ele pode realizar um teste de resistência para não ficar derrubado.

Tendência Imparcial **Idiomas** Anão, Comum
Perícias Exploração +10, Tolerância +7

For 14 (+4)	**Des** 16 (+5)	**Sab** 12 (+3)
Con 16 (+5)	**Int** 11 (+2)	**Car** 10 (+2)

Equipamento cota de malha, martelo de guerra, besta com 20 virotes

Táticas do Anão Besteiro

Os anões besteiros se posicionam em corredores ou salões amplos, onde os inimigos não tenham como obter cobertura e precisem enfrentar uma saraivada de *tiros calculados* à medida que se aproximam.

Anão Martelador — **Soldado de Nível 5**
Humanoide natural (Médio) — 200 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +4; visão na penumbra
PV 64; **Sangrando** 32
CA 23; **Fortitude** 18, **Reflexos** 15, **Vontade** 17
Testes de Resistência +5 contra efeitos venenosos
Deslocamento 5

(+) Martelo de Guerra (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+11 vs. CA; 1d10+3 de dano.

Choque com Escudo (mínima; recarrega ⚄ ⚅)
+9 vs. Fortitude; 2d6+3 de dano e o alvo fica derrubado ou é empurrado 1 quadrado (à escolha do anão).

Martelo de Arremesso (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 5/10; +10 vs. CA; 1d6+3 de dano.

Teimosia (interrupção imediata, quando um inimigo tenta empurrar ou derrubar o anão; sem limite)
O anão martelador realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo em questão.

Firmar-se ao Solo
Quando um efeito força um anão a se mover – por meio das manobras puxar, empurrar ou conduzir – ele se desloca 1 quadrado a menos do que o valor indicado. Quando um ataque deixa o anão derrubado, ele pode realizar um teste de resistência para não ficar derrubado.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Anão, Comum
Perícias Exploração +11, Tolerância +5

For 17 (+5)	**Des** 10 (+2)	**Sab** 14 (+4)
Con 16 (+5)	**Int** 11 (+2)	**Car** 12 (+3)

Equipamento armadura de placas, escudo pesado, martelo de guerra, 3 martelos de arremesso

Táticas do Anão Martelador

O anão martelador usa *choque com escudo* sempre que possível, empurrando ou derrubando os inimigos para que os aliados próximos obtenham vantagem de combate.

WILLIAM O'CONNOR

ANDARILHO DA NOITE

Os andarilhos da noite são seres odiosos de pura sombra que espalham a morte e o sofrimento. Normalmente encontrados nas mais longínquas profundezas do Pendor das Sombras, eles também podem ser avistados perambulam pelo mundo material durante noites particularmente profanas ou até mesmo permanentemente, nas proximidades de locais onde grandes males foram perpetrados.

Andarilho da Noite **Bruto de Elite de Nível 20**
Humanoide sombrio (Grande - Morto-vivo) 5.600 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro
Vácuo Resfriante (Congelante, Necrótico) aura 5; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano congelante e necrótico.
PV 464; **Sangrando** 232
CA 34; **Fortitude** 32, **Reflexos** 30, **Vontade** 32
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. congelante, 20 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 20 vs. radiante
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8
Pontos de Ação 1

Pancada (padrão; sem limite) ✦ **Congelante, Necrótico**
Alcance 2; +23 vs. CA; 1d8+7 de dano mais 2d8 de dano necrótico e congelante.

Dedo da Morte (padrão; encontro) ✦ **Ataque Visual, Necrótico**
À distância 5; contra um alvo sangrando; +21 vs. Fortitude; o alvo é reduzido a 0 ponto de vida. Resistências contra dano necrótico não se aplicam a este poder.

Olhar do Vácuo (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Ataque Visual, Necrótico**
Rajada contígua 5; +21 vs. Vontade; 1d8+7 de dano necrótico e o alvo é empurrado 4 quadrados e sofre -2 de penalidade em todas as defesas (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, telepatia 20
Perícias Furtividade +20

For 24 (+17)	**Des** 20 (+15)	**Sab** 18 (+14)
Con 22 (+16)	**Int** 17 (+13)	**Car** 24 (+17)

Táticas do Andarilho da Noite

O andarilho da noite parte para o combate corpo a corpo, desferindo pancadas e usando seu *olhar do vácuo* a cada rodada, enquanto conta com sua aura *vácuo resfriante* para drenar a vida de seus inimigos. Ele emprega *dedo da morte* na primeira vez em que faz um inimigo sangrar e gasta um ponto de ação durante a mesma rodada para desferir uma pancada.

Conhecimento Sobre os Andarilhos da Noite

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Os andarilhos da noite são as sombras de mortais poderosos e de força de vontade excepcional, que morreram e se recusaram a deixar o Pendor das Sombras para obter sua recompensa final. Apenas a vontade e maldade inflexíveis e ancestrais de um espírito morto há muito tempo prende o andarilho da noite à sua forma corpórea.

CD 25: O andarilho da noite exala uma aura gélida e letal que faz mal às criaturas vivas, além de canalizar as energias álgidas e obscuras do Pendor das Sombras em seus ataques. Ele compreende Comum, mas utiliza a telepatia para se comunicar.

CD 30: O andarilho da noite consegue transformar um humanoide assassinado por ele em um bodak, utilizando um ritual arcano que só funciona no Pendor das Sombras e apenas se realizado por uma dessas criaturas. Somente eles são capazes de distorcer as energias sem vida do Pendor das Sombras para criar tais horrores.

Grupos de Encontro

A maioria dos andarilhos da noite não se submete a ninguém, exceto andarilhos mais poderosos, e mantém bodaks como serviçais.

Encontro de Nível 19 (13.600 XP)
- 1 andarilho da noite (bruto de elite de nível 20)
- 4 bodaks saqueadores (soldado de nível 18)

Encontro de Nível 22 (21.250 XP)
- 1 andarilho da noite (bruto de elite de nível 20)
- 1 fantasma atormentador (controlador de nível 21)
- 3 gigantes da morte (bruto de nível 22)



RON SPEARS

A MAIOR PARTE DAS DIVINDADES POSSUI ANJOS A SEU SERVIÇO. Embora suas aparências variem, todos os anjos têm forma vagamente humanoide, com traços masculinos ou femininos, e uma extremidade inferior que se desfaz num rastro de energia.

Os anjos são uma expressão do Mar Astral, uma energia consciente em forma humanoide. Eles normalmente servem aos deuses e por isso muitos acreditam que foram criados por eles, mas na verdade, os anjos são seres astrais poderosos que surgiram durante a criação do Mar Astral. Os diferentes tipos de anjos possuem diferentes chamados, representando as diversas vocações celestiais. Talvez tenha sido a necessidade dos deuses que fez com que a substância astral desse origem a esses seres, mas não se tratou de um ato consciente de criação. Durante a grande guerra entre os deuses e os primordiais, os anjos se ofereceram como guerreiros para os deuses que melhor refletiam suas vocações e até hoje eles continuam servindo como um exército mercenário para quem estiver disposto a pagar seu preço - seja riqueza, poder ou uma causa digna de sua atenção.

Os anjos estão mais envolvidos com o mundo e com os outros planos do que as próprias divindades e exarcas. Eles agem tanto abertamente quanto em sigilo, muitas vezes prestando serviço como emissários, generais e até mesmo assassinos.

ANJO DA BATALHA

OS ANJOS DA BATALHA COMANDAM OS ANJOS DA CORAGEM, mas também lideram grupo de mortais em combate.



Anjo da Batalha **Guerrilheiro de Nível 15 (Líder)**
Humanoide imortal (Grande - Anjo) 1.200 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +11
Presença Angelical Os ataques contra o anjo da batalha sofrem -2 de penalidade enquanto ele não estiver sangrando.
PV 148; **Sangrando** 74
CA 29; **Fortitude** 27, **Reflexos** 25, **Vontade** 28
Imunidades medo; **Resistências** 10 vs. radiante
Deslocamento 8, voo 12 (pairar); veja também *ataque corpo a corpo em movimento* e *tempestade de lâminas*

⊕ **Alfanje** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +21 vs. CA; 1d10+5 de dano (dec. 2d10+16).

Ataque Corpo a Corpo em Movimento (padrão; sem limite)
O anjo da batalha percorre metade do seu deslocamento e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O anjo não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Tempestade de Lâminas (padrão; encontro)
Lâminas afiadas explodem das asas do anjo. Explosão contígua 3; +19 vs. CA; 6d8+7 de dano. Depois de usar essa habilidade, o anjo da batalha adquire um deslocamento de voo 2 (pairar) até o final do encontro.

Inimigo Escolhido (livre, quando desfere um ataque com seu alfanje; sem limite)
Uma vez durante seu turno, o anjo da batalha pode iluminar um inimigo atingido por seu alfanje, banhando-o numa luz tão forte quanto uma tocha e concedendo aos seus aliados vantagem de combate contra esse oponente até o começo do seu próximo turno.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Supernal
Perícias Intimidação +19

For 23 (+13)	**Des** 19 (+11)	**Sab** 18 (+11)
Con 20 (+12)	**Int** 15 (+9)	**Car** 25 (+14)

Equipamento alfanje

TÁTICAS DO ANJO DA BATALHA

O anjo da batalha emprega uma combinação de táticas terrestres e aéreas. Contra os adversários mais resistentes, o anjo usa *inimigo escolhido* e decola, usando seu alcance para se manter fora da distância do ataque corpo a corpo do adversário. Ele reserva *tempestade de lâminas* para o fim da batalha, quanto acreditar que não será mais necessário voar, devido à iminência da morte ou da vitória.

CONHECIMENTO SOBRE OS ANJOS DA BATALHA

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Como indica o nome, os anjos da batalha lideram destacamentos inteiros em combate. Embora desempenhem uma função à dos anjos da coragem, são os anjo da batalha que são convocados para lutar contra grandes ameaças.

CD 25: Quando um deus envia um anjo da batalha para lidar com uma situação, é improvável que ele esteja enviando uma mensagem ou buscando negociação. Os anjos da batalha são arautos da guerra.

GRUPOS DE ENCONTRO

Um encontro típico inclui um anjo da batalha apoiado por dois anjos da proteção e vários anjos da coragem lacaios. Os anjos da batalha também agem como líderes em grupos mistos de criaturas devotadas ao serviço de um deus.

Encontro de Nível 15 (6.000 XP)
- ✦ 1 anjo da batalha (guerrilheiro de nível 15)
- ✦ 2 anjos da proteção (soldado de nível 14)
- ✦ 8 anjos da bravura veteranos (lacaio de nível 16)

WILLIAM O'CONNOR (2)

Anjo da Bravura

Os anjos da bravura, embora corajosos e ferozes, são os mais fracos e numerosos dos anjos a serviço de qualquer divindade.

Anjo da Bravura **Soldado de Nível 8**
Humanoide imortal (Médio - Anjo) 350 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +6
Presença Angelical Os ataques contra o anjo da bravura sofrem -2 de penalidade enquanto ele não estiver sangrando.
PV 88; **Sangrando** 44
CA 24; **Fortitude** 22, **Reflexos** 20, **Vontade** 19
Imunidades medo; **Resistências** 10 vs. flamejante, 10 vs. radiante
Deslocamento 6, voo 9 (pairar)
⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+13 vs. CA; 1d8+6 de dano.
† **Adaga** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+13 vs. CA; 1d4+6 de dano.
† **Rajada de Lâminas** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O anjo da bravura desfere um ataque com sua espada longa e outro com sua adaga.
✧ **Golpe Relampejante** (padrão; encontro) ✦ **Elétrico**
Explosão contígua 1; contra inimigos; +11 vs. Fortitude; 1d8+4 de dano elétrico e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do anjo da bravura.
Lâminas Ígneas (mínima, somente enquanto estiver sangrando; sem limite) ✦ **Flamejante**
Até o começo do próximo turno do anjo da bravura, suas armas causarão dano flamejante e atacarão os Reflexos do adversário, em vez da CA.
Tendência Qualquer uma **Idiomas** Supernal
Perícias Intimidação +12

For 23 (+10)	**Des** 18 (+8)	**Sab** 14 (+6)
Con 16 (+7)	**Int** 11 (+4)	**Car** 16 (+7)

Equipamento cota de malha, espada longa, adaga

Anjo da Bravura Sequaz **Lacaio de Nível 11**
Humanoide imortal (Médio - Anjo) 150 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +7
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 25; **Fortitude** 25, **Reflexos** 23, **Vontade** 22
Imunidades medo; **Resistências** 10 vs. flamejante, 10 vs. radiante
Deslocamento 6, voo 9 (pairar)
⊕ **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
+16 vs. CA; 6 de dano flamejante.
Tendência Qualquer uma **Idiomas** Supernal

For 23 (+11)	**Des** 18 (+9)	**Sab** 14 (+7)
Con 16 (+8)	**Int** 11 (+5)	**Car** 16 (+8)

Equipamento cota de malha, espada grande

Anjo da Bravura Veterano **Lacaio de Nível 16**
Humanoide imortal (Médio - Anjo) 350 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +10
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 30; **Fortitude** 30, **Reflexos** 27, **Vontade** 26
Imunidades medo; **Resistências** 10 vs. flamejante, 10 vs. radiante
Deslocamento 6, voo 9 (pairar)
⊕ **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
+21 vs. CA; 7 de dano flamejante.
Tendência Qualquer uma **Idiomas** Supernal

For 24 (+15)	**Des** 18 (+12)	**Sab** 14 (+10)
Con 18 (+12)	**Int** 12 (+9)	**Car** 16 (+11)

Equipamento cota de malha, espada grande

Anjo da Bravura Legionário **Lacaio de Nível 21**
Humanoide imortal (Médio - Anjo) 800 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +12
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 35; **Fortitude** 35, **Reflexos** 31, **Vontade** 30
Imunidades medo; **Resistências** 10 vs. flamejante, 10 vs. radiante
Deslocamento 6, voo 9 (pairar)
⊕ **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
+26 vs. CA; 9 de dano flamejante.
Tendência Qualquer uma **Idiomas** Supernal

For 26 (+18)	**Des** 18 (+14)	**Sab** 14 (+12)
Con 18 (+14)	**Int** 12 (+11)	**Car** 16 (+13)

Equipamento cota de malha, espada grande

Táticas do Anjo da Bravura

Os anjos da bravura empregam táticas simples de combate corpo a corpo, ingressando no combate com uma combinação de ataques e poderes básicos. Os anjos da bravura trabalham bem com outros de sua raça, flanqueando os inimigos e concentrando seus ataques no oponente mais poderoso.

Conhecimento Sobre os Anjos da Bravura

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Os anjos da bravura são os soldados dos deuses, servindo em grandes exércitos sob as ordens de sacerdotes mortais ou de anjos mais poderosos. Quando um clérigo precisa de quantidade para cumprir uma tarefa, eles são os mais indicados.



CD 20: Quando um seguidor devotado de uma determinada divindade faz algo que agrada o seu deus, como demonstrar coragem em nome dele, um anjo da bravura pode ser enviado para recompensá-lo. Recompensas adequadas incluem itens mágicos ou até mesmo os serviços do anjo por 10 dias.

Grupos de Encontro

Os anjos da bravura compõem grupos mistos de criaturas a serviço de um determinado deus ou de um clérigo poderoso.

Encontro de Nível 8 (1.700 XP)
- 2 anjos da bravura (soldado de nível 8)
- 1 shadar-kai combatente (soldado de nível 8)
- 1 doppelganger assassino (espreitador de nível 8)
- 1 shadar-kai bruxa (controlador de nível 7)

Encontro de Nível 12 (3.650 XP)
- 4 anjos da bravura sequazes (lacaio de nível 11)
- 2 basiliscos olho-de-pedra (soldado de nível 12)
- 1 ofidiano celebrante (controlador de nível 11)
- 6 ofidianos zelotes (lacaio de nível 12)

Anjo da Proteção

Os anjos da proteção servem como guarda-costas para pessoas importantes ou quem quer que os invoquem. Eles também protegem templos e outros lugares relacionados às divindades a quem servem.

Anjo da Proteção **Soldado de Nível 14**
Humanoide imortal (Médio - Anjo) 1.000 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +11

Presença Angelical Os ataques contra o anjo da proteção sofrem -2 de penalidade enquanto ele não estiver sangrando.

Escudo Angelical aura 5; os inimigos consideram a área dentro da aura como terreno acidentado enquanto a *presença angelical* do anjo estiver ativa e seu protegido estiver a até 5 quadrados (veja abaixo).

PV 141; **Sangrando** 70

CA 30; **Fortitude** 26, **Reflexos** 24, **Vontade** 25

Imunidades medo; **Resistências** 10 vs. radiante

Deslocamento 6, voo 8 (pairar)

⊕ **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Radiante**
+19 vs. CA; 1d10+6 de dano mais 5 de dano radiante.

Protegido (padrão; sem limite)
Um anjo da proteção designa uma criatura a até 5 quadrados de distância como seu protegido. Quando estiver a até 5 quadrados do seu protegido, este sofre apenas metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância; o anjo sofre o restante. Além disso, enquanto o anjo estiver adjacente ao seu protegido, este recebe +2 de bônus na CA. Uma criatura só pode ser o protegido de um anjo da proteção por vez. Se vários anjos designarem o mesmo indivíduo como seu protegido, ele se torna o protegido do último anjo a fazê-lo.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Supernal

Perícias Intimidação +14, Intuição +16

For 22 (+13)	**Des** 17 (+10)	**Sab** 19 (+11)
Con 21 (+12)	**Int** 12 (+8)	**Car** 14 (+9)

Equipamento armadura de placas, espada grande

Táticas do Anjo da Proteção

Um anjo da proteção vigia fielmente o seu protegido, tenha ele sido designado ou escolhido. Exceto em circunstâncias extremas, o anjo permanece a 5 quadrados do seu protegido (de preferência adjacente a ele) a todo o momento, até que o protegido morra (quando o anjo designará outro protegido ou, não tendo outra criatura para proteger, lutará até a morte).



WILLIAM O' CONNOR (2)

Conhecimento Sobre os Anjos da Proteção

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Um anjo da proteção jamais se desvia de seu papel de protetor e guardião. Seu protegido muitas vezes é escolhido por outrem, seja seu deus ou o indivíduo que o invocou. Dizem que jamais um anjo da proteção abandonou seu protegido, exceto ao ser morto em sua defesa.

CD 25: Normalmente, apenas um deus ou um serviçal poderoso de uma divindade pode designar tarefas para um anjo da proteção, mas às vezes, uma simples prece basta para conseguir proteção por um breve período. Se essa oração for respondida, é importante que o beneficiário tome cuidado para não empregar os talentos do anjo de forma prejudicial aos interesses do seu verdadeiro mestre.

Grupos de Encontro

Um encontro típico pode incluir um anjo da proteção e seu protegido, ou de três a quatro anjos da proteção e aqueles aos seus cuidados.

Encontro de Nível 14 (5.200 XP)
- ✦ 2 anjos da proteção (soldado de nível 14)
- ✦ 1 eidolon (controlador de nível 13)
- ✦ 3 draconatos salteadores (guerrilheiro de nível 13)

Anjo da Vingança

Os anjos da vingança são enviados contra aqueles que ofendem uma divindade. Eles também punem a deslealdade e o fracasso entre os devotos.

Anjo da Vingança	**Bruto de Elite de Nível 19**
Humanoide imortal (Grande - Anjo)	4.800 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +16
PV 446; **Sangrando** 223
CA 34; **Fortitude** 33, **Reflexos** 29, **Vontade** 33; veja também *manto da vingança*
Imunidades doenças, medo; **Resistências** 15 vs. congelante, 15 vs. flamejante, 15 vs. radiante; veja também *pilar de fogo algente*
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8, voo 12 (pairar); veja também *sinal da vingança*
Pontos de Ação 1

Espada Longa (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Congelante, Flamejante**
Alcance 2; +25 vs. CA; 1d10+9 de dano mais 1d8 de dano flamejante mais 1d8 de dano congelante.

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Congelante, Flamejante**
O anjo da vingança desfere dois ataques com sua espada longa.

Sinal da Vingança (mínima; encontro) ✦ **Teleporte**
Alcance: visão; o anjo da vingança coloca um símbolo invisível no alvo. Até o final do encontro, usando uma ação de movimento, o anjo pode se teleportar para uma posição adjacente ao alvo.

Pilar de Fogo Algente (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Congelante, Flamejante, Metamorfose**
O anjo se transforma numa coluna de chamas azuis de 9 m de altura. Explosão contígua 2; +23 vs. Reflexos; 1d8+9 de dano congelante mais 1d8+9 de dano flamejante. O anjo da vingança adquire imunidade contra todos os tipos de dano até o começo do seu próximo turno.

Manto da Vingança (enquanto não estiver sangrando) ✦ **Congelante, Flamejante**
Os ataques contra o anjo da vingança sofrem -2 de penalidade enquanto ele não estiver sangrando. Além disso, enquanto o *manto da vingança* estiver ativo, qualquer criatura que obtiver sucesso num ataque corpo a corpo contra o anjo sofre 1d8 de dano flamejante e 1d8 de dano congelante.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Supernal
Perícias Intimidação +22, Intuição +21

For 27 (+17)	**Des** 18 (+13)	**Sab** 25 (+16)
Con 23 (+15)	**Int** 19 (+13)	**Car** 26 (+17)

Equipamento armadura de placas, 2 espadas longas

Táticas do Anjo da Vingança

O anjo da vingança se concentra num só oponente. Ele evoca seu *sinal da vingança* no começo da batalha e se teleporta até o alvo, gastando um ponto de ação para utilizar seu *ataque duplo* contra o adversário. O anjo continua a perseguir seu inimigo incansavelmente, prestando pouca atenção nos eventos ao seu redor.

Conhecimento Sobre os Anjos da Vingança

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Os deuses enviam anjos da vingança para punir aqueles que os desafiaram ou despertaram sua ira. Um deus também pode enviar um anjo da vingança para testar alguém que esteja perdendo a fé, sem demonstrar qualquer misericórdia para com os fracassados.

CD 25: Por meio de um ritual, membros influentes do clero podem despertar a ira do seu deus sob a forma de um desses anjos.

Grupos de Encontro

Os anjos da vingança surgem sozinhos ou em pares, às vezes auxiliados por anjos da bravura ou anjos da batalha.

Encontro de Nível 20 (14.400 XP)
- ✦ 2 anjos da vingança (bruto de elite de nível 19)
- ✦ 6 anjos da bravura legionários (lacaio de nível 21)



APARIÇÃO



ESTAS ASSOMBRAÇÕES INQUIETAS ESPREITAM NAS SOMBRAS, sedentas por almas. As criaturas assassinadas por uma aparição se tornam novas aparições, dotadas de livre-arbítrio e tão odiosas quanto sua criadora.

CONHECIMENTO SOBRE AS APARIÇÕES

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Imbuída da essência necromântica do Pendor das Sombras, uma aparição é um espírito privado de corpo e alma – um vaso oco contendo ínfima personalidade e conhecimento. Elas geralmente permanecem próximas ao lugar onde sua forma física pereceu ou foi enterrada.

O toque de uma aparição geralmente provoca fraqueza. Uma aparição demente enfraquece a mente em vez do corpo e seu toque pode fazer com que a vítima ataque seus próprios aliados.

CD 20: Quando uma aparição assassina um humanoide, o espírito dessa criatura se ergue como uma aparição do mesmo tipo e dotada de livre-arbítrio. Com a ajuda de magia ou de um ritual, além dos componentes apropriados, um necromante é capaz de invocar ou até mesmo criar uma aparição. As aparições também podem nascer diretamente no Pendor das Sombras, normalmente permanecem ali mesmo, ou ingressando no mundo natural por meio de portais ou fendas planares.

CD 25: Quando muitas pessoas morrem abruptamente, uma aparição aterradora pode surgir da aglutinação de seus espíritos. Com o tempo, as aparições comuns também podem evoluir para criaturas maiores e mais maléficas.

Aparição **Espreitador de Nível 5**
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 200 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +2; visão no escuro
PV 37; **Sangrando** 18
Regeneração 5 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 16; **Fortitude** 13, **Reflexos** 16, **Vontade** 14
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico, incorpóreo; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante (veja também *regeneração*, acima)
Deslocamento voo 6 (pairar); alternância; veja também *planar nas sombras*

(+) Toque Sombrio (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+8 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).

Vantagem de Combate ✦ Necrótico
A aparição causa 1d6 de dano necrótico adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Planar nas Sombras (movimento; encontro)
A aparição ajusta 6 quadrados.

Gerar Aparição
Qualquer humanoide morto por uma aparição se ergue como uma aparição dotada de livre-arbítrio no começo do próximo turno do seu criador, surgindo no mesmo espaço em que morreu (ou no espaço desocupado mais próximo). Se a criatura morta for revivida (por meio do ritual Reviver os Mortos), a aparição gerada não é destruída.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +11

For 4 (-1)	**Des** 18 (+6)	**Sab** 10 (+2)
Con 13 (+3)	**Int** 6 (+0)	**Car** 15 (+4)

TÁTICAS DA APARIÇÃO

A aparição utiliza táticas de ataque-e-fuga, buscando flanquear para obter vantagem de combate, e depois atravessando paredes, portas e outros obstáculos para cortar a linha de visão. Quando sangrar, ela foge, retornando apenas depois que tiver regenerado a maior parte ou todo o dano sofrido.

Aparição Demente **Controlador de Nível 6**
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 250 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +6; visão no escuro
Sussurros Insanos (Psíquico) aura 3; criaturas surdas são imunes; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano psíquico e fica pasmo até o começo do seu próximo turno (se sofrer dano radiante, sua aura não funciona até o final do seu próximo turno).
PV 54; **Sangrando** 27
CA 18; **Fortitude** 15, **Reflexos** 18, **Vontade** 17
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico, incorpóreo; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante (veja também *sussurros insanos*, acima)
Deslocamento voo 6 (pairar); alternância

(+) Toque da Demência (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
+8 vs. Vontade; 1d6+5 de dano psíquico e o alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade (TR encerra).

Toque do Caos (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ Psíquico
+9 vs. Vontade; 2d6+4 de dano psíquico e, usando uma ação livre, o alvo percorre seu deslocamento e realiza um ataque básico contra o aliado mais próximo.

Gerar Aparição
Qualquer humanoide morto por uma aparição demente se ergue como uma aparição demente dotada de livre-arbítrio no começo do próximo turno do seu criador, surgindo no mesmo espaço em que morreu (ou no espaço desocupado mais próximo). Se a criatura morta for revivida (por meio do ritual Reviver os Mortos), a aparição gerada não é destruída.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +13

For 6 (+1)	**Des** 20 (+8)	**Sab** 6 (+1)
Con 12 (+4)	**Int** 11 (+3)	**Car** 19 (+7)

STEVE ARGYLE

Táticas da Aparição Demente

A aparição demente gosta de flutuar sobre terrenos acidentados, tornando mais difícil que os inimigos escapem de seus *sussurros insanos*. Ela emprega *toque do caos* contra um inimigo cuja defesa de Vontade tenha sido reduzida por seu *toque da demência*.

Aparição Espatária **Espreitador de Nível 17**
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 1.600 XP

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro
Regeneração 10 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
PV 90; **Sangrando** 45; veja também *golpe mortuoso*
CA 30; **Fortitude** 29, **Reflexos** 30, **Vontade** 32
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. necrótico, incorpóreo; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante (veja também *regeneração*, acima)
Deslocamento voo 8 (pairar); alternância; veja também *planar nas sombras*

⊕ **Espada Sombria** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+20 vs. Reflexos; 2d8+7 de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).

Golpe Mortuoso (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Necrótico**
A aparição espatária ajusta 4 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo, causando 2d8 de dano necrótico adicional se obtiver sucesso.

Vantagem de Combate ✦ **Necrótico**
A aparição espatária causa 2d6 de dano necrótico adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Planar nas Sombras (movimento; encontro)
A aparição espatária ajusta 6 quadrados.

Gerar Aparição
Qualquer humanoide morto por uma aparição espatária se ergue como uma aparição espatária dotada de livre-arbítrio no começo do próximo turno do seu criador, surgindo no mesmo espaço em que morreu (ou no espaço desocupado mais próximo). Se a criatura morta for revivida (por meio do ritual Reviver os Mortos), a aparição gerada não é destruída.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +20

For 14 (+10)	**Des** 24 (+15)	**Sab** 12 (+9)
Con 18 (+12)	**Int** 11 (+8)	**Car** 24 (+15)

Táticas da Aparição Espatária

Uma aparição espátaria ataca de tocaia, golpeando os inimigos com sua *espada sombria* e manobrando para se colocar numa posição de flanqueamento sempre que possível (talvez com o auxílio do poder *planar nas sombras*). Quando sangrar, ela utiliza sua capacidade de alternância para fugir, retornando após se regenerar.

Aparição Aterradora **Espreitador de Nível 25**
Humanoide sombrio (Grande - Morto-vivo) 7.000 XP

Iniciativa +25 **Sentidos** Percepção +18; visão no escuro
Mortalha da Noite aura 5; dentro da aura, luz plena é reduzida a penumbra e penumbra torna-se escuridão.
PV 124; **Sangrando** 62; veja também *grito mortuoso*
Regeneração 20 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 37; **Fortitude** 33, **Reflexos** 37, **Vontade** 37
Imunidades doenças, medo, venenoso; **Resistências** 30 vs. necrótico, incorpóreo; **Vulnerabilidades** 15 vs. radiante (veja também *regeneração*, acima)
Deslocamento voo 10 (pairar); alternância; veja também *planar nas sombras*

⊕ **Lâmina Aterradora** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
Alcance 2; +28 vs. Reflexos; 2d10+9 de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).

Grito Mortuoso (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Psíquico**
Rajada contígua 3; contra inimigos; +27 vs. Vontade; 4d6+9 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra). *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica pasmo.

Vantagem de Combate ✦ **Necrótico**
A aparição aterradora causa 3d6 de dano necrótico adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Planar nas Sombras (movimento; encontro)
A aparição aterradora ajusta 6 quadrados.

Gerar Aparição
Qualquer humanoide morto por uma aparição aterradora se ergue como uma aparição aterradora dotada de livre-arbítrio no começo do próximo turno do seu criador, surgindo no mesmo espaço em que morreu (ou no espaço desocupado mais próximo). Se a criatura morta for revivida (por meio do ritual Reviver os Mortos), a aparição gerada não é destruída.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +26

For 18 (+16)	**Des** 28 (+21)	**Sab** 12 (+13)
Con 20 (+17)	**Int** 14 (+14)	**Car** 28 (+21)

Táticas da Aparição Aterradora

As aparições aterradoras são combatentes destemidas que gostam de flanquear os inimigos, usando *planar nas sombras* ou atravessando paredes (quando necessário) para se colocar em posição. Se sofrer dano radiante, ela ataca furiosamente a fonte desse dano em vez de atacar qualquer outro alvo.

Grupos de Encontro

As aparições poluem tudo o que lhes cerca com energia necrótica, atraindo ou dando origem a outros mortos-vivos. Embora as aparições não possuam motivação, elas são inteligentes e às vezes escolher servir a outras criaturas.

Encontro de Nível 5 (1.100 XP)
✦ 2 aparições (espreitador de nível 5)
✦ 4 tenebrosos rasteantes (guerrilheiro de nível 4)

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)
✦ 1 aparição demente (controlador de nível 6)
✦ 4 evistros (bruto de nível 6)

Encontro de Nível 16 (7.600 XP)
✦ 4 aparições espatárias (espreitador de nível 17)
✦ 1 imolita (controlador de nível 15)

Encontro de Nível 25 (35.000 XP)
✦ 3 aparições aterradoras (espreitador de nível 25)
✦ 1 titã da morte (bruto de elite de nível 25)

As aranhas monstruosas são assassinas sorrateiras famintas por sangue, que assombram os lugares sombrios do mundo. Os maiores dentre estes aracnídeos gigantes são do tamanho de elefantes e devoram qualquer coisa em seu caminho.

As aranhas monstruosas podem ser encontradas praticamente em qualquer ambiente - florestas sombrias, desertos de areia, cavernas úmidas, passagens do Subterrâneo, ou mesmo ao longo da lúgubre fronteira do Pendor das Sombras e nas fissuras profundas do Caos Elemental.

Aranha Saltimorte

Esta feroz aranha caçadora realiza saltos imensos enquanto persegue sua presa. Ela não tece teias, mas fica de tocaia em fendas escuras ou sob alçapões.

Aranha Saltimorte **Guerrilheiro de Nível 4**
Animal natural (Médio - Aranha) 175 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +9; sentido sísmico 5
PV 55; **Sangrando** 27
CA 20; **Fortitude** 17, **Reflexos** 18, **Vontade** 16
Resistências 5 vs. venenoso
Deslocamento 6, escalar 6 (patas de aranha); veja também *pulo prodigioso*

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
+6 vs. CA; 2d6+3 de dano e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos).

↓ **Morte das Alturas** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
A aranha saltimorte pula sobre sua presa, ajustando 6 quadrados e desferindo uma mordida. Se obtiver sucesso, ela causa 1d6 de dano adicional e o alvo fica derrubado.

Pulo Prodigioso (movimento; encontro)
A aranha saltimorte ajusta 10 quadrados.

Queda Branda
A aranha saltimorte ignora os primeiros 9 metros ao determinar o dano de uma queda.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Atletismo +10 (+20 para saltar), Furtividade +11

For 17 (+5)	**Des** 18 (+6)	**Sab** 14 (+4)
Con 15 (+4)	**Int** 1 (-3)	**Car** 8 (+1)

Táticas da Aranha Saltimorte

A aranha saltimorte geralmente espera de tocaia, escondendo-se numa árvore grande ou numa fissura profunda, ou sob uma camada fina de terra e folhas similar a um alçapão. Ela ataca saltando sobre as presas usando *morte das alturas*. Quando estiver sangrando, ela emprega *pulo prodigioso* para fugir.

Enxame de Aranhas Teia Sangrenta

Este enxame consiste de milhares de aranhas reunidas sob uma influência nefasta. Se não receber ordens, um enxame de teias sangrentas ataca a criatura viva mais próxima e continua até que ela morra.

Enxame de Aranhas Teia Sangrenta **Soldado de Nível 7**
Animal natural (Médio - Aranha, Enxame) 300 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +6; sentido sísmico 5
Ataque em Enxame aura 1; usando uma ação livre, o enxame de aranhas teia sangrenta realiza um ataque básico contra qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura. Além disso, qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura fica lento (TR encerra) devido aos filamentos de teias escarlates.
PV 80; **Sangrando** 40
CA 21; **Fortitude** 16, **Reflexos** 20, **Vontade** 16
Resistências metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância; **Vulnerabilidades** 10 a ataques contíguos ou de área.
Deslocamento 4, escalar 4 (patas de aranha)

⊕ **Enxame de Presas** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
+10 vs. Reflexos; 2d6+2 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +15

For 14 (+5)	**Des** 24 (+10)	**Sab** 16 (+6)
Con 16 (+6)	**Int** 1 (-2)	**Car** 8 (+2)

Táticas do Enxame de Aranhas Teia Sangrenta

As aranhas teia sangrenta simplesmente de movem na direção do ser vivo mais próximo e o atacam. Elas costumam evitar os alvos protegidos por auras perigosas.

Aranha de Lâminas

As aranhas de lâminas dilaceram suas presas com suas garras em forma de lâminas. Essas caçadoras ferozes residem no Subterrâneo e estão entre as mais desejadas criaturas de estimação dos drow.

Aranha de Lâminas **Bruto de Nível 10**
Animal natural (Grande - Aranha, Montaria) 500 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +7; sentido sísmico 10
PV 130; **Sangrando** 65
CA 22; **Fortitude** 21, **Reflexos** 20, **Vontade** 18
Deslocamento 6, escalar 6 (patas de aranha)

⊕ **Garra** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
+13 vs. CA; 1d8+5 de dano e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica enfraquecido (TR encerra ambos).

↓ **Ataque Duplo** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
A aranha de lâminas desfere dois ataques com as garras.

Ataque Combinado (enquanto estiver sendo montada por um cavaleiro amigável de nível 10 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria, Venenoso**
Quando seu cavaleiro realiza um ataque corpo a corpo, a aranha de lâminas desfere um ataque com as garras contra o mesmo alvo (usando uma ação livre).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +14

For 20 (+10)	**Des** 18 (+9)	**Sab** 15 (+7)
Con 20 (+10)	**Int** 1 (+0)	**Car** 10 (+5)

Táticas da Aranha de Lâminas

As aranhas de lâminas espreitam em fendas, fossos ou seteiras ou se escondem sob folhagem densa. Elas atacam de sob seus alvos.

WARREN MAHY

Terror das Teias Demoníacas

Esta aranha enorme é nativa dos Fossos de Teias Demoníacas, o domínio da maligna deusa-aranha Lolth. Muitas delas já escaparam para perambular pelo Caos Elemental e até mesmo pelo mundo natural.

Terror das Teias Demoníacas	**Controlador de Elite de Nível 14**
Animal elemental (Enorme - Aranha)	2.000 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +13; sentido sísmico 10
PV 296; **Sangrando** 148; veja também *jorro venenoso*
CA 30; **Fortitude** 30, **Reflexos** 26, **Vontade** 24
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6, escalar 6 (patas de aranha)
Pontos de Ação 1

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 2; +17 vs. CA; 1d10+7 de dano e o alvo sofre 10 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos).

Teia (mínima 1/rodada; sem limite)
À distância 10; +16 vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Jorro Venenoso (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Venenoso**
Rajada contígua 5; +16 vs. Fortitude; o alvo sofre 10 de dano venenoso e fica lento (TR encerra ambos).

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal
Perícias Furtividade +17

For 24 (+14)	**Des** 20 (+12)	**Sab** 12 (+8)
Con 28 (+16)	**Int** 8 (+6)	**Car** 16 (+10)

Táticas do Terror das Teias Demoníacas

O terror das teias demoníacas usa teias para manter suas presas enredadas e imobilizadas enquanto manobra pelo campo de batalha e desfere mordidas. Se conseguir matar um inimigo, ela é capaz de agarrar sua vítima e fugir do combate para se banquetear com o prêmio.

Conhecimento Sobre as Aranhas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo ou Natureza bem-sucedido.

CD 15: As aranhas são sagradas para a deusa maligna Lolth. Há muito tempo, mesmo antes de se tornar a Rainha-Demônio das Aranhas, Lolth era uma divindade do destino que tecia a sorte dos mortais; dizem que ela criou a arte da tecelagem após observar as aranhas fazendo suas teias.

CD 20: Como as aranhas são as criaturas sagradas para Lolth, também são veneradas pelos drow. Eles se recusam a matar ou mesmo incomodar aranhas comuns, acreditando que até mesmo a menor delas pode estar servindo aos propósitos da divindade. Os drow sacerdotes frequentemente domam ou fazem amizade com aranhas monstruosas por meio da magia.

Grupos de Encontro

As aranhas monstruosas consideram a maioria dos outros monstros como presas, embora trabalhem bem com driders, drow e ettercaps.

Encontro de Nível 11 (3.200 XP)
- 2 aranhas de lâminas (bruto de nível 10)
- 2 enxames de aranhas teia sangrenta (soldado de nível 7)
- 1 drow mestre das lâminas (guerrilheiro de elite de nível 13)

Encontro de Nível 15 (6600 XP)
- 1 terror das teias demoníacas (controlador de elite de nível 14)
- 1 drow aracnomante (artilheiro de nível 13)
- 2 driders senhores das presas (bruto de nível 14)
- 3 drow combatentes (espreitador de nível 11)



(Da esquerda para a direita) aranha saltimorte, aranha de lâminas, terror das teias demoníacas e enxame de aranhas teia sangrenta

ARAUTO DA PODRIDÃO

Às vezes chamados de anjos da deterioração, os arautos da podridão são mortos-vivos alados e odiosos que infligem uma maldição necrosante com o toque.

Arauto da Podridão	**Soldado de Nível 20**
Humanoide elemental (Médio - Morto-vivo)	2.800 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +15
PV 193; **Sangrando** 96
CA 34; **Fortitude** 32, **Reflexos** 32, **Vontade** 31
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)

Garra Pútrida (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+25 vs. CA; 2d10+6 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do arauto da podridão e sofre 10 de dano necrótico contínuo (TR encerra).

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal

For 22 (+16)	**Des** 22 (+16)	**Sab** 20 (+15)
Con 25 (+17)	**Int** 17 (+13)	**Car** 17 (+13)

Táticas do Arauto da Podridão

Pouco habilidoso para voar, os arautos da podridão aterrissam para atacar, dilacerando seus inimigos com as garras. Quando acuado, ele foge voando e planeja uma vingança contra aqueles que o derrotaram.



Atirador da Podridão	**Artilheiro de Nível 22**
Humanoide elemental (Médio - Morto-vivo)	4.150 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +21
PV 165; **Sangrando** 82
CA 37; **Fortitude** 37, **Reflexos** 36, **Vontade** 34
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)

Garra Pútrida (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+25 vs. CA; 2d10+5 de dano e o alvo sofre 10 de dano necrótico contínuo (TR encerra).

Orbe da Deterioração (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
À distância 10; +25 vs. Fortitude; 2d8+8 de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido e sofre -2 de penalidade nos testes de resistência (TR encerra ambos).

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal

For 20 (+16)	**Des** 24 (+18)	**Sab** 20 (+16)
Con 27 (+19)	**Int** 17 (+14)	**Car** 19 (+15)

Táticas do Atirador da Podridão

O atirador da podridão arremessa punhados fétidos de matéria em decomposição contra seus adversários, tentando enfraquecê-los. Como o arauto da podridão, ele foge quando está perdendo a luta.

Conhecimento Sobre os Arautos da Podridão

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Os arautos da podridão assemelham-se superficialmente aos anjos, mas não têm nada de angelical. Seu toque faz com que a carne dos seres vivos apodreça.

CD 25: Há muito tempo, os deuses tentaram matar o príncipe-demônio Orcus enquanto ele viajava fora do Abismo. Uma hoste de anjos foi enviada para liquidar com Orcus, mas ele prevaleceu, matando todos. Ao retornar para o Abismo, o senhor demoníaco da pós-vida criou os primeiros arautos e atiradores da podridão como zombarias das criaturas que assassinara e os enviou para o mundo natural a fim tumultuar a criação dos deuses.

CD 30: Embora muitos arautos da podridão sirvam a Orcus e seus subordinados, muitos mais escaparam do controle do príncipe-demônio. Sua fome de agonia e morte é o que os mantém juntos.

Grupos de Encontro

Os arautos da podridão costumam unir forças com outras criaturas mortas-vivas poderosas e diversos servos de Orcus.

Encontro de Nível 21 (18.000 XP)
- ✦ 2 arautos da podridão (soldado de nível 20)
- ✦ 1 necrossacerdote hierofante (controlador de elite de nível 21)
- ✦ 3 inumanos do massacre (bruto de nível 18)

Encontro de Nível 21 (19.000 XP)
- ✦ 2 arautos da podridão (soldado de nível 20)
- ✦ 2 atiradores da podridão (artilheiro de nível 22)
- ✦ 1 espectro do vácuo (espreitador de nível 23)

DAVE ALLSOP

ARBUSTO TRÔPEGO



ESTA PLANTA CARNÍVORA AMBULANTE apanha suas presas com seus grossos braços tentaculares e as aprisiona na massa viscosa do seu corpo, onde incontáveis radículas penetram na vítima.

CONHECIMENTO SOBRE OS ARBUSTOS TRÔPEGOS

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os arbustos trôpegos vagam por pântanos e charcos. Os mais comuns entre eles, envolvem as presas, esmagando-a com seus tentáculos.

CD 20: Os arbustos trôpegos se curam com eletricidade. Trôpegos tempestuosos são variantes que armazenam eletricidade em seus corpos e a descarregam através dos tentáculos.

GRUPOS DE ENCONTRO

Os arbustos trôpego às vezes caem sob o domínio de criaturas feéricas ou de plantas mais inteligentes.

Encontro de Nível 8 (1.900 XP)
- ✦ 1 arbusto trôpego (bruto de nível 9)
- ✦ 1 horror de vinhas magi-demo (artilheiro de nível 7)
- ✦ 2 horrores de vinhas (controlador de nível 5)
- ✦ 2 dríades (guerrilheiro de nível 9)

Arbusto Trôpego **Bruto de Nível 9**
Autômato natural (Grande - Planta) 400 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +4; visão no escuro
PV 120; **Sangrando** 60
CA 21; **Fortitude** 23, **Reflexos** 18, **Vontade** 17
Imunidades elétrico; veja também *afinidade com eletricidade*
Deslocamento 4 (caminhar no pântano)

Gavinhas (padrão; sem limite)
Alcance 2; +12 vs. CA; 1d8+6 de dano.

Ataque Duplo Envolvente (padrão; sem limite) ✦ **Cura**
O arbusto trôpego realiza dois ataques básicos. Se ambos atingirem o mesmo alvo, uma criatura Média ou menor, o arbusto trôpego desfere um ataque secundário contra a criatura. *Ataque Secundário:* +12 vs. Fortitude; o alvo é puxado para o espaço do arbusto trôpego e fica impedido (TR encerra). Enquanto o alvo estiver impedido, nenhuma criatura tem linha de visão ou de efeito para ele. A cada rodada, no começo do turno do arbusto trôpego, o alvo capturado sofre 10 de dano e o arbusto trôpego recupera a mesma quantidade de pontos de vida. O arbusto trôpego pode envolver até 2 criaturas ao mesmo tempo. Quando obtém sucesso no teste de resistência, o alvo reaparece num quadrado à sua escolha, adjacente à criatura.

Afinidade com Eletricidade (reação imediata, quando é atingido por um ataque elétrico; sem limite) ✦ **Cura**
O arbusto trôpego recupera 10 pontos de vida.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +10

For 22 (+10)	**Des** 12 (+5)	**Sab** 10 (+4)
Con 20 (+9)	**Int** 5 (+1)	**Car** 10 (+4)

TÁTICAS DO ARBUSTO TRÔPEGO

O arbusto trôpego tenta envolver e devorar seus inimigos.

Trôpego Tempestuoso **Controlador de Elite de Nível 11**
Autômato natural (Grande - Planta) 1.200 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +6; visão no escuro
Aura Elétrica (Elétrico) aura 2; qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano elétrico.
PV 238; **Sangrando** 119
CA 25; **Fortitude** 25, **Reflexos** 18, **Vontade** 20
Imunidades elétrico; veja também *afinidade com eletricidade*
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8 (caminhar no pântano)
Pontos de Ação 1

Gavinhas (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
Alcance 2; +14 vs. CA; 1d8+5 de dano mais 1d8 de dano elétrico. Enquanto estiver sangrando, o trôpego tempestuoso causa 5 de dano elétrico adicional.

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
O trôpego tempestuoso realiza dois ataques básicos.

Rajada de Relâmpagos (padrão; encontro) ✦ **Elétrico**
Rajada contígua 3; +14 vs. Reflexos; 3d8+6 de dano elétrico. *Fracasso:* Metade do dano.

Afinidade com Eletricidade (reação imediata, quando é atingido por um ataque elétrico; sem limite) ✦ **Cura**
O trôpego tempestuoso recupera 10 pontos de vida. A criatura não pode atacar a si mesma para se curar com essa habilidade.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +9

For 20 (+10)	**Des** 8 (+4)	**Sab** 12 (+6)
Con 23 (+11)	**Int** 5 (+2)	**Car** 7 (+3)

TÁTICAS DO TRÔPEGO TEMPESTUOSO

O trôpego tempestuoso emprega seu *ataque duplo* para retalhar seus inimigos, gastando seu ponto de ação para liberar uma *rajada de relâmpagos* quando for possível atingir dois ou mais inimigos.

LARS GRANT-WEST

Os arcontes são criaturas militaristas nativas do Caos Elemental. Essas criaturas vagamente humanoide servem a entidades primordiais poderosas, bem como vários senhores e príncipes elementais.

Os arcontes datam de uma época ancestral, quando o mundo acabara de se formar e os seres primordiais lutavam contra os deuses pelo controle da criação. Nesse conflito cataclísmico, os deuses arregimentaram exércitos de anjos e hostes de exarcas. Embora os primordiais fossem capazes de convocar gigantes e feras titânicas, eles eram incapazes de organizar um exército de verdade para enfrentar seus inimigos até descobrirem um método para forjar e moldar criaturas elementais em soldados. Os guerreiros formados por esse processo foram os primeiros arcontes.

Dois tipos de arcontes são apresentados aqui: os arcontes do fogo e os arcontes do gelo. Esses soldados estão destinados a devolver o mundo ao domínio e aos caprichos dos primordiais e não têm problemas em trabalhar juntos para alcançar esse objetivo comum.



(Da direita para a esquerda) arconte do fogo discípulo das cinzas, sentinela das brasas e de aço escaldante

Arconte do Fogo Sentinela das Brasas

Os arcontes do fogo sentinelas das brasas servem como guardiões de templos, túmulos e outros locais com fortes ligações com os elementos (fogo em particular). Eles também protegem portais que conduzem ao Caos Elemental e compõem a infantaria dos exércitos elementais.

Arconte do Fogo Sentinela das Brasas	**Bruto de Nível 12**
Humanoide elemental (Médio - Fogo)	700 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +13

Nuvem de Brasas (Flamejante) aura 1; qualquer criatura que começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano flamejante.

PV 151; **Sangrando** 75

CA 24; **Fortitude** 21, **Reflexos** 22, **Vontade** 18

Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 30 vs. flamejante

Deslocamento 8

⊕ **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
+13 vs. CA; 1d12+3 de dano (dec. 2d12+15) mais 1d10 de dano flamejante.

↓ **Golpe da Imolação** (padrão; recarrega ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Arma, Flamejante**
Requer machado grande; +13 vs. CA; 1d12+3 de dano (dec. 2d12+15) mais 1d10 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial

For 17 (+9)	**Des** 22 (+12)	**Sab** 14 (+8)
Con 21 (+11)	**Int** 14 (+8)	**Car** 12 (+7)

Equipamento armadura de placas, machado grande

Táticas do Arconte do Fogo Sentinela das Brasas

Os sentinelas das brasas preferem partir para o combate corpo a corpo, golpeando os adversários com seus machados grandes e reservando seu *golpe da imolação* para inimigos particularmente desgastantes.

Conhecimento Sobre os Sentinelas das Brasas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os sentinelas das brasas protegem templos, túmulos e outros locais onde o fogo predomina.

CD 25: Uma nuvem de brasas envolve os sentinelas, queimando aqueles que se aproximarem demais.

Sobre os Arcontes

Os arcontes apresentados aqui são apenas uma pequena amostra dos diferentes tipos que existem. Além de uma grande quantidade de arcontes do fogo e do gelo, o Caos Elemental também é o lar de arcontes de outros elementos (ou combinações de elementos). Arcontes do ar, da terra e da água são comuns, mas não é preciso andar muito para encontrar arcontes de cristal, do limo e da tempestade.

Os arcontes dos diversos elementos se associam livremente, embora sem liderança, sejam propensos a brigas. Um típico exército de arcontes é composto por uma grande variedades dessas criaturas, assim como o Caos Elemental é uma mescla de diversos elementos e tipos de energia.

Quando um arconte morre, sobra apenas sua armadura e às vezes suas armas. Alguns arcontes, como os arcontes do gelo, empunham armas que se derretem quando eles morrem.

JIM NELSON

Arconte do Fogo de Aço Escaldante

Mal-humorados e fáceis de provocar, os arcontes de aço escaldante servem como tropas de choque nos exércitos elementais. Eles também são empregados como guarda-costas por titãs do fogo e ifrits poderosos.

Arconte do Fogo de Aço Escaldante **Soldado de Nível 19**
Humanoide elemental (Médio - Fogo) 2.400 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +12
PV 182; **Sangrando** 91; veja também *ferimento explosivo*
CA 35; **Fortitude** 33, **Reflexos** 32, **Vontade** 28
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 30 vs. flamejante
Deslocamento 8

(+) Cimitarra (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
+25 vs. CA; 1d8+8 de dano (dec. 2d8+16) mais 1d8 de dano flamejante e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do arconte de aço escaldante.

Ferimento Explosivo (livre, quando sangrar pela primeira vez e novamente quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Flamejante**
Explosão contígua 2; +21 vs. Reflexos; 10 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Vantagem de Combate ✦ **Flamejante**
O arconte de aço escaldante desfere um ataque adicional com sua cimitarra, causando 1d8 de dano flamejante adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial

For 26 (+17)	**Des** 24 (+16)	**Sab** 16 (+12)
Con 22 (+15)	**Int** 14 (+11)	**Car** 15 (+11)

Equipamento armadura de placas, cimitarra

Táticas do Arconte do Fogo de Aço Escaldante

Os arcontes de aço escaldante se agrupam em volta do inimigo buscando o ataque e o dano adicionais por flanqueamento. Robustos e resistentes, eles ficam mais audaciosos quando estiverem sangrando, empregando *ferimento explosivo* para atear fogo nos adversários.

Conhecimento Sobre os Arcontes de Aço Escaldante

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os arcontes de aço escaldante gostam de concentrar seus ataques num só oponente, flanqueando-o sempre que possível.

CD 25: Quando um arconte do fogo de aço escaldante sangra, ele explode em chamas abrasadoras. Ele também se vinga ao morrer, explodindo de modo similar.

Arconte do Fogo Discípulo das Cinzas

Os arcontes do fogo discípulos das cinzas acreditam na pureza das chamas e sonham com o dia em que o fogo irá queimar e purificar o mundo.

Arconte do Fogo Discípulo das Cinzas **Artilheiro de Nível 20**
Humanoide elemental (Médio - Fogo) 2.800 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +13
PV 150; **Sangrando** 75; veja também *brasas mortuosas*
CA 33; **Fortitude** 33, **Reflexos** 34, **Vontade** 29
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 30 vs. flamejante
Deslocamento 8; veja também *passo flamejante*

(+) Punho Flamejante (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+20 vs. Reflexos; 1d8+5 de dano flamejante e 5 de dano contínuo (TR encerra).

Chuva de Fogo (padrão; encontro) ✦ **Flamejante**
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +23 vs. Reflexos; 2d8+8 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra). *Fracasso:* Metade do dano, sem dano contínuo.

Onda de Chamas (padrão; encontro) ✦ **Flamejante**
Rajada contígua 5; +23 vs. Reflexos; 2d8+8 de dano flamejante e o alvo é empurrado 2 quadrados e sofre 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Explosão de Cinzas (padrão; encontro) ✦ **Flamejante**
Explosão contígua 5; +23 vs. Fortitude; 2d8+8 de dano flamejante e o alvo fica cego (TR encerra)

Brasas Mortuosas (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Flamejante**
Como *explosão de cinzas*. O arconte discípulo das cinzas é consumido na explosão, deixando para trás somente seu manto metálico.

Passo Flamejante (movimento; sem limite) ✦ **Teleporte**
O arconte discípulo das cinzas pode se teleportar a 3 quadrados de distância de qualquer criatura de fogo a menos de 20 quadrados da sua posição atual.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial

For 20 (+15)	**Des** 27 (+18)	**Sab** 16 (+13)
Con 24 (+17)	**Int** 14 (+12)	**Car** 15 (+12)

Equipamento brunea (manto metálico)

Táticas do Arconte do Fogo Discípulo das Cinzas

O discípulo das cinzas utiliza *chuva de fogo* contra os alvos mais distantes e em seguida *passo flamejante* para se posicionar num local de onde possa lançar *onda de chamas* ou *explosão de cinzas*. Quando estiver sangrando, ele tenta se aproximar dos adversários para apanhar o maior número possível com suas *brasas mortuosas*.

Conhecimento Sobre os Discípulos das Cinzas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: A presença de um ou mais discípulos das cinzas pode ter um efeito cumulativo perceptível sobre os padrões climáticos locais, incluindo secas e ondas de calor prolongadas.

CD 25: Um discípulo das cinzas pode arremessar fogo, liberar ondas esmagadoras de calor e engolfar seus inimigos numa nuvem cegante de cinzas. Ele explode em brasas ardentes ao ser morto.

Arconte do Gelo Flagélido

Este arconte arremessa estilhaços de gelo e assedia os adversários com tempestades de pedras de granizo do tamanho de um punho fechado.

O arconte do gelo flagélido veste uma armadura de gelo, mas não carrega armas. Ele conjura lâminas de gelo similares a shurikens, que arremessa nos adversários mais distantes.

Arconte do Gelo Flagélido **Artilheiro de Nível 16**
Humanoide elemental (Médio - Frio) 1.400 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +10
PV 120; **Sangrando** 60
CA 30; **Fortitude** 28, **Reflexos** 27, **Vontade** 26
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. congelante
Deslocamento 6 (caminhar no gelo)

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
+19 vs. CA; 1d6+4 de dano congelante.

Shuriken de Gelo (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
À distância 6/12; +21 vs. CA; 1d6+4 de dano mais 1d6 de dano congelante.

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
O arconte do gelo flagélido desfere dois ataques de *shuriken de gelo*.

Tempestade de Granizo (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Congelante**
Explosão de área 1, 2, 3 ou 4 a até 20 quadrados; +21 vs. CA; 2d8+4 de dano congelante. *Fracasso:* Metade do dano. O arconte do gelo flagélido pode determinar o raio da explosão da *tempestade de granizo*.

Escudo Álgido (interrupção imediata, quando é atingido por um ataque à distância, contíguo ou de área; encontro) ✦ **Congelante**
O arconte do gelo flagélido adquire resistência 20 contra todos os tipos de dano para o ataque em questão.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial

For 18 (+12)	**Des** 16 (+11)	**Sab** 14 (+10)
Con 18 (+12)	**Int** 14 (+10)	**Car** 15 (+10)

Equipamento armadura de placas

Táticas do Arconte do Gelo Flagélido

O arconte do gelo flagélido usa sua *tempestade de granizo* sempre que possível, reduzindo o raio para não ferir seus aliados. Enquanto espera que o poder seja recarregado, ele arremessa *shurikens de gelo* contra os oponentes.

Conhecimento Sobre os Arcontes do Gelo Flagélido

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: O arconte do gelo flagélido prefere o combate à distância ao corpo a corpo. Eles são a artilharia dos exércitos elementais.

CD 25: O arconte do gelo flagélido bombardeia seus inimigos com pedras de gelo do tamanho de um punho e é capaz de conjurar e arremessar estilhaços afiados de gelo semelhantes a shurikens.

Arconte do Gelo Martelo da Geada

Os arcontes do gelo martelos da geada são ótimos capangas, muitas vezes empregados como guarda-costas por seres elementais poderosos. Contudo, sua lealdade não é cega e eles abandonarão seu mestre se maltratados.

Arconte do Gelo Martelo da Geada **Soldado de Nível 19**
Humanoide elemental (Médio - Frio) 2.400 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +12
Solo Gélido (Congelante) aura 1; os inimigos consideram a área dentro da aura como se fosse terreno acidentado.
PV 185; **Sangrando** 92
CA 35; **Fortitude** 35, **Reflexos** 32, **Vontade** 31
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 30 vs. congelante
Deslocamento 6 (caminhar no gelo)

⊕ **Marreta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Congelante**
+25 vs. CA; 2d6+7 de dano mais 1d6 de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra). O martelo da geada causa 2d6 de dano congelante adicional contra um alvo lento.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial

For 24 (+16)	**Des** 18 (+13)	**Sab** 16 (+12)
Con 25 (+16)	**Int** 14 (+11)	**Car** 15 (+11)

Equipamento armadura de placas, marreta

Táticas do Arconte do Gelo Martelo da Geada

O arconte se utiliza da sua aura *solo gélido* para atrapalhar os adversários que tentarem flanqueá-lo. Partindo para o corpo a corpo, ele usa sua marreta para retardar os inimigos, enquanto o *solo gélido* impede ainda mais o deslocamento deles.

Conhecimento Sobre os Martelos da Geada

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: O nome do arconte do gelo martelo da geada vem da marreta gélida que ele empunha. O frio dessa arma é tão intenso que as criaturas golpeadas por ela ficam quase incapacitados de se mover.

CD 25: Estes arcontes geralmente são encontrados a serviço dos gigantes do gelo, arcontes do gelo modeladores glaciais e criaturas similares. Contudo, eles já foram vistos servindo outras criaturas com ligações com o Caos Elemental, incluindo seres tão improváveis quanto ifrits e gigantes do fogo.

Arconte do Gelo Modelador Glacial

IMPIEDOSO E IMPLACÁVEL COMO UMA TEMPESTADE DE INVERNO, O arconte do gelo modelador glacial busca transformar o mundo num deserto gélido. Eles conseguem conjurar gelo do próprio ar e moldá-lo para servir aos seus caprichos.

Arconte do Gelo Modelador Glacial	**Controlador de Nível 20 (Líder)**
Humanoide elemental (Médio - Frio)	2.800 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +14

Aura Gélida (Congelante) aura 5 (inativa enquanto estiver sangrando); as criaturas com a palavra-chave frio dentro da aura adquirem regeneração 10. Os inimigos consideram a área dentro da aura como terreno acidentado.

PV 190; **Sangrando** 95

CA 34; **Fortitude** 32, **Reflexos** 28, **Vontade** 32

Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 30 vs. congelante

Deslocamento 6 (caminhar no gelo)

Lâmina de Gelo (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Congelante**
+23 vs. CA; 2d6+8 de dano congelante.

Azagaia de Gelo (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Congelante**
À distância 5; +23 vs. CA; 2d6+8 de dano congelante e o alvo fica lento até o final do próximo turno do modelador glacial.

Explosão Gélida (padrão; recarrega quando obtém sucesso num ataque corpo a corpo) ✦ **Congelante**
Explosão de área 1 a até 5 quadrados; +23 vs. CA; 3d8+8 de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra). *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica lento.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial

Perícias Intimidação +23

For 26 (+18)	**Des** 19 (+14)	**Sab** 18 (+14)
Con 22 (+16)	**Int** 14 (+12)	**Car** 27 (+18)

Táticas do Arconte do Gelo Modelador Glacial

O arconte do gelo modelador glacial depende da sua *aura gélida* para retardar os adversários. Ele começa o combate se aproximando a 5 quadrados ou menos dos seus inimigos, lançando uma *explosão gélida* e impondo os efeitos combinados de lentidão e terreno acidentado. O modelador glacial em seguida parte para ataques básicos até obter sucesso, podendo então usar novamente sua *explosão gélida*.

Conhecimento Sobre os Modeladores Glaciais

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Estilhaços afiados de gelo se cristalizam no solo ao redor do arconte do gelo modelador glacial, dificultando a aproximação dos inimigos até ele.

CD 25: Um modelador glacial geralmente tem a seu serviço um ou mais arcontes do gelo martelos da geada, atuando como guarda-costas e capangas. Um primordial ou elemental bastante poderoso pode ter um modelador glacial como conselheiro ou até mesmo vários deles liderando seus exércitos.

Grupos de Encontro

Os arcontes operam em conjunto com todos os tipos de criaturas elementais e não têm problemas em trabalhar com criaturas que não sejam do seu elemento. Não é sem precedentes, por exemplo, que um ifrit tenha um contingente de arcontes do gelo mercenários entre seus demais soldados.



(De cima para baixo) arconte do gelo modelador glacial e martelo da geada

Encontro de Nível 12 (3.600 XP)
- ✦ 2 arcontes do fogo sentinelas das brasas (bruto de nível 12)
- ✦ 1 observador olho de chamas (artilheiro de elite de nível 13)
- ✦ 1 açoitador do fogo (guerrilheiro de nível 11)

Encontro de Nível 18 (10.800 XP)
- ✦ 2 arcontes do gelo flagélidos (artilheiro de nível 16)
- ✦ 1 dragão branco ancião (bruto solitário de nível 17)

Encontro de Nível 19 (13.200 XP)
- ✦ 1 arconte do gelo modelador glacial (controlador de nível 20)
- ✦ 2 arcontes do gelo martelos da geada (soldado de nível 19)
- ✦ 2 grifos do fogo-gélido (guerrilheiro de nível 20)

Encontro de Nível 21 (17.100 XP)
- ✦ 2 arcontes do gelo modeladores glaciais (controlador de nível 20)
- ✦ 1 ifrit andarilho das chamas (guerrilheiro de nível 23)
- ✦ 1 titã do fogo (soldado de elite de nível 21)

JIM NELSON

Estes anões infundidos com fogo costumam servir aos gigantes ou titãs do fogo, seja por obediência ou devoção. Contudo, alguns azeres vivem em liberdade e buscam seus próprios objetivos, sejam benignos ou malignos.

Conhecimento Sobre os Azeres

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Muito tempo atrás, todos os anões eram escravos dos gigantes e titãs. Os anões de hoje são os descendentes dos que conseguiram se libertar. Os azeres são anões que não escaparam do cativeiro, sendo então corrompidos e transformados em seres flamejantes por seus mestres. Embora alguns tenham fugido desde então, a maioria permanece atada aos seus mestres gigantes do fogo.

Azer soldado de infantaria



Grupos de Encontro

Os azeres trabalham com outras criaturas do fogo, assim como com seres não-elementais. Nas fortalezas dos gigantes do fogo, eles executam tarefas servis próprias para mãos pequenas e atuam como primeira linha de defesa.

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)
- 2 azeres soldados de infantaria (soldado de nível 14)
- 2 salamandras lanceiras (bruto de nível 14)
- 1 salamandra cauda de fogo (guerrilheiro de nível 14)

Encontro de Nível 15 (6.000 XP)
- 6 azeres combatentes (lacaio de nível 17)
- 2 azeres enraivecidos (bruto de nível 15)
- 1 imolita (controlador de nível 15)

Encontro de Nível 17 (8.400 XP)
- 1 azer capataz (controlador de nível 17)
- 1 azer senhor das feras (soldado de nível 17)
- 9 azeres combatentes (lacaio de nível 17)
- 1 sabujo infernal candente (bruto de nível 17)

Azer Combatente — **Lacaio de Nível 17**
Humanoide elemental (Médio - Fogo) — 400 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +12
Chama Protetora (Flamejante) Qualquer inimigo adjacente a dois ou mais azeres no começo do seu turno sofre 5 de dano flamejante.
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 31; **Fortitude** 30, **Reflexos** 26, **Vontade** 27
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 5
(+) **Martelo de Guerra** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
+20 vs. CA; 7 de dano flamejante e 3 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Tendência Imparcial **Idiomas** Gigante

For 21 (+13)	**Des** 17 (+11)	**Sab** 18 (+12)
Con 23 (+14)	**Int** 11 (+8)	**Car** 16 (+11)

Equipamento cota de malha, escudo leve, martelo de guerra

Táticas do Azer Combatente

Os azeres combatentes tentam cercar os inimigos e queimá-los com sua *chama protetora*.

Azer Soldado de Infantaria — **Soldado de Nível 14**
Humanoide elemental (Médio - Fogo) — 1.000 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +11
Chama Protetora (Flamejante) Qualquer inimigo adjacente a dois ou mais azeres no começo do seu turno sofre 5 de dano flamejante.
PV 141; **Sangrando** 70
CA 30; **Fortitude** 28, **Reflexos** 26, **Vontade** 27
Resistências 30 vs. flamejante
Deslocamento 5
(+) **Martelo de Guerra** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
+20 vs. CA; 1d10+4 de dano mais 1d8 de dano flamejante e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do azer soldado de infantaria.
Tendência Imparcial **Idiomas** Gigante

For 19 (+11)	**Des** 16 (+10)	**Sab** 18 (+11)
Con 21 (+12)	**Int** 11 (+7)	**Car** 15 (+9)

Equipamento brunea, escudo leve, martelo de guerra

Táticas do Azer Soldado de Infantaria

Estes azeres manobram para flanquear os adversários, obtendo os benefícios de sua *chama protetora* além da vantagem de combate.

Azer Enraivecido — **Bruto de Nível 15**
Humanoide elemental (Médio - Fogo) — 1.200 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +9
Chama Protetora (Flamejante) Qualquer inimigo adjacente a dois ou mais azeres no começo do seu turno sofre 5 de dano flamejante.
PV 181; **Sangrando** 90
CA 27; **Fortitude** 28, **Reflexos** 25, **Vontade** 24
Imunidades medo; **Resistências** 30 vs. flamejante
Deslocamento 6
(+) **Manopla com Cravos** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
+18 vs. CA; 1d6+6 de dano mais 5 de dano contínuo (TR encerra).
Correntes de Chamas (padrão, somente enquanto estiver sangrando; encontro) ✦ **Flamejante**
Explosão contígua 5; +17 vs. Reflexos; 3d8+5 de dano flamejante. Os inimigos adjacentes a um azer ou sofrendo dano flamejante contínuo ficam imobilizado até o final do próximo turno do azer enraivecido.
Tendência Imparcial **Idiomas** Gigante

For 22 (+13)	**Des** 15 (+9)	**Sab** 14 (+9)
Con 21 (+12)	**Int** 11 (+7)	**Car** 15 (+9)

Equipamento brunea, manoplas com cravos

Táticas do Azer Enraivecido

O azer enraivecido ataca os adversários com manoplas com cravos banhadas em chamas. Quando estiver sangrando, ele emite um uivo furioso e emprega suas *correntes de chamas*.

Azer Capataz **Controlador de Nível 17 (Líder)**
Humanoide elemental (Médio - Fogo) 1.600 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +14
Chama Protetora (Flamejante) Qualquer inimigo adjacente a dois ou mais azeres no começo do seu turno sofre 5 de dano flamejante.
PV 165; **Sangrando** 82
CA 31; **Fortitude** 28, **Reflexos** 27, **Vontade** 29
Resistências 30 vs. flamejante
Deslocamento 5

(+) **Açoite** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
+22 vs. CA; 1d6+5 de dano mais 2d6 de dano flamejante.

Chamas Aderentes (reação imediata, quando um inimigo a até 5 quadrados sofre dano flamejante; sem limite) ✦ **Flamejante**
O inimigo sofre 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Tendência Imparcial **Idiomas** Gigante

For 20 (+13)	**Des** 18 (+12)	**Sab** 22 (+14)
Con 21 (+13)	**Int** 14 (+10)	**Car** 16 (+11)

Equipamento cota de malha, açoite

Táticas do Azer Capataz

O azer capataz ordena que seus servos lutem e usa suas *chamas aderentes*. Além disso, ele é um combatente capaz que ataca os adversários com seu açoite flamejante.

Azer Senhor das Feras **Soldado de Nível 17 (Líder)**
Humanoide elemental (Médio - Fogo) 1.600 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +12
Chama Protetora (Flamejante) Qualquer inimigo adjacente a dois ou mais azeres no começo do seu turno sofre 5 de dano flamejante.
PV 167; **Sangrando** 83
CA 32; **Fortitude** 31, **Reflexos** 28, **Vontade** 29
Resistências 30 vs. flamejante
Deslocamento 5

(+) **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
+22 vs. CA; 1d10+5 de dano mais 1d8 de dano flamejante e o alvo fica marcado até o começo do próximo turno do azer senhor das feras.

Ao Meu Comando (padrão; encontro)
Cada animal elemental aliado a até 5 quadrados do azer senhor das feras realiza um ataque básico usando uma ação livre, desde que a criatura esteja flanqueando um inimigo e seja capaz de ver e ouvir o azer.

Atiçar a Fera (mínima; sem limite)
Um animal elemental aliado a até 5 quadrados do azer senhor das feras recarrega um poder de encontro ou diário à escolha do senhor das feras.

Tendência Imparcial **Idiomas** Gigante

For 21 (+13)	**Des** 17 (+11)	**Sab** 18 (+12)
Con 23 (+14)	**Int** 11 (+8)	**Car** 16 (+11)

Equipamento cota de malha, escudo leve, machado de guerra

Táticas do Azer Senhor das Feras

Um azer senhor das feras raramente é encontrado sem a companhia de animais elementais de nível igual ou inferior. O senhor das feras espera até que suas criaturas estejam engajadas em combate antes de se juntar à batalha, ajudando os animais a flanquear os adversários para que ele possa utilizar o poder *ao meu comando*.



(Da esquerda para a direito) azer senhor das feras, azer capataz e azer enraivecido

FRANZ VOHWINKEL (2)

BALRANOTE

Um astuto caçador subterrâneo, a mera presença do balranote distorce a realidade ao seu redor.

Balranote	**Espreitador de Elite de Nível 13**
Animal mágico aberrante (Grande - Cego)	1.600 XP
Iniciativa +18	**Sentidos** Percepção +16; percepção às cegas 10
PV 216; **Sangrando** 108	
CA 28; **Fortitude** 27, **Reflexos** 26, **Vontade** 24	
Imunidades ataque visual, ilusão	
Testes de Resistência +2	
Deslocamento 4, escalar 4 (patas de aranha); veja também *alterar a realidade*	
Pontos de Ação 1	
⊕ **Tentáculo** (padrão; sem limite)	
Alcance 3; +17 vs. CA; 1d8+9 de dano.	
⇜ **Tentáculos Chicoteadores** (padrão; sem limite)	
Explosão contígua 3; contra inimigos; +17 vs. CA; 1d8+9 de dano e o alvo é conduzido para qualquer outro quadrado à escolha do balranote dentro da área da explosão.	
Vantagem de Combate	
O balranote causa 2d8 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.	
Invisibilidade (mínima; sem limite) ✦ **Ilusão**	
O balranote fica invisível até o final do seu próximo turno. Ele fica visível se realizar uma ação padrão.	
Alterar a Realidade (movimento; sem limite) ✦ **Teleporte**	
O balranote se teleporta 10 quadrados. Os inimigos adjacentes ao balranote antes do teleporte ficam pasmos até o final do seu próximo turno. O balranote automaticamente obtém vantagem de combate contra as criaturas adjacentes ao local para onde ele se teleporta.	
Tendência Caótico e Maligno	**Idiomas** Dialeto Subterrâneo
For 29 (+15)	**Des** 27 (+14) **Sab** 20 (+11)
Con 24 (+13)	**Int** 3 (+2) **Car** 8 (+5)

Táticas do Balranote

O balranote é uma criatura oportunista e às vezes fica de tocaia por horas ou persegue suas presas por vários quilômetros. Ao decidir atacar, ele usa *alterar a realidade* para se teleportar uma posição adjacente à sua presa e usa seus *tentáculos chicoteadores* para puxar alguns inimigos e empurrar outros. Ele continua usando *alterar a realidade* nas rodadas seguintes, deixando os adversários próximos pasmos e se teleportando para posições mais vantajosas.

Conhecimento Sobre os Balranotes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 20: Nas profundezas, o balranote viaja pelo teto de formações rochosas, descendo ao chão somente para matar suas presas, e faz isso se teleportanto a distância exata para atingi-la.

CD 25: Os balranotes raramente se reúnem em grandes grupos. Eles não têm uma sociedade organizada, mas podem ser encontrados entre outras espécies racionais que habitam o Subterrâneo.

CD 30: Os balranotes não emitem sons nem se comunicam verbalmente. Eles localizam suas presas através de alguma espécie de percepção extra-sensorial. Um balranote treinado responde a comandos verbais, mas eles reagem mais favoravelmente a criaturas que se comunicam por telepatia.



FRANCIS TSAI

Grupos de Encontro

O balranote é um predador que não faz distinções entre suas presas. Ele caça sozinho ou com outro indivíduo da espécie. Nenhuma criatura está segura no campo de caça de um balranote.

Algumas raças do Subterrâneo capturam e treinam os balranotes. Um balranote selvagem só pode ser contido e domado por uma criatura com telepatia, como um abolete ou devorador de mentes. Caso contrário, a criatura deve ser educada desde o nascimento para aceitar um mestre. Os kuo-toas frequentemente criam balranotes dessa forma, enquanto os drow, grimlocks e minotauros cabalistas o fazem mais raramente.

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
- ✦ 1 balranote (espreitador de elite de nível 13)
- ✦ 3 grimlocks enfurecidos (bruto de nível 13)

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)
- ✦ 1 balranote (espreitador de elite de nível 13)
- ✦ 2 kuo-toa saqueadores (guerrilheiro de nível 12)
- ✦ 2 kuo-toa arpoadores (soldado de nível 14)

BANSHRAE

Os banshraes são fadas ardilosas com feições de inseto que consideram os humanos e criaturas similares como objetos de diversão e fontes de riquezas. As mais gentis dessas criaturas são trapaceiros endiabrados, enquanto as piores são assassinos terríveis e sanguinários que brincam com suas vítimas antes de matá-las.

Banshrae Dardejador	**Artilheiro de Nível 11**
Humanoide feérico (Médio)	600 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
PV 89; **Sangrando** 44
CA 23; **Fortitude** 20, **Reflexos** 23, **Vontade** 22
Deslocamento 8

(+) **Pancada** (padrão; sem limite)
+13 vs. CA; 1d8+3 de dano.

Dardo de Zarabatana (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 5/10; +16 vs. CA; 1d10+6 de dano e o alvo fica pasmo e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra ambos).

Rajada de Dardos (padrão; recarrega ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Rajada contígua 5; +16 vs. CA; 1d10+6 de dano e o alvo fica pasmo e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra ambos).

Tendência Imparcial **Idiomas** telepatia 20

For 16 (+8)	**Des** 22 (+11)	**Sab** 15 (+7)
Con 17 (+8)	**Int** 14 (+7)	**Car** 20 (+10)

Equipamento zarabatana, dardos

Táticas do Banshrae Dardejador

O dardejador evita o combate corpo a corpo, preferindo disparar dardos com sua zarabatana ou apanhar vários inimigos em uma *rajada de dardos*.

Banshrae Combatente	**Guerrilheiro de Nível 12**
Humanoide feérico (Médio)	700 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +8; visão na penumbra
PV 121; **Sangrando** 60
CA 26; **Fortitude** 22, **Reflexos** 24, **Vontade** 22
Deslocamento 8

(+) **Pancada** (padrão; sem limite)
+17 vs. CA; 1d8+4 de dano.

Punho Espantoso (padrão; recarrega quando utiliza *dança do mantídeo*)
+17 vs. CA; 2d8+4 de dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do banshrae combatente.

Dardo de Zarabatana (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 5/10; +17 vs. CA; 1d4+6 de dano.

Agilidade Corpo a Corpo (mínima; quando obtém sucesso num ataque corpo a corpo; sem limite)
O banshrae combatente ajusta 1 quadrado.

Dança do Mantídeo (movimento; recarrega ⚃ ⚄ ⚅)
Até o final do seu próximo turno, o banshrae combatente adquire +2 de bônus em todas as defesas e todos os ataques à distância contra ele que não forem sucessos decisivos fracassam automaticamente.

Escaramuça +2d8
Se, durante seu turno, o banshrae combatente encerrar seu deslocamento a pelo menos 4 quadrados de distância do seu ponto de origem, ele causa 2d8 de dano adicional nos seus ataques corpo a corpo até o começo do seu próximo turno.

Tendência Imparcial **Idiomas** telepatia 20

For 18 (+10)	**Des** 23 (+12)	**Sab** 15 (+8)
Con 17 (+9)	**Int** 14 (+8)	**Car** 20 (+11)

Equipamento zarabatana, dardos

Táticas do Banshrae Combatente

Este banshrae se move como um inseto predador, usando sua habilidade *escaramuça* para causar dano adicional. Em combate corpo a corpo, o combatente usa *punho espantoso* e, em seguida, se o adversário estiver atordoado, recua para uma posição mais segura sem arriscar sofrer um ataque de oportunidade. Em seguida o banshrae emprega *dança do mantídeo* para limitar o sucesso dos adversários com ataques à distância enquanto recarrega seu *punho espantoso* para repetir a estratégia.

Conhecimento Sobre os Banshraes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os banshraes são fadas de coração gélido com características insectoides. Eles não falam, comunicando-se apenas por telepatia.

CD 25: Todos os banshrae gostam de canções e do som de instrumentos de sopro - embora não sejam capazes de cantar ou tocar tais instrumentos. Histórias por todo o mundo falam sobre como banshraes assassinos foram paralisados por uma canção e trapaceiros acalmados por uma melodia.

Grupos de Encontro

Os banshrae trabalham com qualquer criatura disposta a tolerar suas inclinações sinistras e egoístas. Tais criaturas geralmente incluem outras fadas, como os ignóbeis eladrin, os sátiros, as dríades, as bruxas e até mesmo os unicórnios.

Encontro de Nível 12 (3.900 XP)
- ✦ 2 banshrae dardejadores (artilheiro de nível 11)
- ✦ 1 banshrae combatente (guerrilheiro de nível 12)
- ✦ 1 ettin orador dos espíritos (controlador de elite de nível 12)
- ✦ 1 górgone de ferro (soldado de nível 11)



RK POST

BASILISCO

Os basiliscos são répteis predadores que caçam se utilizando de um ataque visual letal. Não são criaturas malignas, mas seu olhar os torna muito temidos.

Basilisco Olho-de-Peçonha **Artilheiro de Nível 10**
Animal natural (Grande - Réptil) 500 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +11
PV 87; **Sangrando** 43
CA 27; **Fortitude** 25, **Reflexos** 22, **Vontade** 21
Imunidades venenoso
Deslocamento 6

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+15 vs. CA; 1d8+4 de dano.

Olhar Peçonhento (padrão; sem limite)
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +15 vs. Fortitude; 2d6 de dano venenoso e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra). No começo do seu turno, enquanto estiver sofrendo o dano venenoso contínuo deste ataque, o alvo causa 2 de dano venenoso a todas as criaturas adjacentes a ele.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +11

For 19 (+9)	**Des** 12 (+6)	**Sab** 13 (+6)
Con 21 (+10)	**Int** 2 (+1)	**Car** 8 (+4)

Táticas do Basilisco Olho-de-Peçonha

A mordida deste basilisco é fraca, mas seu *olhar peçonhento* pode afetar múltiplas criaturas simultaneamente e a uma distância considerável. Uma névoa verde emana dos olhos das criaturas envenenadas pelo olhar do basilisco.

Conhecimento Sobre os Basiliscos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os basiliscos são dragonetes que evoluíram de forma incomum. Portanto, podem ser domesticados e treinados.

CD 20: O olhar venenoso do basilisco olho-de-peçonha é energizado pelo espírito do animal. A criatura não é venosa em si, portanto, seu veneno não pode ser recolhido e utilizado para outros fins.

CD 25: A mandíbula de um basilisco olho-de-pedra é tão forte que ele é capaz de mastigar e devorar as vítimas petrificadas por seu olhar.

Basilisco Olho-de-Pedra **Soldado de Nível 12**
Animal natural (Grande - Réptil) 700 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +13
Olhar Pernicioso Qualquer criatura a até 5 quadrados do basilisco olho-de-pedra que atacá-lo fica lenta até o final do seu próximo turno. Esse efeito não depende do alvo enxergar o basilisco.
PV 126; **Sangrando** 63
CA 28; **Fortitude** 26, **Reflexos** 22, **Vontade** 22
Imunidades petrificação
Deslocamento 4

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+17 vs. CA; 2d8+5 de dano.

Olhar Petrificante (padrão; sem limite) ✦ Ataque Visual
Rajada contígua 3; +17 vs. Fortitude; o alvo fica lento (TR encerra). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica imobilizado (TR encerra). *Fracasso no segundo TR:* O alvo fica petrificado (sem TR).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +12

For 20 (+11)	**Des** 12 (+7)	**Sab** 14 (+8)
Con 22 (+12)	**Int** 2 (+2)	**Car** 8 (+5)

Táticas do Basilisco Olho-de-Pedra

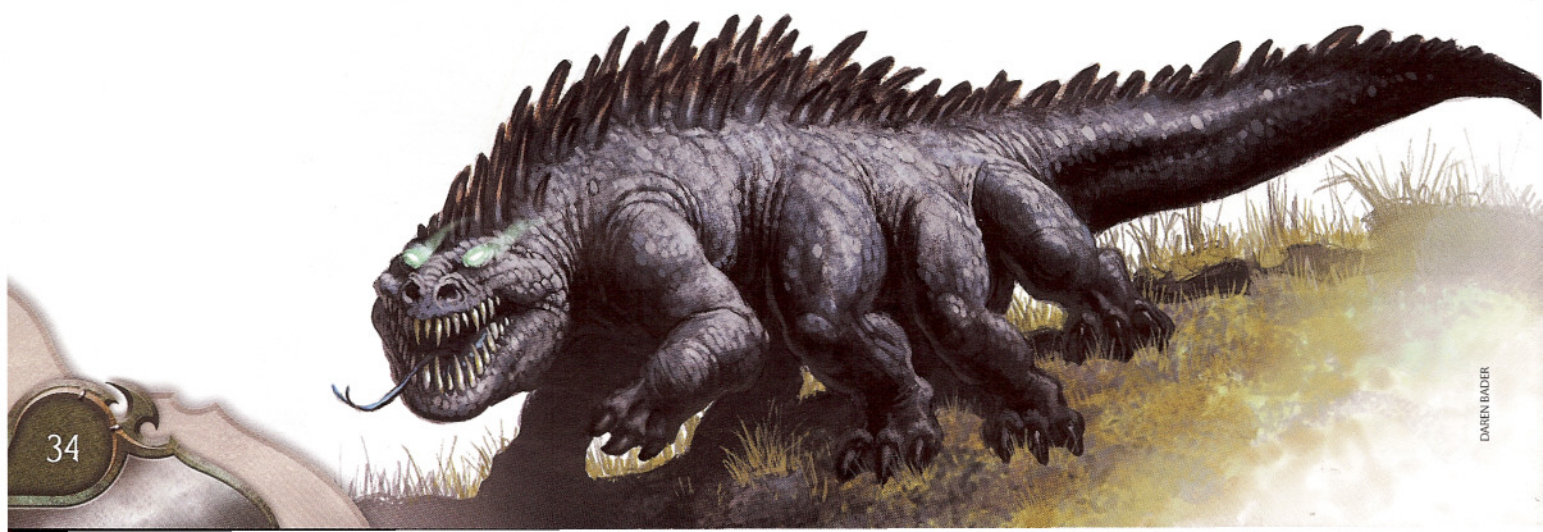
Um basilisco olho-de-pedra procura afetar múltiplos alvos com seu *olhar petrificante*, às vezes ficando de tocaia até que os seus oponentes cheguem perto o bastante. A criatura só recorre à mordida contra adversários que demonstrem resistência ao seu olhar.

Grupos de Encontro

Um pequeno bando de basiliscos selvagens constitui uma ninhada. Assim como uma matilha de lobos, uma ninhada se organiza para caçar e seus membros vivem juntos numa toca comunitária. Basiliscos domesticados podem ser encontrados entre várias raças humanoides.

Encontro de Nível 11 (3.400 XP)
- 2 basiliscos olho-de-peçonha (artilheiro de nível 10)
- 4 mezzodemônios (soldado de nível 11)

Encontro de Nível 12 (3.700 XP)
- 2 basiliscos olho-de-pedra (soldado de nível 12)
- 1 estrangulador do bosque feérico (espreitador de nível 12)
- 1 dríade feiticeira das urzes (controlador de elite de nível 13)



DARREN BADER

BEEMOTE

Um beemote é um réptil onívoro que depende do seu tamanho e ferocidade para expulsar ou derrotar seus adversários.

Beemote Cauda-de-Maça

Os beemotes cauda-de-maça selvagens defendem seu território agressivamente, mas seus filhotes podem ser domesticados para serem usados como animais de carga.

Beemote Cauda-de-Maça	**Soldado de Nível 7**
Animal natural (Grande - Réptil)	300 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +5
PV 82; **Sangrando** 41
CA 23; **Fortitude** 23, **Reflexos** 18, **Vontade** 18
Deslocamento 5

Bordoada com a Cauda (padrão; sem limite)
Alcance 2; +14 vs. CA; 1d10+6 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do cauda-de-maça.

Rasteira com a Cauda (padrão; recarrega ⚃ ⚄ ⚅)
Explosão contígua 1; +12 vs. Reflexos; 1d10+6 de dano e o alvo fica derrubado se for Médio ou menor.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 22 (+9)	**Des** 16 (+6)	**Sab** 14 (+5)
Con 18 (+7)	**Int** 2 (-1)	**Car** 6 (+1)

Táticas do Beemote Cauda-de-Maça

Um beemote cauda-de-maça entra em combate com uma investida, golpeando os inimigos com sua cauda e empregando *rasteira com a cauda* quando há múltiplos adversários adjacentes a ele.

Conhecimento Sobre os Beemotes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os beemotes são feras territoriais famosas pelo seu mau-humor, que atacam qualquer coisa que invada suas tocas ou campos de caça.

Beemote Espigos-de-Sangue

Estes beemotes mal-humorados podem ser treinados para puxar carroças pesadas ou máquinas de guerra, mas até mesmo os espécimes domesticados podem ser difíceis de controlar.

Beemote Espigos-de-Sangue	**Bruto de Nível 9**
Animal natural (Grande - Réptil)	400 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +7
PV 118; **Sangrando** 59; veja também *rasteira sangrenta*
CA 21; **Fortitude** 24, **Reflexos** 18, **Vontade** 20
Deslocamento 5

Cauda Espigada (padrão; sem limite)
Alcance 2; +13 vs. CA; 2d6+7 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

Rasteira com a Cauda (padrão; recarrega ⚃ ⚄ ⚅)
Explosão contígua 1; +11 vs. Reflexos; 1d8+7 de dano e o alvo fica derrubado se for Médio ou menor.

Rasteira Sangrenta (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro)
Explosão contígua 1; +13 vs. Fortitude; 1d8+7 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 24 (+11)	**Des** 12 (+5)	**Sab** 16 (+7)
Con 18 (+8)	**Int** 2 (+0)	**Car** 6 (+2)

Táticas do Beemote Espigos-de-Sangue

O beemote espigos-de-sangue entra em combate realizando uma investida e empala seus inimigos com sua *cauda espigada*. Quando cercado ou quando sangrar, ele entra em pânico e usa sua *rasteira com a cauda* ou *rasteira sangrenta* para abater os adversários.

Grupos de Encontro

No seu habitat natural, os beemotes vivem em pequenos rebanhos. Alguns humanoides, particularmente hobgoblins e trogloditas, treinam essas criaturas como bestas de guerra.

Encontro de Nível 6 (1.450 XP)
- 1 beemote cauda-de-maça (soldado de nível 7)
- 1 troglodita praguejador (controlador de nível 8)
- 2 trogloditas espancadores (soldado de nível 6)
- 1 troglodita empalador (artilheiro de nível 7)



STEPHEN CROWE

BERBALANG

Os berbalangs consumem a carne e os ossos de humanoides mortos, adquirindo as memórias dessas. Eles também possuem o poder de manifestar duplicatas psíquicas de si mesmos.

Berbalang **Guerrilheiro Solitário de Nível 10**
Humanoide imortal (Médio) 2.500 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +6
PV 408; **Sangrando** 204
CA 25; **Fortitude** 22, **Reflexos** 25, **Vontade** 21; veja também *deflexão psíquica*
Testes de Resistência +5
Deslocamento 6, voo 8
Pontos de Ação 2

Garra (padrão; sem limite)
+14 vs. CA; 1d8+6 de dano.

Invocar Duplicata (mínima, somente enquanto não estiver sangrando; sem limite) ✦ **Conjuração, Psíquico**
O berbalang manifesta uma duplicata exata de si mesmo num quadrado adjacente desocupado. Ele não pode manter mais do que 4 duplicatas simultaneamente e as duplicatas não são capazes de invocar outras duplicatas. Quando uma duplicata aparece, ela faz um teste de iniciativa e entra no combate no momento apropriado. Todo dano causado por uma duplicata é considerado dano psíquico.

Uma duplicata tem as mesmas estatísticas que o berbalang, exceto pelos pontos de vida. Quando o berbalang manifesta uma duplicata, ele perde um quarto dos seus pontos de vida atuais e a duplicata surge com essa quantidade de pontos de vida. O máximo de pontos de vida do berbalang permanece o mesmo.

As duplicatas persistem até que o berbalang atinja 0 ponto de vida, as absorva ou utilize *sacrifício*. Uma duplicata precisa sempre estar a 10 quadrados do berbelang ou desaparecerá.

Absorver Duplicata (padrão; sem limite) ✦ **Cura**
O berbalang absorve uma duplicata adjacente e recupera 50 pontos de vida.

Ataque Furtivo do Berbalang
O berbalang ou uma duplicata que estiver flanqueando um inimigo com outra duplicata causa 1d8 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra esse inimigo.

Sacrifício (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
Explosão de área 1 centralizada em uma duplicada; o berbalang faz com que uma duplicata exploda num jorro de gosma psíquica; +11 vs. Fortitude; 2d8+6 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra). *Fracasso:* Nenhum dano, mas o alvo fica pasmo (TR encerra). *Efeito:* O berbalang sofre 25 de dano.

Deflexão Psíquica (reação imediata, quando sofre dano de um ataque; sem limite) ✦ **Psíquico**
O berbalang pode defletir o dano recebido de um ataque para uma de suas duplicatas. Quaisquer efeitos ou ataques secundários incluídos no ataque também serão defletidos para a duplicata. Este dano causado à duplicata é considerado psíquico.

Tendência Maligno **Idiomas** Supernal

For 16 (+8)	**Des** 22 (+11)	**Sab** 13 (+6)
Con 14 (+7)	**Int** 14 (+7)	**Car** 15 (+7)

Táticas do Berbalang

Um berbalang surpreendido usa *invocar duplicata* no começo do combate e se confrontado por vários oponentes, pode manifestar uma terceira ou quarta duplicata usando suas ações padrão e de movimento iniciais. Por outro lado, se ouvir inimigos se aproximando, ele cria as duplicatas antes do começo do confronto, fora da iniciativa.

As duplicatas tentam manobrar em torno dos inimigos para conseguir os benefícios do *ataque furtivo do berbalang*.

Quando estiver sangrando, o berbalang usa *absorver duplicata* e *sacrifício* com cada vez mais frequência. Se temer por sua vida, ele foge deixando uma duplicata para impedir a perseguição.

Conhecimento Sobre os Berbalangs

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Os berbalangs consomem a carne de humanoides mortos. Eles não fazem distinção entre cadáveres recentes ou aqueles mortos há séculos.

CD 25: Os berbalangs absorvem as memórias dos cadáveres que devoram e revivem boa parte dessas memórias enquanto dormem. Essa absorção de memórias dá a eles a nutrição que necessitam. Existem aldeias remotas onde os mortos não são enterrados, mas sim oferecidos a um berbalang residente como parte de um pacto firmado pelos anciões locais. Quando ocorrem poucas mortes naturais, determina-se um sacrifício por sorteio para satisfazer o pacto.

Grupos de Encontro

Os berbalangs são solitários, mas ocasionalmente compartilham seus covis com outros habitantes de túmulos.

Encontro de Nível 12 (3.500 XP)
- 1 berbalang (guerrilheiro solitário de nível 10)
- 1 abocanhador murmurante (controlador de nível 10)
- 1 esqueleto guardião da tumba (bruto de nível 10)



ANNE STOKES / JIM NELSON

BESOURO

Os besouros normalmente se alimentam de carniça, mas algumas variedades monstruosas raramente dispensam uma refeição quente.

Besouro de Fogo **Bruto de Nível 1**
Animal natural (Pequeno) 100 XP

Iniciativa +1 **Sentidos** Percepção +0
PV 32; **Sangrando** 16
CA 13; **Fortitude** 13, **Reflexos** 12, **Vontade** 11
Resistências 10 vs. flamejante
Deslocamento 6
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+5 vs. CA; 2d4+2 de dano.
Jorro de Fogo (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
Rajada contígua 3; +4 vs. Reflexos; 3d6 de dano flamejante.
Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 14 (+2)	**Des** 12 (+1)	**Sab** 10 (+0)
Con 12 (+1)	**Int** 1 (-5)	**Car** 8 (-1)

Táticas do Besouro de Fogo

O besouro de fogo emprega o *jorro de fogo* quando vários adversários se aglomeram; caso contrário, ele recorre à mordida.

Besouro Enredador **Controlador de Nível 5**
Animal natural (Grande) 200 XP

Iniciativa +2 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro
PV 62; **Sangrando** 31
CA 19; **Fortitude** 17, **Reflexos** 13, **Vontade** 14
Deslocamento 6
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +10 vs. CA; 1d10+4 de dano.
Saliva Viscosa (padrão; recarrega ⚃ ⚄ ⚅)
À distância 5; +8 vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (TR encerra).
Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 18 (+6)	**Des** 10 (+2)	**Sab** 12 (+3)
Con 14 (+4)	**Int** 1 (-3)	**Car** 8 (+1)

Táticas do Besouro Enredador

O besouro enredador usa bolhas de *saliva viscosa* para imobilizar os alvos. Em seguida ele aproveita o seu alcance para morder as presas imóveis.

Enxame de Escaravelhos da Podridão **Soldado de Nível 8**
Animal sombrio (Médio - Enxame) 350 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +7; visão no escuro
Ataque em Enxame aura 1; usando uma ação livre, o enxame de escaravelhos da podridão realiza um ataque básico contra qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura.
PV 88; **Sangrando** 44
CA 22; **Fortitude** 21, **Reflexos** 21, **Vontade** 19
Resistências metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância; **Vulnerabilidades** 10 a ataques contíguos ou de área
Deslocamento 8, escalar 8
(+) **Enxame de Mandíbulas** (padrão; sem limite) ✦ Necrótico
+12 vs. Reflexos; 1d8+5 de dano necrótico e 5 de dano necrótico contínuo (TR encerra).
Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 20 (+9)	**Des** 16 (+7)	**Sab** 16 (+7)
Con 16 (+7)	**Int** 1 (-1)	**Car** 11 (+4)

Táticas do Enxame de Escaravelhos da Podridão

Os enxames de escaravelhos da podridão emergem de locais obscuros para apanhar suas presas de surpresa.

Conhecimento Sobre os Besouros

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Natureza CD 15: O besouro de fogo tem duas glândulas flamejantes que continuam a brilhar 1d12 horas após a morte da criatura; elas podem ser extraídas e usadas como tochas.

Natureza CD 15: A saliva do besouro enredador é viscosa o suficiente para prender um gigante, mas seca e perde suas propriedades aderentes após poucos minutos de exposição ao ar.

Arcanismo CD 15: Os besouros da podridão se acumulam em túmulos e cemitérios.

Grupos de Encontro

Os humanoides utilizam os besouros de fogo para obterem luz e os enredadores para proteção. Os escaravelhos da podridão vivem no Pendor das Sombras e em locais tocados pela morte.

Encontro de Nível 1 (500 XP)
- ✦ 2 besouros de fogo (bruto de nível 1)
- ✦ 1 kobold atirador (artilheiro de nível 1)
- ✦ 2 kobolds guerrilheiros (guerrilheiro de nível 1)



BODAK

Os BODAKS SÃO CRIATURAS IMPIEDOSAS QUE MATAM pelo prazer de matar, servindo seus próprios caprichos ou os desejos de um senhor ainda mais cruel.

Bodak Esquivador **Espreitador de Nível 16**
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 1.400 XP

Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
Olhar Agonizante (Medo, Ataque Visual, Necrótico) aura 5; qualquer criatura dentro da aura que realizar um ataque corpo a corpo ou à distância contra o bodak saqueador sofre 5 de dano necrótico e depois, -2 de penalidade na jogada de ataque.
PV 124; **Sangrando** 62
CA 29; **Fortitude** 29, **Reflexos** 27, **Vontade** 29
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 15 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante; um bodak esquivador que sofre dano radiante não consegue enfraquecer um alvo até o final do seu próximo turno.
Deslocamento 6

(+) Pancada (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+21 vs. CA; 1d6+5 de dano mais 2d6 de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do bodak esquivador.

Olhar Mortal (padrão; encontro) ✦ Ataque Visual, Necrótico
À distância 10; contra uma criatura viva; +19 vs. Fortitude; se estiver enfraquecido, o alvo é reduzido a 0 ponto de vida; caso contrário, sofre 1d6+6 de dano necrótico e perde 1 pulso de cura.

Forma Espectral (padrão; sem limite)
O bodak esquivador fica invisível e adquire as qualidades incorpóreo e alternância. Enquanto permanecer na forma espectral, ele não pode fazer nada, exceto se deslocar, podendo voltar ao normal usando uma ação livre.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

For 21 (+13)	**Des** 19 (+12)	**Sab** 15 (+10)
Con 22 (+14)	**Int** 6 (+6)	**Car** 23 (+14)



Táticas do Bodak Esquivador

O bodak esquivador se aproxima dos inimigos sem ser detectado usando sua *forma espectral* e espera por uma chance para obter vantagem de combate. Quando estiver posicionado para atacar, ele reverte à sua forma normal e tenta enfraquecer o adversário com sua pancada. O *olhar mortal* de um bodak se fixa sobre o primeiro inimigo enfraquecido.

Bodak Saqueador **Soldado de Nível 18**
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 2.000 XP

Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +17; visão no escuro
Olhar Agonizante (Medo, Ataque Visual, Necrótico) aura 5; qualquer criatura dentro da aura que realizar um ataque corpo a corpo ou à distância contra o bodak saqueador sofre 5 de dano necrótico e depois, -2 de penalidade na jogada de ataque.
PV 175; **Sangrando** 87
CA 31; **Fortitude** 31, **Reflexos** 30, **Vontade** 31
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante; um bodak saqueador que sofre dano radiante não consegue enfraquecer um alvo até o final do seu próximo turno.
Deslocamento 5

(+) Machado Grande (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
+23 vs. CA; 1d12+6 de dano (dec. 2d12+18) mais 1d8 de dano necrótico e o alvo fica pasmo e enfraquecido (TR encerra ambos).

Olhar Mortal (padrão; encontro) ✦ **Ataque Visual, Necrótico**
À distância 10; contra uma criatura viva; +20 vs. Fortitude; se estiver enfraquecido, o alvo é reduzido a 0 ponto de vida; caso contrário, sofre 1d6+6 de dano necrótico e perde 1 pulso de cura.

Sorvedor da Morte
Se uma criatura viva é reduzida a 0 ponto de vida a até 5 quadrados de distância do bodak saqueador, ele recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque até o final do seu próximo turno, bem como 15 pontos de vida temporários.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

For 22 (+15)	**Des** 21 (+14)	**Sab** 16 (+12)
Con 23 (+15)	**Int** 10 (+9)	**Car** 23 (+15)

Equipamento armadura de placas, machado grande

Táticas do Bodak Saqueador

O bodak saqueador entra em combate empunhando seu machado grande e tirando proveito do seu *olhar mortal*. Às vezes o bodak saqueador mata lacaios aliados para obter os benefícios do poder *sorvedor da morte*.

Conhecimento Sobre os Bodaks

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Arcanismo CD 20: Os bodaks são mortos-vivos humanoides com fortes laços com o Pendor das Sombras. Sua aparência é tão aterradora que eles são capazes de matar com um mero olhar.

Religião CD 30: Quando um andarilho da noite mata um humanoide, ele consegue transformar ritualisticamente o corpo e o espírito de sua vítima em um bodak. A partir daí, o bodak agirá de acordo com a vontade do andarilho, servindo a quem seu mestre designar.

Grupos de Encontro

Um bodak escravizado colabora com outras criaturas sombrias ou mortos-vivos.

Encontro de Nível 18 (10.000 XP)
- ✦ 2 bodaks saqueadores (soldado de nível 18)
- ✦ 1 cambionte mago do fogo infernal (artilheiro de nível 18)
- ✦ 2 inumanos do massacre (bruto de nível 18)

JORGE MOLINA

Habilidosas com magia negra e maldições, as bruxas às vezes optam por servir seres malignos mais poderosos como conselheiras e oráculos. Fadas cruéis e perigosas, elas assombram a Agrestia das Fadas e lugares solitários do mundo. A maioria das bruxas são tiranas mesquinhas que preferem intimidar monstros mais fracos e fomentar tramas malignas contra os infelizes mortais que residem nas proximidades.

Conhecimento Sobre as Bruxas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: As bruxas costumam conhecer rituais sombrios que lhes permitem observar lugares distantes, ver o futuro, manipular o clima ou rogar maldições sobre quem as enfurece. Elas se reúnem em pequenos grupos, chamados conciliábulos, para combinar seu conhecimento ritualístico.

CD 20: As bruxas são manifestações vivas da feiúra da natureza, da mesma forma que os elfos e eladrin personificam sua beleza. Sovinas e ardilosas, elas buscam destruir pessoas felizes. Elas gostam de colecionar tesouros e frequentemente fornecem informações ou libertam prisioneiros em troca de itens valiosos.

Grupos de Encontro

Qualquer bruxa pode ser encontrada impondo sua vontade sobre criaturas estúpidas como trolls ou ogros, ou aconselhando seres mais poderosos, como os gigantes.

Encontro de Nível 9 (2.000 XP)
- 2 bruxas uivadoras (controlador de nível 7)
- 2 gnolls flagelos demoníacos (bruto de nível 8)
- 2 barlguras (bruto de nível 8)

Encontro de Nível 10 (2.600 XP)
- 1 bruxa do brejo (guerrilheiro de nível 10)
- 1 basilisco olho-de-peçonha (artilheiro de nível 10)
- 2 arbustos trôpegos (bruto de nível 9)
- 2 trolls (bruto de nível 9)



WAYNE REYNOLDS

Bruxa do brejo

Bruxa Uivadora **Controlador de Nível 7**
Humanoide feérico (Médio) 300 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +10; visão na penumbra
Sussurros Perniciosos (Psíquico) aura 5; qualquer inimigo que terminar seu turno dentro da aura sofre 1d6 de dano psíquico.
PV 83; **Sangrando** 41; veja também *grito de dor*
CA 21; **Fortitude** 20, **Reflexos** 19, **Vontade** 18
Resistências 10 vs. trovejante
Deslocamento 6; veja também *passo feérico*

⊕ **Bordão** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+9 vs. CA; 1d8+4 de dano.

Uivo (padrão; sem limite) ✦ **Trovejante**
Rajada contígua 5; +10 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano trovejante e o alvo é empurrado 3 quadrados.

Grito de Dor (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez) ✦ **Trovejante**
Rajada contígua 5; +8 vs. Fortitude; 3d6+4 de dano trovejante (3d6+9 enquanto estiver sangrando). *Fracasso:* Metade do dano.

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**
A bruxa uivadora é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de uma velha decrépita de qualquer raça humanoide Média (consulte Alterar Forma, pág. 280).

Passo Feérico (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**
A bruxa uivadora se teleporta 10 quadrados.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Blefe +11, Intimidação +11, Intuição +10, Natureza +10

For 18 (+7)	**Des** 18 (+7)	**Sab** 15 (+5)
Con 19 (+7)	**Int** 12 (+4)	**Car** 16 (+6)

Equipamento bordão

Táticas da Bruxa Uivadora

A bruxa uivadora prefere manter os adversários ao seu alcance, atacando inicialmente com seu *grito de dor* e em seguida usando *uivo*. Quando acuada, a bruxa utiliza *passo feérico* para fugir.

Bruxa do Brejo **Guerrilheiro de Nível 10**
Humanoide feérico (Médio - Aquático) 500 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
Presença Insalubre aura 3; os inimigos na área afetada recuperam apenas metade dos pontos de vida ao gastar um pulso de cura.
PV 107; **Sangrando** 53; veja também *garras dilacerantes*
CA 24; **Fortitude** 23, **Reflexos** 21, **Vontade** 19
Deslocamento 8 (caminhar no pântano), natação 8

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
+15 vs. CA; 1d8+6 de dano.

Garras Dilacerantes (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez)
A bruxa do brejo desfere dois ataques com as garras contra o mesmo alvo. Se obtiver sucesso nos dois ataques, a bruxa causa 5 de dano adicional.

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**
A bruxa do brejo é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de uma bela jovem elfa, meio-elfa, eladrin ou humana (consulte Alterar Forma, pág. 280).

Investida Evasiva
A bruxa do brejo ajusta 2 quadrados após realizar uma investida.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Furtividade +14, Intimidação +12, Natureza +12

For 22 (+11)	**Des** 18 (+9)	**Sab** 15 (+7)
Con 19 (+9)	**Int** 12 (+6)	**Car** 14 (+7)

Táticas da Bruxa do Brejo

A bruxa do brejo retalha suas vítimas com as garras numa série de ataques-e-fugas, usando *investida evasiva* para se deslocar entre os inimigos.



Bruxa da morte

Bruxa da Noite	**Espreitador de Nível 14**
Humanoide feérico (Médio)	1.000 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro

Mortalha da Noite aura 5; dentro da aura, luz plena é reduzida a penumbra e penumbra torna-se escuridão.

PV 109; **Sangrando** 54

CA 27; **Fortitude** 28, **Reflexos** 26, **Vontade** 26

Deslocamento 8

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)

+19 vs. CA; 1d6+6 de dano. Se a bruxa da noite tiver vantagem de combate contra o alvo, ele também fica atordoado (TR encerra).

Assombrar os Sonhos (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**

A bruxa da noite ingressa no espaço de uma criatura atordoada ou inconsciente e realiza um ataque contra ela; +18 vs. Vontade; 3d6+4 de dano psíquico e a bruxa da noite desaparece dentro da mente do alvo. Enquanto estiver nesse estado, ela é removida da matriz de combate e não faz nada nos turnos seguintes, exceto causar 3d6+4 de dano psíquico ao alvo (sem jogada de ataque). Enquanto o alvo estiver atordoado ou inconsciente, a bruxa da noite não pode ser atacada. Quando o alvo não estiver mais atordoado ou inconsciente, ou quando ele morrer, a bruxa reaparece num quadrado adjacente a ele e torna-se incorpórea até o começo do próximo turno dela.

Onda de Sono (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Psíquico, Sono**

Rajada contígua 5; +17 vs. Vontade; 1d8+3 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra). *Fracasso no primeiro TR:* o alvo fica inconsciente (TR encerra).

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**

A bruxa da noite é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de uma velha decrépita de qualquer raça humanoide Média (consulte Alterar Forma, pág. 280).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico

Perícias Arcanismo +14, Blefe +16, Furtividade +16, Intimidação +16

For 22 (+13)	**Des** 18 (+11)	**Sab** 17 (+10)
Con 19 (+11)	**Int** 14 (+9)	**Car** 18 (+11)

Táticas da Bruxa da Noite

A bruxa da noite usa o poder *alterar forma* para adotar um aspecto benigno, atraindo os inimigos até o alcance de sua *onde de sono*. Em seguida ela penetra nos sonhos de uma vítima inconsciente para destruir sua mente com pesadelos, geralmente enquanto seus lacaios ou aliados impedem que outros interfiram.

Bruxa da Morte	**Soldado de Nível 18**
Humanoide feérico (Médio)	2.000 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +12; visão na penumbra

PV 171; **Sangrando** 85; veja também *drenar vida*

CA 34; **Fortitude** 34, **Reflexos** 31, **Vontade** 32

Resistências 10 vs. necrótico

Deslocamento 6

⊕ **Garra** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**

+24 vs. CA; 1d8+7 de dano e o alvo fica marcado e não pode gastar pulsos de cura ou recuperar pontos de vida até o final do próximo turno da bruxa da morte.

Drenar Vida (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Cura, Necrótico**

Rajada contígua 3; +22 vs. Fortitude; 1d8+4 de dano necrótico e a bruxa da morte recupera 5 pontos de vida para cada criatura que sofrer dano deste ataque.

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**

A bruxa da noite é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de uma mulher de qualquer raça humanoide Média (consulte Alterar Forma, pág. 280).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico

Perícias Blefe +19, Intimidação +19, Intuição +17, Natureza +17

For 25 (+16)	**Des** 18 (+13)	**Sab** 17 (+12)
Con 19 (+13)	**Int** 16 (+12)	**Car** 20 (+14)

Táticas da Bruxa da Morte

A bruxa da morte adora o combate corpo a corpo e emprega *drenar vida* sempre que possível.



Bruxa da noite

STEVE PRESCOTT / WAYNE REYNOLDS

BULETTE

Os bulettes, Predadores fortemente blindados que escavam a terra, caçam criaturas para saciar seu apetite e quando estão satisfeitos, retornam para as profundezas.

Bulette — **Guerrilheiro de Elite de Nível 9**
Animal natural (Grande) — 800 XP

Iniciativa +7 — **Sentidos** Percepção +5; visão no escuro, sentido sísmico 20
PV 204; **Sangrando** 102; veja também *retomar o fôlego*
CA 27; **Fortitude** 26, **Reflexos** 21, **Vontade** 21
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6, escavar 6; veja também *sulcar a terra*
Pontos de Ação 1

Mordida (padrão; sem limite)
Antes de morder, o bulette pode realizar um salto em distância sem impulso (usando uma ação livre) sem provocar ataques de oportunidade; +14 vs. CA; 2d6+7 de dano (4d6+7 contra um alvo derrubado).

Explosão Ascendente (padrão; sem limite)
Explosão contígua 2; o bulette lança ao ar um jato de terra e rochas ao irromper do solo; +13 vs. CA; 1d6+7 de dano.

Sulcar a Terra (movimento; sem limite)
O bulette se desloca seu valor de escavar ligeiramente abaixo da superfície do solo, evitando ataques de oportunidade ao passar sob os quadrados ocupados por outras criaturas. Ao escavar sob o espaço de uma criatura Média ou menor, o bulette realiza um ataque: +8 vs. Fortitude; o alvo fica derrubado.

Erupções no Solo
Os quadrados onde um bulette penetra ou irrompe do solo ao escavar se tornam terrenos acidentados.

Retomar o Fôlego (padrão; encontro) ✦ **Cura**
O bulette gasta um pulso de cura e recupera 51 pontos de vida. Ele recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Tendência Imparcial — **Idiomas** –
Perícias Atletismo +16, Tolerância +15

For 24 (+11)	**Des** 13 (+5)	**Sab** 12 (+5)
Con 22 (+10)	**Int** 2 (+0)	**Car** 8 (+3)

Táticas do Bulette

Um bulette se esconde sob a superfície e usa seu sentido sísmico para detectar uma presa. Inicialmente ele escava sob seus oponentes, usando *sulcar a terra* para derrubá-los e *explosão ascendente* ao irromper à superfície. Em seguida ele gasta um ponto de ação para saltar em direção ao alvo caído mais próximo e mordê-lo. Quando sangrar, a criatura recua para dentro da terra e usa *retomar o fôlego*.

Bulette Atroz — **Guerrilheiro de Elite de Nível 18**
Animal natural (Enorme) — 4.000 XP

Iniciativa +13 — **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro, sentido sísmico 20
PV 360; **Sangrando** 180; veja também *retomar o fôlego*
CA 36; **Fortitude** 33, **Reflexos** 29, **Vontade** 29
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8, escavar 8; veja também *sulcar a terra*
Pontos de Ação 1

Mordida (padrão; sem limite)
Antes de morder, o bulette atroz pode realizar um salto em distância sem impulso (usando uma ação livre) sem provocar ataques de oportunidade; +23 vs. CA; 2d8+10 de dano (4d8+10 contra um alvo derrubado).

Explosão Ascendente (padrão; sem limite)
Explosão contígua 2; o bulette atroz lança ao ar um jato de terra e rochas ao irromper do solo; +22 vs. CA; 1d8+10 de dano.

Sulcar a Terra (movimento; sem limite)
O bulette atroz se desloca seu valor de escavar ligeiramente abaixo da superfície do solo, evitando ataques de oportunidade ao passar sob os quadrados ocupados por outras criaturas. Ao escavar sob o espaço de uma criatura Média ou menor, o bulette atroz realiza um ataque: +17 vs. Fortitude; o alvo fica derrubado.

Erupções no Solo
Os quadrados onde um bulette atroz penetra ou irrompe do solo ou escavar se tornam terrenos acidentados.

Retomar o Fôlego (padrão; encontro) ✦ **Cura**
O bulette atroz gasta um pulso de cura e recupera 90 pontos de vida. Ele recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Tendência Imparcial — **Idiomas** –
Perícias Atletismo +24, Tolerância +23

For 30 (+19)	**Des** 15 (+11)	**Sab** 18 (+3)
Con 28 (+18)	**Int** 5 (+6)	**Car** 12 (+10)

Conhecimento Sobre os Bulettes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os bulettes, muitas vezes chamados de tubarões terrestres, habitam cistos subterrâneos, cavernas ou em alguns casos, até mesmo a superfície. Eles raramente cavam mais profundamente do que alguns metros.

Grupos de Encontro

Os bulettes são criaturas solitárias, mas ocasionalmente surgem de sob a terra para ingressar em combates em andamento.

Encontro de Nível 9 (2.000 XP)
✦ 1 bulette (guerrilheiro de elite de nível 9)
✦ 3 trolls (bruto de nível 9)



BEN WOOTTEN

CAMBIONTE

Os cambiontes são o resultado do cruzamento entre diabos e mortais corrompidos ou ignorantes e herdam as piores qualidades de cada um dos seus genitores.

Cambionte da Espada Infernal **Bruto de Nível 8**
Humanoide imortal (Médio - Diabo) 350 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +7; visão no escuro
PV 106; **Sangrando** 53
CA 20; **Fortitude** 20, **Reflexos** 18, **Vontade** 21
Resistências 10 vs. flamejante
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)

⊕ **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
+10 vs. CA; 1d10+5 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Investida em Turbilhão
Quando realiza uma investida, o espada infernal pode desferir um ataque com sua espada grande contra cada inimigo que estiver ao seu alcance no final da manobra.

Pulso Triunfante
O cambionte da espada infernal ganha 5 pontos de vida temporários sempre que deixar um inimigo sangrando ou reduzir um oponente a 0 ponto de vida ou menos.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Supernal
Perícias Atletismo +13, Intimidação +14

For 20 (+9)	**Des** 18 (+8)	**Sab** 16 (+7)
Con 16 (+7)	**Int** 10 (+4)	**Car** 21 (+9)

Equipamento cota de malha, espada grande

Táticas do Espada Infernal

Um cambionte da espada infernal realiza uma investida contra um grupo de oponentes e emprega o poder *investida em turbilhão*. Em seguida ele se concentra no oponente que vê como mais fraco, buscando sangrá-lo ou matá-lo para obter os benefícios de seu *pulso triunfante*.

Cambionte Mago do Fogo Infernal **Artilheiro de Nível 18**
Humanoide imortal (Médio - Diabo) 2.000 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 130; **Sangrando** 65
CA 30 (34 contra ataques à distância); **Fortitude** 27, **Reflexos** 30 (34 contra ataques à distância), **Vontade** 32
Resistências 15 vs. flamejante
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)

⊕ **Bordão** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+20 vs. CA; 1d8+2 de dano.

Raio de Fogo Infernal (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 20; +22 vs. Reflexos; 2d8+8 de dano flamejante e o alvo fica derrubado.

Incandescer Alma (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +22 vs. Reflexos; 1d10+8 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Manto de Almas
Um manto de energia espiritual protege o mago do fogo infernal, concedendo-lhe +4 de bônus na CA e em Reflexos contra ataques à distância (já incluído nas estatísticas).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Supernal
Perícia Arcanismo +20, Blefe +22, Diplomacia +22

For 14 (+11)	**Des** 20 (+14)	**Sab** 19 (+13)
Con 16 (+12)	**Int** 22 (+15)	**Car** 27 (+17)

Equipamento robes, bordão



Táticas do Mago do Fogo Infernal

Um mago do fogo infernal usa seu *raio de fogo infernal* contra seus inimigos, derrubando-os e permitindo que seus aliados obtenham vantagem de combate. Contra adversários agrupados ele usa *incandescer alma*.

Conhecimento Sobre os Cambiontes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Alguns cambiontes nascem de mães humanas e são educados como crianças cruéis no mundo natural, enquanto outros nascem de súcubos ou outros diabos e crescem nos Nove Infernos.

Grupos de Encontro

Os diabólicos cambiontes muitas vezes trabalham como guarda-costas, tenentes ou conselheiros para seres malignos terríveis, diabos em especial.

Encontro de Nível 8 (1.800 XP)
- 4 cambiontes da espada infernal (bruto de nível 8)
- 1 súcubo (controlador de nível 9)

Encontro de Nível 18 (10.400 XP)
- 2 cambiontes magos do fogo infernal (artilheiro de nível 18)
- 1 rakshasa nobre (controlador de nível 19)
- 2 couraçados de rocha ardente (soldado de nível 18)

ANNE STOKES

CARNIÇAL

Os carniçais sentem uma fome insaciável por carne viva, que os leva a caçar vítimas sempre que possível. Eles imobilizam suas presas e as devoram enquanto o calor da vida ainda está infundido em seus corpos.

Carniçal **Soldado de Nível 5**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 200 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +2; visão no escuro
PV 63; **Sangrando** 31
CA 21; **Fortitude** 18, **Reflexos** 20, **Vontade** 17
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 8, escalar 4
(+) **Garras** (padrão; sem limite)
+12 vs. CA; 1d6+4 de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra)
+ **Mordida do Carniçal** (padrão; sem limite)
Contra um alvo imobilizado, atordoado ou inconsciente; +10 vs. CA; 3d6+4 de dano e o alvo fica atordoado (TR encerra).
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +11

For 14 (+4)	**Des** 19 (+6)	**Sab** 11 (+2)
Con 15 (+4)	**Int** 10 (+2)	**Car** 12 (+3)

Táticas do Carniçal

O carniçal se lança contra qualquer coisa que possa comer, atacando com as garras até conseguir imobilizar a presa. Assim que isso acontece, ele ataca com sua *mordida do carniçal*.

Carniçal da Horda **Lacaio de Nível 13**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 200 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +7; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 25; **Fortitude** 22, **Reflexos** 24, **Vontade** 20
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico
Deslocamento 8, escalar 4
(+) **Garras** (padrão; sem limite)
+16 vs. CA; 6 de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra)
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +16

For 17 (+8)	**Des** 22 (+11)	**Sab** 14 (+7)
Con 18 (+9)	**Int** 13 (+6)	**Car** 15 (+7)

Táticas do Carniçal da Horda

Os carniçais da horda se amontoam sobre um mesmo inimigo, aumentando as chances de que um deles consiga atingi-lo e imobilizá-lo.

Carniçal Abissal **Guerrilheiro de Nível 16**
Humanoide elemental (Médio - Morto-vivo) 1.400 XP

Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
Fedor do Sepulcro aura 3; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade em todas as defesas.
PV 156; **Sangrando** 78; veja também *sangue mortuoso*
CA 30; **Fortitude** 30, **Reflexos** 29, **Vontade** 25
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 8, escalar 4
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+21 vs. CA; 2d8+7 de dano (mais 2d6 de dano contra um alvo vivo imobilizado, atordoado ou inconsciente) e o alvo fica imobilizado (TR encerra)
Sangue Mortuoso (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Necrótico**
Explosão contígua 1; os inimigos dentro da explosão sofrem 10 de dano necrótico.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal
Perícias Furtividade +19

For 24 (+15)	**Des** 22 (+14)	**Sab** 15 (+10)
Con 20 (+13)	**Int** 16 (+11)	**Car** 10 (+8)

Táticas do Carniçal Abissal

Essa criatura é oportunista e prefere aguardar até que seu inimigo esteja envolvido em combate ou distraído de alguma outra forma antes de atacar com sua mordida.



Carniçal

DAVID GRIFFITH

Carniçal Abissal Esfomeado **Lacaio de Nível 18**
Humanoide elemental (Médio - Morto-vivo) 500 XP

Iniciativa +17 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio; veja também *sangue mortuoso*.
CA 30; **Fortitude** 30, **Reflexos** 29, **Vontade** 25
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico
Deslocamento 8, escalar 4

(+) **Garras** (padrão; sem limite)
+21 vs. CA; 7 de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

✧ **Sangue Mortuoso** (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Necrótico**
Explosão contígua 1; os inimigos dentro da explosão sofrem 5 de dano necrótico.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal
Perícias Furtividade +22

For 26 (+17)	**Des** 25 (+16)	**Sab** 17 (+12)
Con 23 (+15)	**Int** 19 (+13)	**Car** 13 (+10)

Táticas do Carniçal Abissal Esfomeado

Os esfomeados se amontoam sobre a criatura viva mais próxima, dilacerando-a até a morte com suas garras.

Carniçal Abissal Mirmídone **Lacaio de Nível 23**
Humanoide elemental (Médio - Morto-vivo) 1.275 XP

Iniciativa +17 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio; veja também *sangue mortuoso*.
CA 35; **Fortitude** 35, **Reflexos** 34, **Vontade** 31
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico
Deslocamento 8, escalar 4

(+) **Garras** (padrão; sem limite)
+26 vs. CA; 9 de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

✧ **Sangue Mortuoso** (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Necrótico**
Explosão contígua 1; os inimigos dentro da explosão sofrem 5 de dano necrótico.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal
Perícias Furtividade +22

For 27 (+18)	**Des** 25 (+17)	**Sab** 18 (+14)
Con 23 (+16)	**Int** 19 (+14)	**Car** 13 (+11)

Táticas do Carniçal Abissal Mirmídone

Essas feras se lançam à batalha, mordendo o oponente mais próximo. Embora não cause muito dano, matá-lo representa um perigo devido ao poder *sangue mortuoso*.

Conhecimento Sobre os Carniçais

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Os humanoides que cometem canibalismo, por necessidade ou perversão, tornam-se carniçais ao morrer. Essas criaturas também podem ser criadas por meio de rituais. Quando um indivíduo se transforma num carniçal, todas as preocupações, interesses e objetivos de sua vida passada desaparecem, sendo substituídos por uma fome incontrolável.

CD 20: A maioria dos carniçais adoram Doresain, o Rei dos Carniçais (um exarca de Orcus). Doresain possui um domínio no Abismo conhecido como o Reino Branco, habitado por carniçais e outros mortos-vivos comedores de carne. É chamado Reino Branco porque todos os edifícios são feitos de ossos e caminhar por suas ruas poeirentas levanta nuvens de pó branco que criam uma névoa em toda a cidade e tingem tudo de branco.

CD 25: Alguns carniçais são abençoados por Doresain com um poder maior que o de seus semelhantes. Esses carniçais abissais são os prediletos do Carniçal Rei e compõem boa parte de sua Corte dos Dentes. A Corte é composta por milhares de carniçais que vivem com Doresain em um palácio escavado no corpo petrificado, mas ainda vivo, de um primordial derrotado. Os carniçais abissais também podem ser encontrados no mundo natural e em outros planos, ajudando secretamente demônios, mortos-vivos e vilões que juraram lealdade a Doresain.

Grupos de Encontro

Os carniçais costumam ser encontrados com outros carniçais e mortos-vivos. Os carniçais abissais são vistos com outros de sua raça e demônios.

Encontro de Nível 5 (1.000 XP)
✦ 2 carniçais (soldado de nível 5)
✦ 2 esqueletos de estilhas (bruto de nível 5)
✦ 1 aparição (espreitador de nível 5)

Encontro de Nível 14 (5.100 XP)
✦ 5 carniçais da horda (lacaio de nível 13)
✦ 3 enxames de estirges (bruto de nível 12)
✦ 1 lich (humano mago) (controlador de elite de nível 14)

Encontro de Nível 16 (7.400 XP)
✦ 3 carniçais abissais (guerrilheiro de nível 16)
✦ 1 cavaleiro da morte (humano guerreiro) (soldado de elite de nível 17)

Encontro de Nível 21 (16.925 XP)
✦ 5 carniçais abissais mirmídones (lacaio de nível 23)
✦ 1 mago de larvas (artilheiro de elite de nível 21)
✦ 1 gigante da morte (bruto de nível 22)



Carniçal abissal

DAVID GRIFFITH

CAVALEIROS DA MORTE FORAM GUERREIROS PODEROSOS que aceitaram se tornar mortos-vivos por toda a eternidade para não terem que enfrentar o fim de sua existência mortal. Com suas almas ligadas às armas que empunham, eles comandam poderes necróticos que se somam à capacidade marcial de outrora.

A armadura e as armas de um cavaleiro da morte são os mesmos que ele usava em vida, mas sua aparência normalmente se torna um eco mortífero de suas formas originais. As armaduras ficam enegrecidas, riscadas por runas blasfemas e muitas vezes adornadas com cravos ensanguentados. As armas - que abrigam a alma do cavaleiro da morte - ainda conservam o polimento impecável, mas crepitam com uma energia necrótica sombria.

"Cavaleiro da Morte" é um modelo de monstro que pode ser aplicado aos personagens do Mestre. Consulte o *Guia do Mestre* para maiores informações sobre como criar um cavaleiro da morte usando esse modelo.

Conhecimento Sobre os Cavaleiros da Morte

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Os cavaleiros da morte são guerreiros esqueletos que conservam a inteligência e as habilidades de combate que possuíam em vida. Eles muitas vezes lideram outros soldados mortos-vivos numa guerra contra os seres vivos.

CD 25: Um cavaleiro da morte carrega sua alma na arma que empunha, que tem o poder de se tornar etérea e atravessar armaduras como se elas não existissem. Se ficar sem sua arma, o cavaleiro da morte fica pasmo e enfraquecido. Por outro lado, qualquer um que empunhe a arma de um cavaleiro da morte que ainda não foi destruído, fica pasmo e enfraquecido. Se sua arma for quebrada, um cavaleiro da morte pode restaurá-la com um toque.

CD 30: Acredita-se que o ritual para criar um cavaleiro da morte tenha sido criado por Orcus, Príncipe-Demônio dos Mortos-vivos. Muitos cavaleiros da morte conseguiram acesso ao ritual contatando diretamente Orcus ou um de seus servos, mas alguns o descobriram por outros métodos.

Grupos de Encontro

Os cavaleiros da morte costumam liderar outros mortos-vivos em batalhas contra os seres vivos.

Encontro de Nível 17 (9.200 XP)
- ✦ 1 cavaleiro da morte (humano guerreiro) (soldado de elite de nível 17)
- ✦ 2 carniçais abissais (guerrilheiro de nível 16)
- ✦ 2 aparições espatárias (espreitador de nível 17)

Encontro de Nível 24 (33.750 XP)
- ✦ 1 cavaleiro da morte (draconato paladino) (soldado de elite de nível 25)
- ✦ 1 wyvern apavorante (guerrilheiro de nível 24)
- ✦ 1 crânio flamejante maior (artilheiro de nível 24)
- ✦ 6 carniçais abissais mirmídones (lacaio de nível 23)

Cavaleiro da Morte (Humano Guerreiro) — **Soldado de Elite de Nível 17**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) — 3.200 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +8; visão no escuro
Coordenar Mortos-Vivos aura 10; os aliados mortos-vivos de nível inferior dentro da aura recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque.
PV 264; **Sangrando** 132; veja também *retomar o fôlego*
CA 35; **Fortitude** 32, **Reflexos** 26, **Vontade** 27
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante
Testes de Resistência +2
Deslocamento 5
Pontos de Ação 1

⊕ **Espada Espiritual** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
+23 vs. CA; 1d8+12 de dano mais 5 de dano necrótico (mais 2d6 de dano necrótico adicional com um sucesso decisivo).

Golpe Contensor (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
Requer espada espiritual; +23 vs. CA; 1d8+12 de dano mais 5 de dano necrótico e se o alvo ajustar durante seu próximo turno, o cavaleiro da morte pode usar uma interrupção imediata para realizar um ataque básico corpo a corpo contra ele.

Desafio do Guerreiro (padrão; encontro) ✦ **Arma, Necrótico**
Requer espada espiritual; +23 vs. CA; 3d8+12 mais 5 de dano necrótico e o alvo é empurrado 2 quadrados. Todos os inimigos a até 2 quadrados do alvo ficam marcados até o final do próximo turno do cavaleiro da morte.

Chamas Profanas (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante, Necrótico**
Explosão contígua 2; +19 vs. Reflexos; 6d8+12 de dano flamejante e necrótico às criaturas vivas. Mortos-vivos dentro da área da explosão (incluindo o cavaleiro da morte) causam 2d6 de dano flamejante adicional nos ataques corpo a corpo até o final do próximo turno do cavaleiro da morte.

Desafio de Combate
Sempre que o cavaleiro da morte ataca um inimigo, tendo obtido sucesso ou não, ele pode marcar o adversário. A marca persiste até o final do próximo turno do cavaleiro da morte. Além disso, sempre que um inimigo adjacente ajusta, o cavaleiro da morte realiza um ataque básico corpo a corpo contra esse oponente (usando uma interrupção imediata).

Retomar o Fôlego (padrão; encontro) ✦ **Cura**
O cavaleiro da morte gasta um pulso de cura e recupera 66 pontos de vida. Ele recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

For 20 (+13)	**Des** 12 (+9)	**Sab** 11 (+8)
Con 18 (+12)	**Int** 13 (+9)	**Car** 14 (+10)

Equipamento armadura de placas, escudo leve, espada spiritual (espada longa)

Táticas do Cavaleiro da Morte Humano

Este cavaleiro da morte usa *golpe contensor* e *desafio de combate* rodada após rodada. Se seus aliados estiverem sofrendo muitos ferimentos, ele emprega *desafio do guerreiro* para atrair os ataques, gastando um ponto de ação para usar *retomar o fôlego* se necessário. O cavaleiro da morte utiliza *chamas profanas* quando estiver rodeado por vários aliados e inimigos.

Cavaleiro da Morte (Draconato Paladino)	**Soldado de Elite de Nível 25**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo)	14.000 XP

Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro

Coordenar Mortos-Vivos aura 10; os aliados mortos-vivos de nível inferior dentro da aura recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque.

PV 373; **Sangrando** 186; veja também *retomar o fôlego*

CA 41; **Fortitude** 39, **Reflexos** 34, **Vontade** 37

Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 15 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 15 vs. radiante

Testes de Resistência +2

Deslocamento 5

Pontos de Ação 1

Espada Espiritual (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
+31 vs. CA; 1d8+16 de dano mais 5 de dano necrótico (mais 3d6 de dano necrótico adicional com um sucesso decisivo).

Golpe Destemido (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
Requer espada espiritual; +31 vs. CA, com +1 de bônus na jogada de ataque para cada aliado adjacente; 2d8+16 de dano mais 5 de dano necrótico.

Castigo Aterrorizante (padrão; encontro) ✦ **Arma, Medo**
Requer espada espiritual; +31 vs. CA; 3d8+16 de dano e o alvo é empurrado 5 quadrados e não pode se aproximar do cavaleiro da morte no seu próximo turno.

Desafio Divino (mínima; sem limite) ✦ **Necrótico**
À distância 5; o alvo fica marcado até o cavaleiro da morte usar esse poder contra outro alvo. Se o alvo realizar um ataque que não inclua o cavaleiro da morte, ele recebe -2 de penalidade nas jogadas de ataque e sofre 14 de dano necrótico.

Chamas Profanas (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante, Necrótico**
Explosão contígua 2; +27 vs. Reflexos; 6d8+14 de dano flamejante e necrótico às criaturas vivas. Mortos-vivos dentro da área da explosão (incluindo o cavaleiro da morte) causam 2d6 de dano flamejante adicional nos ataques corpo a corpo até o final do próximo turno do cavaleiro da morte.

Retomar o Fôlego (padrão; encontro) ✦ **Cura**
O cavaleiro da morte gasta um pulso de cura e recupera 93 pontos de vida. Ele recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico

For 25 (+19)	**Des** 14 (+14)	**Sab** 14 (+14)
Con 15 (+14)	**Int** 13 (+13)	**Car** 21 (+17)

Equipamento armadura de placas, escudo pesado, espada spiritual (espada longa)

Táticas do Cavaleiro da Morte Draconato

Este cavaleiro da morte realiza um *desafio divino* por rodada e fica sempre adjacente a um ou mais aliados para maximizar a eficácia do poder *golpe destemido*. Quando está cercado por vários combatentes, ele emprega seu *golpe aterrorizante* contra o oponente mais ameaçador, ou *chamas profanas* contra todos. Quando fica sangrando, ele usa seu ponto de ação para *retomar o fôlego*.



MARC SASSO

Arma Espiritual

O ritual para se tornar um cavaleiro da morte exige que o indivíduo aprisione sua essência imortal na arma usada durante a cerimônia. Caso essa arma espiritual seja quebrada ou destruída, o cavaleiro da morte pode restaurá-la totalmente com um toque, usando uma ação mínima.

Um cavaleiro da morte fica pasmo e enfraquecido enquanto não estiver com sua arma espiritual. Qualquer criatura que não seja o cavaleiro da morte ficará pasma e enfraquecida enquanto carregar a arma espiritual.

A arma espiritual perde suas propriedades quando seu cavaleiro da morte é destruído.

CAVALO

Os cavalos são amplamente utilizados como montarias e bestas de carga. Os cavalos selvagens também são uma visão comum nos vales e planícies do mundo, bem como da Agrestia das Fadas.

Os corcéis celestiais são uma raça especial imbuída de energia divina e criados para servirem aos mais nobres guerreiros. Eles são muito mais inteligentes que animais comuns. Embora não fale, o corcel celestial tem uma noção intuitiva do idioma do seu cavaleiro.

Grupos de Encontro

Manadas de cavalos selvagens vagam pelas planícies e vales do mundo, mas um encontro com um cavalo quase sempre envolve uma montaria e seu cavaleiro.

Encontro de Nível 4 (900 XP)
- ✦ 3 cavalos de guerra (bruto de nível 3)
- ✦ 3 humanos sentinelas (soldado de nível 3)

Cavalo de Montaria **Bruto de Nível 1**
Animal natural (Grande) 100 XP

Iniciativa +1 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 36; **Sangrando** 18
CA 14; **Fortitude** 15, **Reflexos** 13, **Vontade** 10
Deslocamento 10

⨺ **Coice** (padrão; sem limite)
+4 vs. CA; 1d6+4 de dano.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 19 (+4)	**Des** 13 (+1)	**Sab** 11 (+0)
Con 16 (+3)	**Int** 2 (-4)	**Car** 9 (-1)

Táticas do Cavalo de Montaria

Os cavalos de montaria geralmente entram em pânico e disparam ao perceberem o perigo, golpeando com seus cascos apenas quando acuados ou surpresos.

Cavalo de Guerra **Bruto de Nível 3**
Animal natural (Grande – Montaria) 150 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +8; visão na penumbra
PV 58; **Sangrando** 29
CA 17; **Fortitude** 16, **Reflexos** 14, **Vontade** 14
Deslocamento 8

⨺ **Coice** (padrão; sem limite)
+6 vs. CA; 1d6+5 de dano.

⨽ **Atropelar** (padrão; sem limite)
O cavalo de guerra percorre seu deslocamento máximo, podendo ingressar em espaços ocupados por inimigos. Esse movimento provoca ataques de oportunidade normalmente e o cavalo deve encerrar seu movimento em um espaço desocupado. Quando ingressar no espaço de um inimigo, o cavalo realiza um ataque, atropelando o oponente: +4 vs. Reflexos; 1d6+6 de dano e o alvo fica derrubado.

Arrancada (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 3 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
Quando realizar uma investida, o cavalo de guerra concede ao seu cavaleiro +5 de bônus nas jogadas de ataque.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 21 (+6)	**Des** 14 (+3)	**Sab** 14 (+3)
Con 18 (+5)	**Int** 2 (-3)	**Car** 10 (+1)

Táticas do Cavalo de Guerra

Ao contrário dos cavalos de montaria, os cavalos de guerra são treinados para o combate. Quando são cavalgados agressivamente, eles atacam com seus cascos ou pisoteiam os adversários.

HEATHER HUDSON



Corcel Celestial **Soldado de Nível 10**
Animal imortal (Grande - Montaria) 500 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +12; visão na penumbra
PV 111; **Sangrando** 55
CA 26; **Fortitude** 24, **Reflexos** 22, **Vontade** 21
Testes de Resistência +5 contra efeitos de medo
Deslocamento 8; veja também *andar de zéfiro*

⨺ **Coice** (padrão; sem limite)
+16 vs. CA; 1d8+6 de dano.

⨽ **Atropelar** (padrão; sem limite)
O corcel celestial percorre seu deslocamento máximo, podendo ingressar em espaços ocupados por inimigos. Esse movimento provoca ataques de oportunidade normalmente e o corcel deve encerrar seu movimento em um espaço desocupado. Quando ingressar no espaço de um inimigo, o corcel realiza um ataque, atropelando o oponente: +14 vs. Reflexos; 1d8+6 de dano e o alvo fica derrubado.

Investida Celestial (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 10 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria, Radiante**
Quando realizar uma investida, o cavaleiro de um corcel celestial causa 2d6 de dano radiante adicional.

Andar de Zéfiro
O corcel celestial ignora terrenos acidentados e pode se deslocar sobre qualquer superfície sólida ou líquida.

Tendência Leal e Bondoso **Idiomas** –
Perícias Tolerância +16

For 23 (+11)	**Des** 17 (+8)	**Sab** 15 (+7)
Con 23 (+11)	**Int** 3 (+1)	**Car** 15 (+7)

Táticas do Corcel Celestial

Estes cavalos nobres realizam investidas destemidas em combate, pisoteando os inimigos enquanto ignoram terrenos acidentados.

CÉLERE

Os céleres são criaturas feéricas rápidas e malignas que matam outras criaturas em busca de alimento, tesouros ou pura diversão. Eles gostam de armar emboscadas e enganar seus inimigos e frequentemente se aliam a criaturas com os mesmos desejos. Se durante suas armações eles deixarem um adversário muito poderoso enfurecido, eles não se envergonham em fugir num coral de risos enervantes, deixando seus supostos aliados para se cuidarem sozinhos.

Embora os céleres sejam nativos da Agrestia das Fadas, eles também perambulam pelo mundo material sempre atentos a acontecimentos interessantes e situações a serem exploradas.

Conhecimento Sobre os Céleres

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Os céleres dependem de sua velocidade e raciocínio para derrotar suas presas e iludir seus inimigos. Desonestos e cruéis, eles adoram preparar armadilhas, torturar e matar outras criaturas. Eles geralmente concentram seus ataques nos indivíduos de aspecto mais frágil enquanto se desviam dos adversários mais poderosos.

Grupos de Encontro

Os céleres se aliam prontamente a outras fadas malignas, incluindo os fomorianos. Humanoides malignos no mundo material valorizam essas criaturas como aliados e serviçais.

Encontro de Nível 9 (2.150 XP)
- 2 céleres velocistas (guerrilheiro de nível 9)
- 1 eladrin encantador do crepúsculo (controlador de nível 8)
- 1 crocodilo do lamaçal feérico (soldado de elite de nível 10)

Célere Velocista **Guerrilheiro de Nível 9**
Humanoide feérico (Pequeno) 400 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
PV 96; **Sangrando** 48
CA 24 (28 contra ataques de oportunidade); **Fortitude** 20, **Reflexos** 24, **Vontade** 20
Deslocamento 12, escalar 6; veja também *ajuste feérico* e *cortes rápidos*

(+) Espada Curta (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+14 vs. CA; 1d6+7 de dano.

Cortes Rápidos (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O célere percorre seu deslocamento total. Em dois pontos quaisquer dessa trajetória, ele realiza um ataque básico corpo a corpo com -2 de penalidade. O célere não consegue usar este poder enquanto estiver imobilizado ou lento.

Ajuste Feérico (padrão; encontro)
O célere velocista ajusta 10 quadrados.

Manter Mobilidade (mínima; recarrega ⚅)
Se estiver imobilizado, o célere velocista volta ao normal.

Tendência Maligno **Idiomas** Élfico
Perícias Acrobacia +21, Blefe +9, Furtividade +16

For 9 (+3)	**Des** 24 (+11)	**Sab** 17 (+7)
Con 16 (+7)	**Int** 14 (+6)	**Car** 10 (+4)

Equipamento espada curta

Táticas do Célere Velocista

O célere velocista fica de tocaia, esperando surpreender os inimigos. Ele utiliza *ajuste feérico* para ultrapassar as defesas dos adversários e ataca o indivíduo de aspecto mais frágil. Ele emprega o poder *cortes rápidos* sempre que possível, confiando em sua CA elevada para se esquivar dos ataques de oportunidade.



Célere Zéfiro **Espreitador de Nível 14**
Humanoide feérico (Pequeno) 400 XP

Iniciativa +20 **Sentidos** Percepção +10; visão na penumbra
PV 82; **Sangrando** 41
CA 30; **Fortitude** 26, **Reflexos** 29, **Vontade** 23
Deslocamento 12, escalar 6; veja também *velocidade cegante* e *irrefreável*

(+) Espada Curta (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+19 vs. CA; 1d6+9 de dano.

Velocidade Cegante (movimento; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Ilusão**
O célere zéfiro se desloca 12 quadrados e torna-se invisível até atacar ou até o final do seu próximo turno.

Vantagem de Combate
O célere zéfiro causa 2d6 de dano adicional e deixa o alvo pasmo (TR encerra) nos ataques corpo a corpo contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate,

Irrefreável
O célere zéfiro ignora terreno acidentado e pode se deslocar por qualquer superfície líquida ou sólida.

Tendência Maligno **Idiomas** Élfico
Perícias Acrobacia +26, Blefe +13, Furtividade +21

For 12 (+8)	**Des** 28 (+16)	**Sab** 17 (+10)
Con 22 (+13)	**Int** 16 (+10)	**Car** 12 (+8)

Equipamento espada curta

Táticas do Célere Zéfiro

O célere zéfiro utiliza sua *velocidade cegante* para manobrar a fim de obter vantagem de combate contra seus inimigos.

FRED HOOPER

CHUUL

O CHUUL ESPREITA EM LAGOS SUBTERRÂNEOS, reservatórios de água parada, grutas úmidas e fossas escuras, esperando pacientemente pela passagem de uma presa.

Chuul **Soldado de Nível 10**
Animal mágico aberrante (Grande - Aquático) 500 XP
Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +9; visão no escuro
PV 109; **Sangrando** 54
CA 27; **Fortitude** 26, **Reflexos** 20, **Vontade** 21
Deslocamento 6, natação 6
⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +17 vs. CA; 1d6+6 de dano (3d6+6 contra um alvo imobilizado).
⸸ **Ataque Duplo** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
O chuul desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, ele realiza um ataque secundário contra a criatura, usando seus tentáculos. *Ataque Secundário:* +14 vs. Fortitude; o alvo fica imobilizado (TR encerra).
Rede de Tentáculos ✦ **Venenoso**
Uma criatura atingida pelo ataque de oportunidade de um chuul fica imobilizada até o final do próximo turno do chuul.
Tendência Imparcial **Idiomas** Dialeto Subterrâneo

For 22 (+11)	**Des** 16 (+8)	**Sab** 18 (+9)
Con 21 (+10)	**Int** 4 (+2)	**Car** 14 (+7)

TÁTICAS DO CHUUL

O chuul se esconde sob a superfície de águas escuras esperando pacientemente por uma presa. Quando surge uma oportunidade, ele emerge com rapidez, agarra o inimigo com suas pinças e paralisa a vítima com os tentáculos venenosos em sua mandíbula.

Chuul Encouraçado **Soldado de Elite de Nível 23**
Animal mágico aberrante (Enorme - Aquático) 10.200 XP
Iniciativa +17 **Sentidos** Percepção +17; visão no escuro
Gemido Psíquico (Psíquico) aura 1; um chuul encouraçado emite um ruído constante de energia psíquica. Os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade na defesa de Vontade e adquirem vulnerabilidade 5 vs. psíquico.
PV 434; **Sangrando** 217
CA 39; **Fortitude** 37, **Reflexos** 31, **Vontade** 33
Testes de Resistência +2
Deslocamento 7, natação 7
Pontos de Ação 1
⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 3; +30 vs. CA; 2d8+8 de dano (5d8+8 contra um alvo imobilizado).
⸸ **Ataque Duplo** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
O chuul encouraçado desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, ele realiza um ataque secundário contra a criatura, usando seus tentáculos. *Ataque Secundário:* +28 vs. Fortitude; o alvo fica imobilizado (TR encerra).
Atração Psíquica (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
À distância 10; +29 vs. Vontade; 2d10+3 de dano psíquico e o alvo é puxado 5 quadrados.
Rede de Tentáculos ✦ **Venenoso**
Uma criatura atingida pelo ataque de oportunidade de um chuul encouraçado fica imobilizada até o final do próximo turno do chuul encouraçado.
Tendência Imparcial **Idiomas** Dialeto Subterrâneo

For 27 (+19)	**Des** 19 (+15)	**Sab** 22 (+17)
Con 25 (+18)	**Int** 4 (+8)	**Car** 16 (+14)

FRANCIS TSAI



TÁTICAS DO CHUUL ENCOURAÇADO

Essa criatura é audaciosa, tranquilamente deixando a segurança do seu esconderijo aquático para perseguir sua presa. Se imobilizar um inimigo, ela logo usa seu ponto de ação para desferir um novo *ataque duplo* contra o mesmo alvo. Se não puder alcançar a vítima com seus tentáculos, ela utiliza sua *atração psíquica* para puxá-los para dentro do seu alcance.

CONHECIMENTO SOBRE OS CHUULS

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 15: Um chuul devora praticamente toda a sua presa, exceto pelo cérebro da criatura. Os cérebros são tanto dessaborosos como venenosos para os chuul, mas eles comem todo o resto, tendo até mesmo o trabalho de arrancar cada pedacinho do crânio.

GRUPOS DE ENCONTRO

Chuuls são frequentemente encontrados dentro ou próximos de povoados de devoradores de mentes, alimentando-se dos corpos sem cérebro deixados para trás por seus mestres ilitides. Os chuuls também são treinados por outros monstros, como troglodita ou grimlocks, para trabalharem como animais de carga.

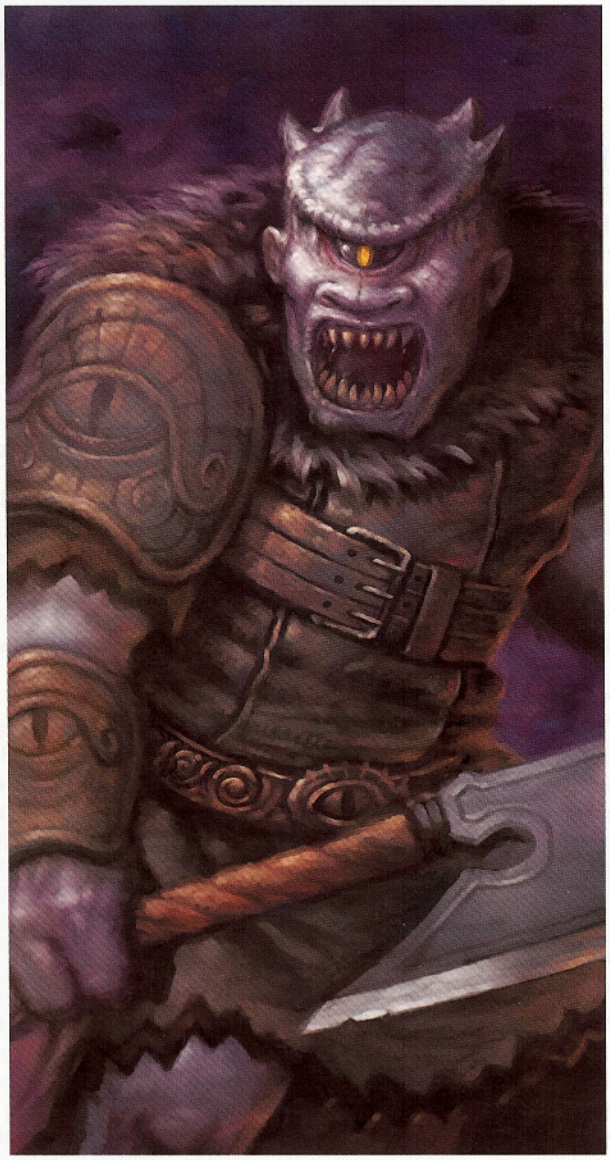
Encontro de Nível 10 (2.500 XP)
✦ 2 chuuls (soldado de nível 10)
✦ 1 crocodilo do lamaçal feérico (soldado de elite de nível 10)
✦ 1 bruxa do brejo (guerrilheiro de nível 10)

Encontro de Nível 23 (25.500 XP)
✦ 1 chuul encouraçado (soldado de elite de nível 23)
✦ 3 sanguinários (soldado de nível 23)

CICLOPE

Ciclopes são gigantes de um olho só oriundos da Agrestia das Fadas. Eles normalmente servem a senhores mais poderosos com ambições sombrias.

Ciclope Sentinela	**Lacaio de Nível 14**
Humanoide feérico (Grande)	250 XP
Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +13; visão da verdade 6	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.	
CA 27; **Fortitude** 26, **Reflexos** 23, **Vontade** 23	
Deslocamento 6	
(+) **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**	
Alcance 2; +17 vs. CA; 7 de dano.	
↓ **Olho Maligno** (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)	
O ciclope sentinela realiza um ataque básico corpo a corpo contra o atacante.	
Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico	
For 22 (+11) **Des** 16 (+8) **Sab** 17 (+8)	
Con 20 (+10) **Int** 11 (+5) **Car** 11 (+5)	
Equipamento gibão de peles, escudo pesado, machado de batalha	



Táticas do Ciclope Sentinela

Os ciclopes sentinelas cercam seus inimigos tirando sempre proveito do seu alcance. Em seguida fecham o cerco, usando seu *olho maligno* contra os que tentarem atacá-los.

Ciclope Combatente	**Lacaio de Nível 16**
Humanoide feérico (Grande)	350 XP
Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +18; visão da verdade 6	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.	
CA 32; **Fortitude** 31, **Reflexos** 27, **Vontade** 29	
Deslocamento 6	
(+) **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**	
Alcance 2; +22 vs. CA; 8 de dano.	
↓ **Olho Maligno** (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)	
O ciclope combatente realiza um ataque básico corpo a corpo contra o atacante.	
Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico	
For 25 (+15) **Des** 16 (+11) **Sab** 20 (+13)	
Con 22 (+14) **Int** 10 (+8) **Car** 13 (+9)	
Equipamento gibão de peles, escudo pesado, machado de batalha	

Táticas do Ciclope Combatente

Os ciclopes combatentes geralmente são designados para proteger criaturas com a função artilheiro ou controlador. Se seu protegido for atacado, eles rapidamente partem para a ação e empregam táticas similares a dos ciclopes sentinelas.

Ciclope Empalador	**Artilheiro de Nível 14**
Humanoide feérico (Grande)	1.000 XP
Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +16; visão da verdade 6	
PV 111; **Sangrando** 55	
CA 28; **Fortitude** 28, **Reflexos** 25, **Vontade** 26	
Deslocamento 8	
(+) **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**	
Alcance 2; +19 vs. CA; 1d10+6 de dano.	
↗ **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**	
À distância 10/20; +19 vs. CA; 1d10+6 de dano.	
↗ **Salva Empaladora** (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Arma**	
O ciclope empalador desfere dois ataques com suas lanças contra alvos diferentes a não mais de 2 quadrados de distância entre si; à distância 10; +19 vs. CA; 2d6+6 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).	
↗ **Olho Maligno** (mínima; sem limite)	
Alcance visão; o ciclope empalador recebe +2 de bônus nos ataques à distância realizados contra o alvo. Ele só pode designar um alvo por vez para seu *olho maligno*.	
Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico	
Perícias Atletismo +18	
For 23 (+13) **Des** 16 (+10) **Sab** 19 (+11)	
Con 21 (+12) **Int** 10 (+7) **Car** 12 (+8)	
Equipamento corselete de couro, 12 lanças (num feixe preso às costas)	

Táticas do Ciclope Empalador

O ciclope empalador usa seu *olho maligno* toda rodada e arremessa lanças contra o alvo designado a uma distância segura. Sempre que possível, ele usa *salva empaladora*.

HOWARD LYON

Ciclope Mundeiro **Guerrilheiro de Nível 14**
Humanoide feérico (Grande) 1.000 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +16; visão da verdade 6
Olhar de Escárnio aura 10; qualquer inimigo dentro da aura que realizar um ataque de oportunidade contra qualquer alvo sofre -5 de penalidade na jogada de ataque em questão.
PV 141; **Sangrando** 70
CA 29; **Fortitude** 28, **Reflexos** 25, **Vontade** 26
Deslocamento 8

(+) **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +20 vs. CA; 1d12+6 de dano.

Olho Maligno (mínima; sem limite)
À distância 20; o ciclope mundeiro só pode designar um alvo por vez para seu *olho maligno*. Ele pode se deslocar 2 quadrados sempre que ajustar de um quadrado adjacente ao do alvo designado.

Fulgor das Fadas (livre, quando atinge o alvo do seu poder *olho maligno*; recarrega ⚅)
O ciclope mundeiro recebe uma ação de movimento adicional, que tem que ser usada antes do final do seu turno.

Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico

For 23 (+13)	**Des** 16 (+10)	**Sab** 19 (+11)
Con 21 (+12)	**Int** 10 (+7)	**Car** 12 (+8)

Equipamento cota de malha, espada grande

Táticas do Ciclope Mundeiro

O ciclope mundeiro é um guerrilheiro magistral que usa o poder *olho maligno* para se mover em torno dos inimigos e confundir seus ataques de oportunidade.

Ciclope Lenheiro **Soldado de Nível 16**
Humanoide feérico (Grande) 1.400 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +18; visão da verdade 6
PV 158; **Sangrando** 79
CA 33; **Fortitude** 31, **Reflexos** 27, **Vontade** 29
Deslocamento 8

(+) **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +23 vs. CA; 1d12+7 de dano.

Olho Maligno (mínima; sem limite)
À distância 20; o ciclope mundeiro só pode designar um alvo por vez para seu *olho maligno*, obtendo os seguintes benefícios:
- Se o alvo designado fracassar num ataque corpo a corpo contra um aliado do ciclope lenheiro, o ciclope lenheiro pode realizar um ataque básico corpo a corpo contra esse inimigo usando uma reação imediata.
- Se o alvo designado se mover para fora do alcance do ciclope lenheiro, ele pode ajustar 1 quadrado na direção do alvo usando uma reação imediata.

Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico

For 25 (+15)	**Des** 16 (+11)	**Sab** 20 (+13)
Con 22 (+14)	**Int** 10 (+8)	**Car** 13 (+9)

Equipamento cota de malha, escudo leve, machado de batalha

Táticas do Ciclope Lenheiro

O ciclope lenheiro usa seu *olho maligno* e em seguida parte para o combate com uma investida, derrubando os inimigos em seu caminho.



ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI

(Da esquerda para a direita) ciclope empalador, ciclope lenheiro e ciclope mundeiro

Ciclope Tecelão da Batalha	**Guerrilheiro de Nível 17**
Humanoide feérico (Grande)	1.600 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +18; visão da verdade 6
PV 165; **Sangrando** 82
CA 31; **Fortitude** 30, **Reflexos** 28, **Vontade** 29
Deslocamento 8

(+) **Glaive** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +22 vs. CA; 1d10+6 de dano.

Glaive Arrebatadora (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Requer glaive; rajada contígua 2; +22 vs. CA; 1d10+6 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

Olho Maligno (mínima; sem limite)
À distância 20; o ciclope tecelão da batalha só pode designar um alvo por vez para seu *olho maligno*. O alvo sofre -2 de penalidade em seu deslocamento.

Transferir Efeito (interrupção imediata, quando sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência; encontro)
Em vez disso, o efeito é aplicado ao alvo designado pelo *olho maligno* do ciclope tecelão da batalha.

Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico

For 23 (+14)	**Des** 18 (+12)	**Sab** 20 (+13)
Con 21 (+13)	**Int** 10 (+8)	**Car** 12 (+9)

Equipamento cota de malha, glaive

Táticas do Ciclope Tecelão da Batalha

No começo do combate, o ciclope tecelão da batalha usa seu *olho maligno* para atrapalhar um adversário que seja bastante móvel. Ele depende de sua *glaive arrebatadora* para empurrar os inimigos, enquanto se deslocar pelo campo de batalha sem provocar ataques de oportunidade e usa *transferir efeito* para ignorar um efeito debilitante.

Ciclope Xamã da Tempestade	**Artilheiro de Nível 17**
Humanoide feérico (Grande)	1.600 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +17; visão da verdade 6
PV 128; **Sangrando** 64
CA 29; **Fortitude** 28, **Reflexos** 26, **Vontade** 27
Deslocamento 8; veja também *carregado pelo vento*

(+) **Bordão** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Trovejante**
Alcance 2; +22 vs. CA; 2d4+4 de dano mais 1d8 de dano trovejante.

Orbe da Tempestade (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico, Trovejante**
À distância 20; +20 vs. Reflexos; 2d8+6 de dano elétrico e trovejante.

Olho Maligno (mínima; sem limite)
À distância 20; +20 vs. Fortitude; o alvo adquire vulnerabilidade 5 vs. trovejante e vulnerabilidade 5 vs. elétrico (TR encerra ambos).

Explosão Tempestuosa (padrão; encontro) ✦ **Elétrico, Trovejante, Zona**
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; o poder cria uma zona que persiste até o final do encontro. Os inimigos que estiverem dentro da área no começo de seus turnos sofrem 2d8 de dano elétrico. Chamas desprotegidas se apagam e dano flamejante contínuo cessa imediatamente no interior da zona.

Carregado Pelo Vento (mínima; encontro)
O ciclope xamã da tempestade adquire um deslocamento de voo 8 (pairar) até o final do seu próximo turno. Se não aterrizar antes disso, ele cai.

Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico

For 18 (+12)	**Des** 16 (+11)	**Sab** 19 (+12)
Con 20 (+13)	**Int** 14 (+10)	**Car** 15 (+10)

Equipamento corselete de couro, bordão

Táticas do Ciclope Xamã da Tempestade

O ciclope xamã da tempestade apanha o máximo de inimigos possível com sua *explosão tempestuosa* antes de atacar inimigos individualmente com seus poderes *olho maligno* e *orbe da tempestade*. Se estiver acuado, ele usa *carregado pelo vento* para alcançar um local seguro ou entra na zona da *explosão tempestuosa*, usando-a como proteção.

Conhecimento Sobre os Ciclopes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os ciclopes servem voluntariamente aos fomorianos, que consideram como os verdadeiros mestres da Agrestia das Fadas. Na verdade, eles creem que os fomorianos são seres divinos. Dessa forma, os ciclopes se tornaram os súditos mais preciosos dos fomorianos, servindo como guarda-costas, soldados e artesãos - tarefas que os fomorianos consideram abaixo de sua estatura, mais que também não confiam a súditos incrédulos ou escravos.

CD 25: Os ciclopes são artesãos consumados e nas profundezas do Subterrâneo da Agrestia das Fadas, seus anciões mais renomados trabalham arduamente para forjar implementos de enorme poder para seus mestres fomorianos. Anéis mágicos, espadas com lâminas de eletricidade e escudos capazes de conter o sopro de um dragão - esses e outros são oferendas que os ciclopes colocam aos pés daqueles que consideram seus deuses.

CD 30: Os ciclopes às vezes vagam o mundo a mando de seus mestres. Tal peregrinação cumpre vários propósitos, incluindo o de guerrear contra os elfos e saquear fortalezas eladrin. Em algumas ocasiões, eles se aliam aos drow. Sempre que tal aliança é firmada, surgem rumores sobre um antigo pacto entre fomorianos e drow, conhecido como "Declaração de Eschatos". O teor exato desse acordo e o conhecimento que ele protege são desconhecidos. Quaisquer que sejam os termos secretos desse pacto, parece que os ciclopes ajudam os drow em pequenas incursões e outras iniciativas malignas.

CD 35: Os ciclopes surgiram na Agrestia das Fadas como um eco imprevisto dos ogros no mundo. Dizem que os fomorianos os moldaram e instruíram de forma semelhante a que os antigos titãs criaram e influenciaram os gigantes do mundo.

Grupos de Encontro

Os ciclopes geralmente são encontrados entre outros indivíduos de sua raça e fomorianos. Eles não hesitam em trabalhar com outras criaturas feéricas malignas caso recebam ordens de seus mestres.

Encontro de Nível 12 (3.800 XP)
✦ 4 ciclopes sentinelas (lacaio de nível 14)
✦ 2 drow combatentes (espreitador de nível 11)
✦ 1 drow mestre das lâminas (guerrilheiro de elite de nível 13)

Encontro de Nível 16 (7.200 XP)
✦ 1 ciclope xamã da tempestade (artilheiro de nível 17)
✦ 2 ciclopes tecelões da batalha (guerrilheiro de nível 17)
✦ 1 quimera (bruto de elite de nível 15)

Encontro de Nível 17 (8.800 XP)
✦ 2 ciclopes tecelões da batalha (guerrilheiro de nível 17)
✦ 2 javalis fúrias do trovão (bruto de nível 15)
✦ 1 fomoriano combatente (soldado de elite de nível 17)

Encontro de Nível 17 (9.600 XP)
✦ 2 ciclopes lenheiros (soldado de nível 16)
✦ 2 ciclopes empaladores (artilheiro de nível 14)
✦ 1 fomoriano verdugo (controlador de elite de nível 19)

COBRA

As cobras monstruosas são caçadoras pacientes e sorrateiras que enxergam os humanoides como presas. A maioria delas não passa de animais perigosos, mas o deus negro Zehir abençoa algumas delas com um intelecto maligno.

Víbora da Morte **Bruto de Nível 5**
Animal natural (Médio - Réptil) 200 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
Guizo Mortal (Medo) aura 2; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
PV 75; **Sangrando** 37
CA 17; **Fortitude** 16, **Reflexos** 18, **Vontade** 16
Resistências 10 vs. venenoso
Deslocamento 4, escalar 4
(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
+8 vs. CA; 1d6+4 de dano e a víbora da morte realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +6 vs. Fortitude; 1d8+2 de dano venenoso e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).
Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 12 (+3) **Des** 19 (+6) **Sab** 10 (+2)
Con 15 (+4) **Int** 2 (-2) **Car** 14 (+4)

Táticas da Víbora da Morte

A víbora da morte morde indiscriminadamente e deixa que seu veneno atue.

Jiboia Constritora **Soldado de Nível 9**
Animal natural (Grande - Réptil) 400 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +12; visão na penumbra
PV 96; **Sangrando** 48
CA 25; **Fortitude** 25, **Reflexos** 22, **Vontade** 22
Deslocamento 6, escalar 6, natação 6
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+15 vs. CA; 1d10+6 de dano e o alvo é agarrado (até escapar).
Constrição (padrão; sem limite)
Contra um alvo agarrado pela jiboia constritora; +13 vs. Fortitude; 2d6+12 de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno da jiboia.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +12
For 22 (+10) **Des** 16 (+7) **Sab** 17 (+7)
Con 16 (+7) **Int** 2 (+0) **Car** 10 (+4)

Táticas da Jiboia Constritora

Esta cobra se concentra destemidamente numa só presa, mesmo em meio a um grupo numeroso. A jiboia morde sua vítima, a agarra e, nas rodadas seguintes, tenta esmagá-la até a morte.

Cobra Flamejante **Artilheiro de Nível 9**
Animal elemental (Médio - Fogo, Réptil) 400 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +12
PV 74; **Sangrando** 37
CA 23; **Fortitude** 19, **Reflexos** 22, **Vontade** 20
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 6
(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+12 vs. CA; 1d6+5 de dano mais 1d6 de dano flamejante.
Cuspir Fogo (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 10; +13 vs. Reflexos; 2d6+5 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 11 (+4) **Des** 20 (+9) **Sab** 16 (+7)
Con 14 (+6) **Int** 2 (+0) **Car** 10 (+4)

Táticas da Cobra Flamejante

A cobra flamejante instintivamente tenta matar ou incapacitar os inimigos de uma distância segura, cuspindo fogo sobre suas presas. Somente quando as vítimas estão gravemente queimadas é que ela se aproxima para abatê-las com uma mordida.

Cobra das Sombras **Guerrilheiro de Nível 16**
Animal sombrio (Grande - Réptil) 1.400 XP

Iniciativa +17 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 158; **Sangrando** 79
CA 30; **Fortitude** 28, **Reflexos** 29, **Vontade** 27
Resistências 10 vs. venenoso
Deslocamento 7, escalar 7; veja também *golpe das sombras mutáveis*
(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 2; +21 vs. CA; 2d6+7 de dano e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).
Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
A cobra das sombras desfere duas mordidas e ajusta 1 quadrado antes, entre ou depois dos ataques.
Golpe das Sombras Mutáveis (padrão; encontro) ✦ **Venenoso**
A cobra das sombras ajusta 7 quadrados e desfere uma mordida contra dois alvos diferentes em quaisquer pontos dessa trajetória.
Sumir na Noite (padrão; encontro)
A cobra das sombras adquire as qualidades incorpóreo e alternância e fica invisível na penumbra até o final do seu próximo turno.
Tendência Maligno **Idiomas** –
Perícias Furtividade +20
For 20 (+13) **Des** 25 (+15) **Sab** 10 (+8)
Con 22 (+14) **Int** 4 (+5) **Car** 20 (+13)

Táticas da Cobra das Sombras

A cobra das sombras prefere surpreender os adversários usando sua furtividade natural e a proteção da escuridão. Ao atacar, ela emprega *golpe das sombras mutáveis* para se deslocar pela linha de frente enquanto desfere mordidas. Nas rodadas seguintes, ela emprega *ataque duplo* e tenta envenenar o máximo de oponentes possível. Quando esta acuada, a cobra utiliza *sumir na noite* para fugir.



(Da esquerda para a direita) cobra das sombras, víbora da morte, jiboia constritora e cobra flamejante

Conhecimento Sobre as Cobras

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Natureza CD 15: As víboras da morte são cobras venenosas comuns em florestas, selvas e cavernas. Seu chocalho ósseo causa medo em suas presas. Esse fato, combinado ao seu veneno letal, deu origem ao seu nome.

Natureza CD 15: As jiboias constritoras são comumente encontradas em florestas, pântanos, selvas e áreas subterrâneas. Elas matam sua presa esmagando-a com o corpo.

Arcanismo CD 15: As cobras flamejantes cospem fogo líquido letal contra suas presas. Rituais simples são capazes de invocá-las do Caos Elemental para servirem como guardiões ou aliados.

Arcanismo CD 20: As cobras das sombras foram supostamente criadas por Zehir, deus da noite e do veneno. Os yuan-ti as veneram como uma manifestação dessa divindade, incorporando todas as suas qualidades, incluindo a astúcia, superior à maioria dos outros animal.

Grupos de Encontro

As víboras da morte geralmente aguardam no fundo de fossos ou em ninhos cultivados por cultistas humanos de Zehir, pelo povo-lagarto ou por goblins e outros humanoides.

Encontro de Nível 5 (1.050 XP)
- ✦ 2 víboras da morte (bruto de nível 5)
- ✦ 1 escama-verde místico do charco (controlador de nível 6)
- ✦ 2 escamas-verdes dardejadores (espreitador de nível 5)

Embora os verdadeiros yuan-ti sejam significativamente mais poderosos que as jiboias constritoras, os ofidianos cultistas geralmente criam essas cobras em seus templos.

Encontro de Nível 8 (1.800 XP)
- ✦ 1 jiboia constritora (soldado de nível 9)
- ✦ 1 ofidiano assassino (espreitador de nível 9)
- ✦ 2 ofidianos combatentes (bruto de nível 8)
- ✦ 4 ofidianos iniciados (lacaio de nível 7)

Em teoria, qualquer um é capaz de comandar uma cobra flamejante e se aproveitar de seus ataques à distância.

Encontro de Nível 9 (2.150 XP)
- ✦ 2 cobras flamejantes (artilheiro de nível 9)
- ✦ 1 troglodita praguejador (controlador de nível 8)
- ✦ 2 trogloditas espancadores (soldado de nível 6)
- ✦ 1 andarilho de magma (guerrilheiro de nível 10)

As cobras das sombras são mais comumente encontradas na companhia de yuan-ti. Elas também operam com medusas e outras criaturas similares, assim como seres do Pendor das Sombras.

Encontro de Nível 15 (6.000 XP)
- ✦ 2 cobras das sombras (guerrilheiro de nível 16)
- ✦ 1 yuan-ti maledicente recitante (artilheiro de nível 15)
- ✦ 2 yuan-ti abominações (soldado de nível 14)

BEN WOOTTEN

COLOSSO

Assim como um golem, porém gigantesco, o colosso existe para cumprir a vontade do seu criador. Um colosso é uma imensa estátua animada, geralmente de forma humanoide e moldada a partir da imagem de um deus ou outra entidade poderosa.

Colosso Divinal **Bruto de Elite de Nível 29**
Autômato imortal (Enorme - Construto) 30.000 XP

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepção +26
Presença Reverberante (Psíquico) aura 5; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 20 de dano psíquico.
PV 662; **Sangrando** 331
CA 43; **Fortitude** 48, **Reflexos** 40, **Vontade** 45
Imunidades doenças, medo, sono, venenoso; **Resistências** 30 vs. energético, 30 vs. psíquico
Testes de Resistência +2
Deslocamento 10
Pontos de Ação 1

Arma Energética (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Energético, Psíquico**
Alcance 3; +32 vs. CA; 4d12+15 de dano energético e o colosso realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +25 vs. Vontade; 3d6 de dano psíquico e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do colosso divinal.

Golpe Defensivo (reação imediata, quando um inimigo se desloca para uma posição adjacente ao colosso divinal; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Psíquico**
+32 vs. CA; 4d12+15 de dano mais 3d6 de dano psíquico e o colosso realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +30 vs. Fortitude; o alvo é empurrado 5 quadrados e fica derrubado e pasmo (TR encerra).

Míssil de Energia (padrão; sem limite) ✦ **Energético**
À distância 20; +30 vs. Reflexos; 3d10+3 de dano energético e o alvo é empurrado 5 quadrados.

Voz do Demiurgo (padrão; encontro) ✦ **Psíquico**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +26 vs. Vontade; 3d8+11 de dano psíquico e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do colosso divinal.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 40 (+29)	**Des** 21 (+19)	**Sab** 34 (+26)
Con 31 (+24)	**Int** 4 (+11)	**Car** 17 (+17)

Táticas do Colosso Divinal

O colosso emprega *voz do demiurgo* quando está cercado por vários inimigos. Em seguida realiza ataques corpo a corpo, usando *míssil de energia* apenas se não houver alvos ao seu alcance.

Conhecimento Sobre os Colossos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo ou Religião bem-sucedido.

CD 25: Para animar um colosso é necessário construir sua estátua e então infundir-lhe com "vida" por meio de um ritual épico. Esse tipo de poder é raro, mas dão alcance de criaturas como lordes demoníacos e exarcas divinos.



Grupos de Encontro

A estátua mais alta de uma cidade pode ser sua principal defesa, o ídolo de um deus pode atacar aqueles que profanam o tempo de sua divindade ou um par de esculturas enormes podem servir como guardiões do covil de outra criatura.

Encontro de Nível 28 (66.000 XP)
- ✦ 1 colosso divinal (bruto de elite de nível 29)
- ✦ 4 draconatos campeões (soldado de nível 26)

Encontro de Nível 29 (85.000 XP)
- ✦ 1 colosso divinal (bruto de elite de nível 29)
- ✦ 3 funestos ceifadores (soldado de nível 27)
- ✦ 2 enxames de corvos do desgosto (bruto de nível 27)

CARL FRANK

CONSTRITOR

Esta criatura subterrânea agarra suas vítimas com os tentáculos e as arrasta para o alcance de sua boca monstruosa, repleta de dentes.

Um constritor se alimenta de qualquer coisa que possa agarrar. Seu corpo pétreo torna difícil perceber sua presença em cavernas naturais. Ao encontrar uma caverna ou passagem adequada, o constritor se mescla com as estalagmites e estalactites ao seu redor, esperando pela passagem de presas apetitosas.

Constritor **Controlador de Elite de Nível 14**
Animal mágico elemental (Grande - Terra) 2.000 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
PV 284; **Sangrando** 142
CA 30; **Fortitude** 29, **Reflexos** 24, **Vontade** 26
Imunidades petrificação
Testes de Resistência +2
Deslocamento 2, escalar 2 (patas de aranha)
Pontos de Ação 1

⊕ **Tentáculo** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 10; +17 vs. Reflexos; 2d10+4 de dano e o alvo é agarrado (até escapar ou até atingir o tentáculo; veja *agarrar com tentáculo*). Enquanto estiver agarrado, o alvo também fica enfraquecido.

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
O constritor realiza dois ataques com os tentáculos.

Recolher (mínima 2/rodada; sem limite)
O constritor desfere um ataque contra uma criatura agarrada; +17 vs. Fortitude; o alvo é puxado 5 quadrados. O constritor só pode usar este poder contra um mesmo alvo agarrado uma vez por turno.

Mordida (padrão; sem limite)
+19 vs. CA; 2d10+10 de dano.

Corpo Pétreo
Um constritor imóvel, com os tentáculos retraídos e com os olhos e bocas fechados parece uma formação de rochas pontudas - uma estalactite ou estalagmite. Neste estado, a criatura só pode ser reconhecida com um teste de Percepção CD 30.

Agarrar com Tentáculo
O constritor pode atacar e agarrar com até dois tentáculos por vez. Enquanto estiver agarrando um inimigo, ele consegue agir normalmente, mas não pode usar aquele tentáculo para realizar um ataque. É possível atacar o tentáculo de um constritor para fazer com que ele liberte uma criatura agarrada; as defesas do tentáculo são as mesmas da criatura. Um ataque dirigido ao tentáculo não fere o constritor, mas faz com que ele solte sua vítima e retraia o tentáculo.

Tendência Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Furtividade +13

For 19 (+11)	**Des** 12 (+8)	**Sab** 16 (+10)
Con 22 (+13)	**Int** 11 (+7)	**Car** 9 (+6)

Táticas do Constritor

O constritor tem grandes chances de surpreender os adversários usando sua habilidade *corpo pétreo*. Quando ataca suas vítimas, ele emprega *ataque duplo* para golpear com dois de seus tentáculos, que secretam um veneno debilitante. Às vezes ele usa ambos contra o mesmo alvo, mas geralmente tenta agarrar duas refeições simultaneamente. Em seguida o constritor utiliza *recolher* para arrastar as presas agarradas até suas mandíbulas dentadas (como se trata de uma ação mínima, ele pode usar esse poder duas vezes na mesma rodada em que emprega *ataque duplo*, mas apenas uma vez contra cada alvo agarrado).



WARREN MAHY

Conhecimento Sobre os Constritores

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os constritores são muito comuns nas vastas cavernas e túneis do Subterrâneo. Eles são espertos o suficiente para firmar acordos com outras criaturas subterrâneas inteligentes, guardando túneis e cavernas em troca de alimento ou tesouros.

CD 25: Os constritores engolem os tesouros que encontram, armazenando-as numa câmara estomacal reserva. Ao morrer, esse órgão pode ser aberto para revelar o que a criatura armazenou ao longo dos anos.

Grupos de Encontro

Os constritores às vezes firmam acordos com outros residentes do Subterrâneo, como os drow, trogloditas e devoradores de mentes, guardando câmaras ou corredores desde que seus aliados concordem em fornecer refeições regulares - de preferência vivas e gritando. Outros predadores do Subterrâneo, como os balranotes, os grells e os tríbulos brutais, às vezes espreitam nas proximidades do covil do constritor e atacam grupos incautos ocupados com a criatura.

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)
- ✦ 1 constritor (controlador de elite de nível 14)
- ✦ 1 devorador de mentes infiltrador (espreitador nível 14)
- ✦ 2 trolls da guerra (soldado de nível 14)

Encontro de Nível 14 (5.200 XP)
- ✦ 1 constritor (controlador de elite de nível 14)
- ✦ 1 drow aracnomante (artilheiro de nível 13)
- ✦ 4 drow combatentes (espreitador de nível 11)

CORROMPIDO

Os corrompidos são humanoides insanos corrompidos pelo contato com o Reino Distante, um plano longínquo e enlouquecedor. Os corrompidos podem ter várias formas e tamanhos, mas compartilham um desprezo universal pelas criaturas naturais.

Os corrompidos se reúnem em bandos nômades e são atraídos ao serviço de criaturas aberrantes poderosas, como aboletes, observadores e devoradores de mentes.

Conhecimento Sobre os Corrompidos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 15: Os corrompidos formam clãs pouco coesos que se abrigam em estruturas pré-existentes ou regiões subterrâneas, transformando esses locais em labirintos enlouquecedores repletos de coisas estranhas. Eles também cooperam com outras criaturas aberrantes.

Grupos de Encontro

Os corrompidos são atraídos por outras criaturas aberrantes e vice-versa.

Encontro de Nível 11 (3.050 XP)
- 1 corrompido vidente (artilheiro de nível 11)
- 2 corrompidos enfurecidos (soldado de nível 9)
- 3 corrompidos estremecidos (controlador de nível 8)
- 1 grell (soldado de elite de nível 7)

Corrompido Estremecido — **Controlador de Nível 8**
Humanoide aberrante (Pequeno) — 350 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 87; **Sangrando** 43
CA 22; **Fortitude** 19, **Reflexos** 21, **Vontade** 20
Deslocamento 4, teleporte 4

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
+13 vs. CA; 1d4+4 de dano e o alvo fica lento (TR encerra). Se já estiver lento, em vez disso, o alvo fica pasmo (TR encerra).

↛ **Verme Mental** (padrão; encontro) ✦ **Psíquico**
À distância 10; +10 vs. Vontade; o alvo sofre -2 de penalidade em sua defesa de Vontade e fica lento (TR encerra ambos).

↛ **Sussurros de Insanidade** (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Psíquico**
À distância 5; criaturas surdas são imunes; +10 vs. Vontade; 4d6+3 de dano psíquico e o alvo fica lento (TR encerra). Se já estiver lento, em vez disso, o alvo fica pasmo (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo, telepatia 10
Perícias Furtividade +13

For 8 (+3)	**Des** 19 (+8)	**Sab** 3 (+0)
Con 15 (+6)	**Int** 11 (+4)	**Car** 16 (+7)

Táticas do Corrompido Estremecido

O corrompido estremecido emprega *verme mental* contra o inimigo de aspecto mais frágil. Se obtiver sucesso, ele se aproxima o suficiente para usar *sussurros de insanidade* contra o mesmo oponente, aproveitando-se do estado mental debilitado da presa. Ele é capaz de se teleportar de um lugar para outro, evitando ataques de oportunidade enquanto golpeia com as garras até que o poder *sussurros de insanidade* seja recarregado.

Corrompido Mutilador — **Guerrilheiro de Nível 8**
Humanoide aberrante (Médio) — 350 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
PV 86; **Sangrando** 43; veja também *dança das adagas*
CA 22 (24 enquanto estiver sangrando); **Fortitude** 19, **Reflexos** 20 (22 enquanto estiver sangrando), **Vontade** 19; veja também *mobilidade do mutilador*
Deslocamento 7 (9 enquanto estiver sangrando)

⊕ **Adaga de Ossos** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+13 vs. CA; 1d4+3 de dano.

Dança das Adagas (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez) ✦ **Arma**
O corrompido mutilador desfere quatro ataques com sua adaga e ajusta 1 quadrado após cada ataque.

↛ **Adagas de Ossos** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O corrompido mutilador desfere dois ataques com suas adagas de ossos. À distância 5/10; +13 vs. CA; 1d4+3 de dano.

Vantagem de Combate
O corrompido mutilador causa 2d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Mobilidade do Mutilador
O corrompido mutilador recebe +5 de bônus racial na CA contra ataques de oportunidade provocados pelo deslocamento.

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo, telepatia 10
Perícias Atletismo +10, Furtividade +12

For 13 (+5)	**Des** 17 (+7)	**Sab** 6 (+2)
Con 14 (+6)	**Int** 10 (+4)	**Car** 14 (+6)

Equipamento 8 adagas

Táticas do Corrompido Mutilador

O corrompido mutilador depende de sua velocidade e da *mobilidade do mutilador* para se deslocar pelo campo de batalha. No começo do combate e novamente quando sangrar, ele emprega *dança das adagas* para se esgueirar entre os inimigos e atacar várias vezes.

Corrompido Enfurecido — **Soldado de Nível 9**
Humanoide aberrante (Médio) — 400 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +0; visão na penumbra
Aura do Enfurecido aura 1; qualquer criatura dentro da aura que realizar um ataque corpo a corpo, visa uma criatura aleatória ao seu alcance.
PV 102; **Sangrando** 51
CA 25; **Fortitude** 26 (28 enquanto estiver sangrando), **Reflexos** 21, **Vontade** 21
Imunidades medo
Deslocamento 7

⊕ **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+14 vs. CA (+16 enquanto estiver sangrando); 1d10+4 de dano (1d10+6 enquanto estiver sangrando).

Investida Enfurecida (padrão; sem limite)
O corrompido enfurecido realiza uma investida e causa 5 de dano adicional se obtiver sucesso no ataque básico corpo a corpo.

Realimentação Mental ✦ **Psíquico**
Se o corrompido enfurecido for atacado por um efeito de encanto, tanto ele quanto seu atacante sofrem 10 de dano psíquico.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo, telepatia 10

For 18 (+8)	**Des** 12 (+5)	**Sab** 3 (+0)
Con 22 (+10)	**Int** 8 (+3)	**Car** 12 (+5)

Equipamento espada grande

Táticas do Corrompido Enfurecido

Este corrompido realiza uma *investida enfurecida*, atacando o inimigo mais próximo e utilizando sua *aura do enfurecido* para fazer com que as criaturas adjacentes ataquem alvos aleatórios. Ele luta até a morte.



(Da esquerda para a direita) corrompido vidente, estremecido, enfurecido, brutamontes e mutilador

Corrompido Vidente	**Artilheiro de Nível 11 (Líder)**
Humanoide aberrante (Médio)	600 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +9; visão na penumbra

Intuição Asquerosa aura 10; os aliados dentro da aura capazes de ouvir o corrompido vidente recebem +2 de bônus de poder em uma jogada de ataque, teste de perícia, teste de habilidade ou teste de resistência realizado durante seu turno.

PV 86; **Sangrando** 43

CA 24; **Fortitude** 19, **Reflexos** 23, **Vontade** 21

Deslocamento 6, teleporte 3

(+) **Cajado Retorcido** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+14 vs. CA; 1d8+6 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Orbe Distorcido (padrão; sem limite)
À distância 10; +16 vs. Reflexos; 1d8+6 de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra)

Rajada de Distorção (padrão; diário)
Rajada contígua 5; +12 vs. Fortitude; 2d8+6 de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra). Criaturas aberrantes sofrem metade do dano.

Dobrar o Espaço (interrupção imediata, quando é atingido por um ataque; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Teleporte**
O corrompido vidente se teleporta 3 quadrados.

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo, telepatia 10

For 10 (+5)	**Des** 14 (+7)	**Sab** 8 (+4)
Con 14 (+7)	**Int** 22 (+11)	**Car** 18 (+9)

Equipamento cajado

Táticas do Corrompido Vidente

O corrompido vidente utiliza *intuição asquerosa* para benefício de seus aliados enquanto emprega sua habilidade de teleporte e o poder *dobrar o espaço* para ficar fora de perigo. Ele arremessa *orbes deformados* até ser capaz de atingir múltiplos inimigos com sua *rajada de distorção*, sem se importar se seus aliados serão pegos pelo efeito.

Corrompido Brutamontes	**Bruto de Nível 12**
Humanoide aberrante (Grande)	700 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +9; visão na penumbra

PV 150; **Sangrando** 75

CA 24; **Fortitude** 27 (29 enquanto estiver sangrando), **Reflexos** 22, **Vontade** 22

Imunidades medo

Deslocamento 8

(+) **Pancada** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +15 vs. CA (+17 enquanto estiver sangrando); 2d8+7 de dano (3d8+9 enquanto estiver sangrando).

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo, telepatia 10

For 24 (+13)	**Des** 14 (+8)	**Sab** 7 (+4)
Con 20 (+11)	**Int** 7 (+4)	**Car** 14 (+8)

Táticas do Corrompido Brutamontes

Este corrompido destemido ataca com seus punhos ensanguentados. Ele luta até a morte.

DAVE ALLSOP

CRÂNIO FLAMEJANTE

Criados a partir da caixa craniana de magos e outros conjuradores, essas criaturas servem como guardiões mortos-vivos inteligentes.

Crânio Flamejante **Artilheiro de Nível 8**
Autômato natural (Miúdo - Morto-vivo) 350 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +11
PV 70; **Sangrando** 35
Regeneração 5
CA 21; **Fortitude** 18, **Reflexos** 23, **Vontade** 21
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. flamejante, 5 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento voo 10 (pairar)

Mordida Ígnea (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 0; +10 vs. CA; 1 de dano mais 1d8 de dano flamejante.

Raio de Chamas (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 10; +12 vs. Reflexos; 2d6+6 de dano flamejante.

Bola de Fogo (padrão; encontro) ✦ **Flamejante**
Explosão de área 3 a até 20 quadrados; +12 vs. Reflexos; 3d6+6 de dano flamejante. *Fracasso:* Metade do dano. O crânio flamejante pode excluir dois aliados do efeito.

Mãos Mágicas (mínima; sem limite) ✦ **Conjuração**
Como o poder mãos mágicas do mago (*Livro do Jogador* pág. 118).

Iluminação
O crânio flamejante emana luz plena num raio de 5 quadrados, mas pode reduzir seu brilho para penumbra com raio de 2 quadrados usando uma ação livre.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, outro qualquer
Perícias Furtividade +12

For 5 (+1)	**Des** 16 (+7)	**Sab** 14 (+6)
Con 16 (+7)	**Int** 22 (+10)	**Car** 20 (+9)



RON SPEARS

Táticas do Crânio Flamejante

O crânio flamejante usa seu deslocamento de voo para ficar fora do alcance corpo a corpo, enquanto atinge os inimigos com seus poderes *raio de chamas* e *bola de fogo*. Ele é capaz de manipular objetos com o poder *mãos mágicas*; em combate, ele utiliza essa habilidade para acionar alavancas, reativar armadilhas, fechar portas e coisas similares.

Crânio Flamejante Maior **Artilheiro de Nível 24**
Autômato natural (Pequeno - Morto-vivo) 6.050 XP

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepção +22; visão da verdade 6
PV 174; **Sangrando** 87
Regeneração 10
CA 37; **Fortitude** 34, **Reflexos** 39, **Vontade** 37
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. flamejante, 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento voo 10 (pairar)

Mordida Ígnea (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+26 vs. CA; 1d4 de dano mais 2d6 de dano flamejante.

Raio de Chamas (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 20; +28 vs. Reflexos; 2d8+10 de dano flamejante e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do crânio flamejante maior.

Tempestade de Fogo (padrão; encontro) ✦ **Flamejante**
Explosão de área 4 a até 20 quadrados; +27 vs. Reflexos; 3d6+10 de dano flamejante. *Fracasso:* Metade do dano. A tempestade de fogo bloqueia a linha de visão, causa 10 de dano flamejante a qualquer criatura que começar seu turno dentro da área e desaparece no final do próximo turno no crânio flamejante maior. A criatura pode excluir seus aliados deste efeito.

Mãos Mágicas (mínima; sem limite) ✦ **Conjuração**
Como o poder mãos mágicas do mago (*Livro do Jogador* pág. 118).

Iluminação
O crânio flamejante emana luz plena num raio de 5 quadrados, mas pode reduzir seu brilho para penumbra com raio de 2 quadrados usando uma ação livre.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, outro qualquer
Perícias Furtividade +24

For 10 (+12)	**Des** 25 (+19)	**Sab** 21 (+17)
Con 24 (+19)	**Int** 30 (+22)	**Car** 28 (+21)

Táticas do Crânio Flamejante Maior

O crânio flamejante maior utiliza *tempestade de fogo* no começo do combate e em seguida queima os inimigos com *raios de chamas*.

Conhecimento Sobre os Crânios Flamejantes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Os rituais para a criação de crânios flamejantes são muito antigos, e por isso, essas criaturas normalmente só existem em locais que se perderam na história. Os crânios flamejantes podem possuir conhecimentos obscuros e grandes segredos.

Grupos de Encontro

O crânio flamejante é uma criatura artificial e portanto pode ser encontrado com qualquer ser capaz de criá-lo ou comandá-lo.

Encontro de Nível 8 (1.750 XP)
- ✦ 1 crânio flamejante (artilheiro de nível 8)
- ✦ 2 múmias guardiãs (bruto de nível 8)
- ✦ 1 oni assombração noturna (controlador de elite de nível 8)

Cultistas dracônicos leais a Tiamat geraram as primeiras crias dracônicas por meio de rituais arcanos. Eles corromperam ovos de dragão, infundindo-os com o sangue de outras criaturas, dando origem a novos monstros com características dracônicas. Exércitos inteiros de crias dracônicas foram criados para guerrear contra as forças de Bahamut, mas nem todas as crias foram geradas para essa função.

As crias dracônicas foram concebidas com o intuito de procriar. Com o tempo, cada uma delas tornou-se uma nova raça com um temperamento muito similar ao do dragão correspondente. Os rituais que originaram as primeiras crias dracônicas foram parar em muitos tomos, permitindo a criação de novas variedades. Embora os ovos de dragões cromáticos sirvam perfeitamente para esses rituais, o mesmo ocorre com os ovos de outras famílias de dragões.

Cria Vermelha Lança-Fogo

Esta pesada criatura vomita bolas de fogo que incendeiam alvos solitários ou causam explosões com o impacto.

Cria Vermelha Lança-Fogo **Artilheiro de Nível 12**
Animal natural (Grande - Réptil) 700 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra
Fogo Interior (Flamejante) aura 5; os aliados dentro da aura adquirem resistência vs. flamejante
PV 97; **Sangrando** 48
CA 25; **Fortitude** 25, **Reflexos** 22, **Vontade** 21
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 4

(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+16 vs. CA; 1d10+4 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Expelir Fogo (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 12; +15 vs. Reflexos; 2d6+1 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Explosão de Fogo (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +15 vs. Reflexos; 3d6+1 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra). *Fracasso:* Metade do dano, sem dano contínuo.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 18 (+10) **Des** 13 (+7) **Sab** 13 (+6)
Con 19 (+10) **Int** 2 (+2) **Car** 8 (+5)



Táticas da Cria Vermelha Lança-Fogo

A cria vermelha lança-fogo é treinada para atacar os inimigos à distância usando *expelir fogo* contra um único oponente ou *explosão de fogo* contra múltiplos alvos. Ferozes quando acuadas e lentas demais para fugir, elas lutam até a morte.

Conhecimento Sobre as Crias Vermelhas Lança-Fogo

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: As crias vermelhas costumam servir como artilharia móvel nos exércitos de monstros, bombardeando os inimigos com emissões de fogo.

CD 25: Apesar de sua pouca inteligência, as crias vermelhas podem ser treinadas para distinguir os aliados dos inimigos. Os aliados que ficarem próximos da criatura adquirem certa proteção contra dano flamejante.

Cria Negra Teia-das-Trevas

Esta criatura assombra cavernas remotas, aprisionando e devorando os transeuntes.

Cria Negra Teia-das-Trevas **Espreitador de Nível 16**
Animal natural (Grande - Réptil) 1.400 XP

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepção +8; visão no escuro
PV 120; **Sangrando** 60
CA 30; **Fortitude** 26, **Reflexos** 27, **Vontade** 20; veja também *trevas*
Resistências 15 vs. ácido
Deslocamento 8, escalar 8 (patas de aranha); veja também *ataque corpo a corpo em movimento*

(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
+21 vs. CA; 2d10+6 de dano e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Investida com Chifres (padrão; sem limite)
A cria negra teia-das-trevas realiza uma investida; +21 vs. Fortitude; 2d8+7 de dano, o alvo fica derrubado e a cria negra teia-das-trevas desfere uma mordida contra o mesmo alvo.

Ataque Corpo a Corpo em Movimento (padrão; sem limite)
A cria negra teia-das-trevas percorre metade do seu deslocamento e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. A cria negra não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Teia Ácida (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
À distância 10; +20 vs. Reflexos; o alvo sofre 10 de dano ácido contínuo e fica impedido (TR encerra ambos).

Trevas
Se a cria negra teia-das-trevas não se deslocar durante seu turno, as sombras que rodopiam constantemente ao seu redor se condensam numa massa vaporosa que lhe concede ocultação até o começo do seu próximo turno.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +20
For 22 (+14) **Des** 24 (+15) **Sab** 10 (+8)
Con 18 (+12) **Int** 2 (+4) **Car** 8 (+7)

Táticas da Cria Negra Teia-das-Trevas

A cria negra teia-das-trevas confia em sua furtividade para permanecer escondida e então emprega *investida em riste* para colidir contra um oponente. Contudo, a criatura não fica parada por muito tempo, usando seu *ataque corpo a corpo em movimento* no próximo turno para se afastar do alvo. Se estiver acuada por vários inimigos, a teia-das-trevas usa sua *teia ácida* para contê-los.

FRANCIS TSAI



Conhecimento Sobre as Crias Negras Teia-das-Trevas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: A teia-das-trevas pode se envolver numa nuvem de sombras que torna difícil enxergá-la em combate. Sua hostilidade e pouca inteligência as tornam extremamente inapropriadas para o adestramento.

CD 25: Esta criatura apanha suas presas em teias grudentas que gotejam ácido. No entanto, a teia-das-trevas é um predador impaciente e não espera que a vítima sucumba ao ácido antes de devorá-la.

Cria Azul Matadora-de-Deuses

De estatura aterrorizante, as matadoras-de-deuses podem devastar cidades inteiras. Ao contrário de seus parentes mais bestiais, esta criatura é inteligente o suficiente para servir a qualquer um capaz de comprar sua lealdade.

Cria Azul Matadora-de-Deuses **Bruto de Elite de Nível 22**
Humanoide natural (Enorme - Réptil) 8.300 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +17; visão na penumbra
PV 510; **Sangrando** 255
CA 36; **Fortitude** 36, **Reflexos** 31, **Vontade** 33
Resistências 30 vs. elétrico, 30 vs. trovejante
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8
Pontos de Ação 1

⊕ **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Elétrico**
Alcance 3; +26 vs. CA; 4d6+9 de dano mais 2d8 de dano elétrico; veja também *matador*

† **Golpe Espantoso** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Elétrico**
A matadora-de-deuses desfere um ataque com sua espada grande. Se obtiver sucesso, ela realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +26 vs. Fortitude; o alvo é empurrado 3 quadrados e fica derrubado.

† **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
Alcance 2; +24 vs. CA; 1d10+7 de dano mais 2d8 de dano elétrico; veja também *matador*.

Matador
A cria azul matadora-de-deuses causa 10 de dano adicional contra dragões, draconatos e imortais.

Tendência Maligno **Idiomas** Dracônico
For 28 (+20) **Des** 19 (+15) **Sab** 22 (+17)
Con 25 (+18) **Int** 10 (+11) **Car** 16 (+15)
Equipamento escudo pesado, espada grande

Táticas da Cria Azul Matadora-de-Deuses

Esta criatura opta pelo combate corpo a corpo, brandindo sua espada grande e usando *golpe espantoso* para derrubar seus oponentes. Se conseguir empurrar um inimigo, a cria azul se desloca em direção ao alvo e gasta um ponto de ação para desferir outro *golpe espantoso* contra a mesma criatura (se ela ainda estiver viva).

Conhecimento Sobre as Crias Azuis Matadoras-de-Deuses

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 25: As crias azuis matadoras-de-deuses foram criadas originalmente para lutar contra anjos, dragões e draconatos leais a Bahamut. Contudo, são mercenários cuja lealdade pode ser comprada.

Grupos de Encontro

Apesar da natureza rude e até mesmo cruel das crias dracônicas, algumas raças humanoides criam e treinam essas criaturas.

Encontro de Nível 12 (3.500 XP)
- 1 cria vermelha lança-fogo (artilheiro de nível 12)
- 4 githyanki combatentes (soldado de nível 12)

Encontro de Nível 16 (7.000 XP)
- 1 cria negra teia-das-trevas (espreitador de nível 16)
- 4 kuo-toas sentinelas (lacaio de nível 16)
- 2 kuo-toas monitores (guerrilheiro de nível 16)
- 1 kuo-toa chicoteador (controlador de nível 16)

Encontro de Nível 22 (22.650 XP)
- 2 crias azuis matadoras-de-deuses (bruto de elite de nível 22)
- 1 gigante da tempestade (controlador de nível 24)



JEAN PIERRE TARGETE (2)

CROCODILO

Os crocodilos são predadores sorrateiros e de olhar frio, que vivem em rios, lagos, brejos e outros locais alagadiços.

Crocodilo Mandíbula Tenaz **Soldado de Nível 4**
Animal natural (Grande - Réptil) 175 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra
PV 58; **Sangrando** 29
CA 20; **Fortitude** 19, **Reflexos** 14, **Vontade** 15
Deslocamento 6, natação 8

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+10 vs. CA; 1d8+4 de dano e o alvo é agarrado (até escapar). O crocodilo mandíbula tenaz não pode usar sua mordida enquanto estiver agarrando uma criatura, mas pode usar *mandíbulas compressoras*.

+ **Mandíbulas** Compressoras (padrão; sem limite)
Se um crocodilo mandíbula tenaz começar seu turno com um alvo agarrado em suas mandíbulas, ele pode realizar o seguinte ataque contra essa criatura: +10 vs. CA; 2d8+4 de dano. *Fracasso:* Metade do dano.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +8

For 18 (+6)	**Des** 12 (+3)	**Sab** 13 (+3)
Con 18 (+6)	**Int** 2 (-2)	**Car** 7 (+0)

Táticas do Crocodilo Mandíbula Tenaz

O crocodilo mandíbula tenaz se esconde e espera que a presa se aproxime e então a morde com agressividade. Ele usa suas *mandíbulas compressoras* nas rodadas seguintes, voltando para a água com suas ações de movimento.



Crocodilo do Lamaçal Feérico **Soldado de Elite de Nível 10**
Animal feérico (Enorme - Réptil) 1.000 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +8; visão na penumbra
Lamaçal Feérico aura 2; os inimigos consideram a área dentro da aura como terreno acidentado.
PV 216; **Sangrando** 108
Regeneração 5 (se sofrer dano flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 28; **Fortitude** 29, **Reflexos** 21, **Vontade** 24
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6, natação 8
Pontos de Ação 1

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +17 vs. CA; 2d8+6 de dano e o alvo é agarrado (até escapar). O crocodilo do lamaçal feérico não pode usar sua mordida enquanto estiver agarrando uma criatura, mas pode usar *mandíbulas compressoras*.

+ **Mandíbulas** Compressoras (padrão; sem limite)
Se um crocodilo do lamaçal feérico começar seu turno com um alvo agarrado em suas mandíbulas poderá realizar o seguinte ataque contra essa criatura: +17 vs. CA; 3d8+6 de dano. *Fracasso:* Metade do dano.

+ **Engolir** (padrão; sem limite)
O crocodilo do lamaçal feérico tenta engolir uma criatura Média ou menor que esteja sangrando e agarrada por ele: +15 vs. Fortitude. Se obtiver sucesso, o alvo é engolido, ficando pasmo e impedido (sem TR), sofrendo 10 de dano nas rodadas seguintes, no começo do turno do crocodilo. Uma criatura engolida só pode realizar ataques básicos. Se o crocodilo do lamaçal feérico morrer, a criatura aprisionada em suas entranhas pode escapar usando uma ação de movimento, terminando a ação em um dos quadrados previamente ocupados pela criatura.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +12

For 22 (+11)	**Des** 15 (+7)	**Sab** 17 (+8)
Con 20 (+10)	**Int** 5 (+2)	**Car** 8 (+4)

Táticas do Crocodilo do Lamaçal Feérico

O crocodilo do lamaçal feérico emprega as mesmas táticas do crocodilo mandíbula tenaz, com uma exceção: ele tenta engolir suas vítimas assim que tiver a oportunidade.

Conhecimento Sobre os Crocodilos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Natureza CD 15: As criaturas presas entre os dentes afiados de um crocodilo mandíbula tenaz são dilaceradas até conseguirem se libertar ou morrerem.

Arcanismo CD 20: Os crocodilos do lamaçal feérico são oriundos dos pântanos selvagens da Agrestia das Fadas, embora também vivam nos pântanos do mundo natural. Eles estendem suas raízes e brotos no ambiente ao seu redor, por onde extraem nutrientes.

Grupos de Encontro

Crocodilos costumam ser domesticados pelo povo-lagarto ou por outras criaturas que habitam pântanos.

Encontro de Nível 4 (900 XP)
- 1 crocodilo mandíbula tenaz (soldado de nível 4)
- 3 escamas-verdes caçadores (guerrilheiro de nível 4)
- 1 escama-verde dardejador (espreitador de nível 5)

WARREN MAHY

DEMÔNIO

Com suas muitas e variadas formas, os demônios são máquinas vivas de destruição. Eles personificam as forças destrutivas do caos. Todas as coisas tendem à entropia, mas os demônios existem para acelerar esse processo.

Medo e misericórdia são sentimentos completamente desconhecidos pelos demônios. Seus únicos mestres são o ódio e a selvageria, seu único prazer, a destruição. Eles não dão a menor importância a planos ou estruturas, apenas se aglomerando em hordas descontroladas, em vez de nações ou legiões. Eles não são manipuladores ou conspiradores, nem tentam firmam pactos. Embora sua presença possa levar à corrupção dos mortais por influência indireta, os demônios não atraem as demais criaturas para o mal intencionalmente: eles as queimam vivas ou as retalham em pedacinhos.

Às vezes seres poderosos tentam invocar demônios e submetê-los à sua vontade, tentando utilizar a força dessas criaturas para seus próprios propósitos. Mas não é fácil subjugar um demônio; quando eles surgem em meio a um combate, demonstram o poder e a fúria ilimitados de um elemental.

Poder pessoal, riqueza, prestígio e até mesmo sobrevivência não importam para os demônios – seu único objetivo é destruir o máximo que puderem antes de serem destruídos. Quando renascidos nas profundezas do Abismo, eles se levantam e continuam a destruir.

Balor

Poucos demônios são mais formidáveis que os cruéis balores. Demônios mais fracos obedecem a seus comandos por medo de serem destroçados.



ARNIE SWEKEL

O NASCIMENTO DO ABISMO

Nos primeiros dias da criação, antes mesmo dos deuses e primordiais começarem sua terrível guerra, um deus não estava feliz em compartilhar o poder - ele queria controle absoluto sobre o universo nascente. Este deus, cujo nome só é mencionado em sussurros aterrorizados, procurou uma fonte de poder que pudesse empregar para obter domínio total sobre os reinos da criação. Em algum lugar na imensidão do espaço, ele encontrou a arma que procurava na forma de um minúsculo fragmento de mal absoluto.

Tocar neste fragmento levou o deus à loucura, corrompendo-o tão completamente que era impossível reconhecê-lo. Ainda assim, ele levou o fragmento cristalino para as profundezas do universo - nas profundezas da vastidão primordial que um dia se tornaria o Caos Elemental - e lá ele o plantou.

O mal se enraizou como uma semente maligna de corrupção, escavando a matéria amorfa do Caos Elemental e estendendo longos filamentos profanos por toda parte. Um enorme precipício de tristeza e desespero infinitos abriu-se no fosso mais fundo da criação, engolindo toda a matéria e toda luz, corrompendo tudo o que se aproximava.

Nascia o Abismo.

O mal do Abismo corrompeu até mesmo alguns dos poderosos Primordiais - Demogórgone, Bafomé, Orcus - e transformou-os em puro mal destrutivo. O deus louco esperava usar esses príncipes-demônios como armas em sua guerra de conquista, mas eles não se submeteriam à sua vontade e nem à de mais ninguém.

Dessa forma ele deixou o Abismo e arregimentou outras forças elementais para tentar obter o domínio do universo, mas os demais deuses o derrotaram, acorrentando-o pela eternidade num lugar que apenas eles conhecem.

Agora ele é chamado o Deus Acorrentado, ou o Olho Elemental Ancestral, por seus seguidores enlouquecidos. Seu único desejo é escapar de sua prisão e ele raramente se lembra do reino que criou inadvertidamente.

Mas o Abismo continua como um cisto purulento sob o Caos Elemental. Em suas profundezas tenebrosas, os demônios surgem, vivem vidas curtas e violentas e são reabsorvidos pelas trevas. Os príncipes-demônios governam seus insignificantes domínios Abissais, conspirando para destruir os deuses e suas criações. A deusa Lolth se esconde nos Fossos de Teias Demoníacas, corrompida e talvez enlouquecida pelo mesmo poder que destruiu o Deus Acorrentado e gerou os primeiros príncipes-demônios.

E em algum lugar muito além da imaginação de qualquer um, o Coração cristalino do Abismo continua a pulsar em sua incessante cadência maligna.

Balor	**Bruto de Elite de Nível 27**
Humanoide elemental (Enorme - Demônio)	22.000 XP

Iniciativa +17 **Sentidos** Percepção +23; visão da verdade 6
Corpo Flamejante (Flamejante) aura 2 (aura 3 enquanto o balor estiver sangrando); qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano flamejante (20 enquanto o balor estiver sangrando).
PV 264; **Sangrando** 312; veja também *explosão mortuosa*
CA 42; **Fortitude** 46, **Reflexos** 39, **Vontade** 40
Imunidades medo; **Resistências** 40 vs. flamejante, 20 vs. variável (3/encontro; consulte o glossário)
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8, voo 12 (desajeitado)
Pontos de Ação 1

⊕ **Espada Relampejante** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Elétrico**
Alcance 3; +32 vs. CA; 2d10+10 de dano elétrico (dec. 3d10+30).

Chicote de Chamas (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
Alcance 5; +30 vs. Reflexos; 3d8+5 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra). Além disso, o alvo é puxado para um espaço desocupado adjacente ao balor.

Fogo e Relâmpago (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Elétrico, Flamejante**
O balor desfere um ataque com sua *espada relampejante* e um ataque com *chicote de chamas*.

Explosão Mortuosa (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Flamejante**
O balor irrompe num jato de chamas: explosão contígua 10; +29 vs. Reflexos; 7d10 de dano flamejante. *Fracasso:* Metade do dano. O balor e suas armas são totalmente destruídos.

Precisão Demoníaca (livre, quando fracassa num ataque; encontro)
O balor refaz o ataque e recebe +5 de bônus na jogada.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Blefe +20, Intimidação +20, Intuição +23

For 30 (+23)	**Des** 19 (+17)	**Sab** 21 (+18)
Con 32 (+24)	**Int** 12 (+14)	**Car** 14 (+15)

Táticas do Balor

O destemido balor concentra seus ataques em alvos individuais e jamais se distrai. Ele usa o poder *precisão demoníaca* quando fica particularmente furioso com um oponente. O balor utiliza seu *chicote de chamas* para puxar os inimigos para o alcance de sua espada. Na primeira vez em que conseguir atacar com ambas as armas durante seu turno, ele gasta um ponto de ação para repetir essa ação. O balor dificilmente foge de um combate, lutando até ser destruído.

Conhecimento Sobre os Balores

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: Os balores respondem diretamente aos senhores demoníacos e outras criaturas de enorme poder. Contudo, alguns deles são suficientemente poderosos para se manter como príncipes menores do Abismo, sem responder a ninguém.

CD 30: Alguns balores espreitam nas profundezas do mundo natural, presos contra sua vontade ou preparando-se para descontar sua fúria contra a criação na primeira oportunidade.

Grupos de Encontro

Os balores preferem a companhia de criaturas que estejam próximas do seu nível, mas não acima. Eles às vezes operam em duplas, mas um senso natural de rivalidade destrói essas alianças em pouco tempo.

Encontro de Nível 26 (54.000 XP)
✦ 1 balor (bruto de elite de nível 27)
✦ 1 ciclone trovejante (artilheiro de elite de nível 26)
✦ 2 ifrits piroliristas (controlador de nível 25)

Barlgura

Os barlguras são compelidos por uma sede de sangue irracional que só pode ser saciada pelo combate, onde eles podem despedaçar seus adversários com as próprias garras.

Barlgura	**Bruto de Nível 8**
Animal elemental (Grande - Demônio)	350 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +12; visão na penumbra
PV 108; **Sangrando** 54; veja também *uivo selvagem*
CA 19; **Fortitude** 20, **Reflexos** 17, **Vontade** 17
Resistências 10 vs. variável (1/encontro; consulte o glossário)
Deslocamento 8, escalar 8

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +10 vs. CA; 1d8+6 de dano (2d8+6 enquanto estiver sangrando).

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O barlgura desfere duas pancadas.

Uivo Selvagem (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro)
O barlgura e todos os aliados a até 5 quadrados de distância recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do barlgura.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal
Perícias Atletismo +15

For 22 (+10)	**Des** 16 (+7)	**Sab** 16 (+7)
Con 18 (+8)	**Int** 6 (+2)	**Car** 12 (+5)

Táticas do Barlgura

O barlgura entra em combate realizando uma investida e emprega seu *ataque duplo* para espancar seus oponentes.



(Em cima, esquerda e direita) glabrezu, evistro, barlgura

SAM WOOD

Conhecimento Sobre os Barlguras

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Os barlguras são os favoritos do príncipe-demônio Demogórgone, que adora sua natureza primitiva e bestial. Sua presença no mundo geralmente é um sinal da existência de um culto secreto ao suposto Príncipe dos Demônios.

Grupos de Encontro

Os barlguras muitas vezes lutam ao lado de cultistas demoníacos, outros demônios e seres elementais poderosos.

Encontro de Nível 9 (2.000 XP)
- ✦ 1 barlgura (bruto de nível 8)
- ✦ 2 gnolls guerreiros com garras (guerrilheiro de nível 6)
- ✦ 3 gnolls saqueadores (bruto de nível 6)
- ✦ 2 gnolls mestres da caça (artilheiro de nível 5)

Encontro de Nível 11 (3.200 XP)
- ✦ 4 barlguras (bruto de nível 8)
- ✦ 2 minotauros combatentes (soldado de nível 10)
- ✦ 1 minotauro cabalista (controlador de nível 13)

Evistro

Os evistros anseiam pela carnificina e invadem mundos e planos em hordas enormes, deixando um rastro de devastação.

Evistro (Demônio da Carnificina) **Bruto de Nível 6**
Animal mágico elemental (Médio - Demônio) 250 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +4
PV 90; **Sangrando** 45
CA 16; **Fortitude** 18, **Reflexos** 14, **Vontade** 14
Resistências 10 vs. variável (1/encontro; consulte o glossário)
Deslocamento 6

⨁ **Garras** (padrão; sem limite)
+9 vs. CA; 1d12+5 de dano.

Mordida Destruidora (mínima; sem limite)
Contra um alvo sangrando; +8 vs. CA; 1d6+5 de dano.

Carnificina
O demônio da carnificina recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo se tiver um ou mais aliados adjacentes ao alvo (+3 se um destes aliados for outro evistro). Este bônus é cumulativo com a vantagem de combate.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal

For 21 (+8)	**Des** 12 (+4)	**Sab** 12 (+4)
Con 20 (+8)	**Int** 5 (+0)	**Car** 7 (+1)

Táticas do Evistro

Além de atacar com suas garras, um demônio da carnificina pode usar sua *mordida destruidora* contra um inimigo sangrando. Ele fica perto dos seus aliados para obter os benefícios do poder *carnificina*.

Conhecimento Sobre os Evistros

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Rituais conhecidos por cultistas adoradores de demônios e certos magos corrompidos são capazes de invocar evistros ao mundo natural. Contudo, essas criaturas são notoriamente difíceis de controlar - geralmente, o melhor que um invocador tem a fazer é enviá-los para causar tumulto. Ainda assim, eles às vezes se voltam contra seus invocadores antes de cumprir seus objetivos.

Grupos de Encontro

Os evistros são encontrados mais comumente em matilhas de sua própria raça, sob o comando de outros demônios ou apoiados pelos cultistas demoníacos que os invocaram ao mundo.

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)
- ✦ 3 evistros (bruto de nível 6)
- ✦ 2 gnolls guerreiros com garras (guerrilheiro de nível 6)

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)
- ✦ 4 evistros (bruto de nível 6)
- ✦ 1 harpia (controlador de nível 6)

Glabrezu

Os glablezus são truculentos e astuciosos e empregam a magia, assim como a força física, para matar tudo o que estiver em seu caminho.

Glabrezu **Bruto de Elite de Nível 23**
Humanoide elemental (Enorme - Demônio) 10.200 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +18; visão da verdade 6
PV 520; **Sangrando** 260; veja também *fúria arcana*
CA 39; **Fortitude** 42, **Reflexos** 37, **Vontade** 37
Resistências 20 vs. variável (3/encontro; consulte o glossário)
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8, voo 8
Pontos de Ação 1

⨁ **Tenazes** (padrão; sem limite)
Alcance 3; +26 vs. CA; 2d8+8 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O glabrezu desfere dois ataques com as tenazes. Se ambos atingirem o mesmo alvo, ele é agarrado (até escapar).

Raio Abissal (mínima; sem limite)
À distância 10; +24 vs. Reflexos; 3d4+7 de dano.

Palavra Blasfema (mínima; encontro) ✦ **Psíquico**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +24 vs. Vontade; 1d12+7 de dano psíquico e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do glabrezu.

Palavra do Caos (mínima; recarrega ⚅)
Explosão contígua 5; contra inimigos; +24 vs. Fortitude; 1d12+7 de dano. Este dano ignora todas as resistências.

Fúria Arcana (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro)
O glabrezu se teleporta 8 quadrados, recarrega seus poderes *palavra blasfema* e *palavra do Caos* e desfere um ataque com seu *raio abissal*, *palavra blasfema* ou *palavra do caos*.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Arcanismo +23, Blefe +19, Intimidação +19

For 26 (+19)	**Des** 17 (+14)	**Sab** 14 (+13)
Con 20 (+16)	**Int** 24 (+18)	**Car** 16 (+14)

Táticas do Glabrezu

Ao contrário dos conjuradores mortais, os glabrezus não se escondem atrás de lacaios e defensores enquanto conjuram sua magia maldita; eles ficam no centro do combate e bradam suas magias com total despreocupação.

Um glabrezu se aproxima de seus inimigos e profere uma *palavra blasfema* e uma *palavra do caos*. Após esse primeiro ataque em massa, ele volta suas tenazes contra um adversário de aspecto frágil. Se sangrar, o glabrezu se teleporta para uma distância segura e arremessa *dardos abissais* (mísseis de energia arroxeada crepitante), empregando suas ações padrão e de movimento para fazer isso até três vezes por rodada.



(Da esquerda para a direito)
goristro, imolita, hezrou

Conhecimento Sobre os Glabrezus

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: Os glabrezus usam sua inteligência aguçada para semear a discórdia. Eles também gostam de convencer seus aliados a praticarem atos cada vez mais depravados e violentos.

CD 30: Quando um demônio tão maligno quanto um glabrezu permanece muito tempo no mundo natural, sua corrupção se espalha. As colheitas são prejudicadas, os animais morrem, as pessoas adoecem e o próprio céu parece escurecer. A ordem natural é restaurada apenas quando o demônio é expulso ou morto.

Grupos de Encontro

Embora eles muitas vezes liderem grupos de outros demônios, os glabrezus não devem ser vistos como generais - eles lideram pelo exemplo, à frente da devastação. É mais frequente que eles sejam trazidos ao mundo por vilões incrivelmente poderosos e destrutivos.

Encontro de Nível 24 (30.600 XP)
- 1 glabrezu (bruto de elite de nível 23)
- 1 assolador do vento terroso (controlador de elite de nível 23)
- 2 sanguinários (soldado de nível 23)

Goristro

Os goristros são máquinas de guerra vivas, capazes de destruir castelos e arrasar cidades inteiras. Com um urro ensurdecedor eles avançam, obliterando tudo em seu caminho.

Goristro	**Bruto de Elite de Nível 19**
Humanoide elemental (Enorme - Demônio)	4.800 XP
Iniciativa +10	**Sentidos** Percepção +17; visão no escuro
PV 450; **Sangrando** 225; veja também *frenesi raivoso*	
CA 31; **Fortitude** 34, **Reflexos** 27, **Vontade** 29	
Resistências 20 vs. variável (2/encontro; consulte o glossário)	
Testes de Resistência +2	
Deslocamento 8	
Pontos de Ação 1	
(+) **Pancada** (padrão; sem limite)	
Alcance 3; +22 vs. CA; 2d10+8 de dano.	
✦ **Ataque Duplo** (padrão; sem limite)	
O goristro desfere duas pancadas.	
✦ **Pisão do Goristro** (reação imediata, quando um inimigo não adjacente se desloca para uma posição adjacente ao goristro; recarrega ⚃ ⚄ ⚅)	
O goristro ataca o inimigo: +22 vs. CA; 4d8+8 de dano e o alvo fica derrubado.	
✦ **Investida com Chifres** (padrão; sem limite)	
O goristro realiza uma investida; +23 vs. CA; 3d10+8 de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados e fica derrubado.	
✦ **Frenesi Raivoso** (reação imediata, quando um inimigo adjacente realiza uma jogada de ataque contra o goristro enquanto ele estiver sangrando; sem limite)	
O goristro desfere um ataque frenético com os chifres contra o inimigo: +22 vs. CA; 2d8+8 de dano.	
Tendência Caótico e Maligno	**Idiomas** Abissal
For 27 (+17)	**Des** 12 (+10)	**Sab** 17 (+12)
Con 25 (+16)	**Int** 6 (+7)	**Car** 12 (+10)

SAM WOOD

Táticas do Goristro

O goristro realiza uma *investida com chifres* na direção do inimigo mais próximo. Depois de se envolver no combate, ele desfere pancadas contra aqueles que considera como os mais desafiadores fisicamente e usa o *pisão do goristro* contra os adversários que se aproximarem demais. Quando estiver sangrando, o goristro fica bem mais perigoso, usando *frenesi raivoso* cada vez que for atacado por um oponente adjacente.

Conhecimento Sobre os Goristros

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os goristros são os serviçais prediletos de Bafomé, o Rei Chifrudo (senhor demoníaco dos minotauros). Eles são numerosos no Abismo e no Caos Elemental, mas felizmente raros no mundo natural.

Grupos de Encontro

Os cultistas minotauros de Bafomé muitas vezes invocam goristros do Abismo para proteger seus enclaves ou levarem seus sacrifícios até o Rei Chifrudo.

Encontro de Nível 18 (11.800 XP)
- 1 goristro (bruto de elite de nível 19)
- 2 minotauros selvagens (bruto de nível 16)
- 3 carniçais abissais (guerrilheiro de nível 16)

Hezrou

Tão obedientes quando odiosos, os hezrous servem prontamente aos invocadores e demônios mais poderosos que encorajam e recompensam seu comportamento destrutivo.

Hezrou **Bruto de Nível 22**
Humanoide elemental (Grande - Demônio) 4.150 XP

Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +16; visão no escuro
Fedor Nóxio (Venenoso) aura 2; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque. Enquanto o hezrou estiver sangrando, os inimigos dentro da aura também ficam enfraquecidos.
PV 255; **Sangrando** 127
CA 34; **Fortitude** 36, **Reflexos** 32, **Vontade** 32
Resistências 20 vs. variável (2/encontro; consulte o glossário)
Deslocamento 6; veja também *passo demoníaco*
⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +25 vs. CA; 2d10+9 de dano.
† **Mordida** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +25 vs. CA; 2d8+9 de dano.
† **Ataque Conjunto** (padrão; sem limite)
O hezrou desfere uma pancada e uma mordida.
Passo Demoníaco
O hezrou ignora terrenos difíceis, como se os atravessasse.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal

For 28 (+20)	**Des** 20 (+16)	**Sab** 20 (+16)
Con 25 (+18)	**Int** 8 (+10)	**Car** 16 (+14)

Táticas do Hezrou

O hezrou entra no combate corpo a corpo espancando e mordendo os inimigos enquanto eles são subjugados por seu *fedor nóxio*.

Conhecimento Sobre os Hezrous

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: Os hezrous são numerosos, descartáveis, poderosos e capazes de manter a atenção nas tarefas simples que lhes são designadas. Em se tratando de demônios, é relativamente fácil agradá-los, desde que haja alimento em abundância para matar.

Grupos de Encontro

Os hezrous podem ser encontrados ao lado de praticamente qualquer criatura que possa se igualar a eles em poder e se aproximar do seu apetite por destruição.

Encontro de Nível 22 (21.075 XP)
- 2 hezrous (bruto de nível 22)
- 1 necrossacerdote hierofante (controlador de elite de nível 21)
- 5 carniçais abissais mirmídones (lacaio de nível 23)

Imolita

Os espíritos de demônios mortos às vezes se fundem ao mergulhar no Abismo que os gerou. O evento é imprevisível e o resultado é uma entidade demoníaca horrenda chamada imolita.

Imolita **Controlador de Nível 15**
Animal mágico elemental 1200 XP
(Grande - Demônio, Flamejante, Morto-vivo)

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +9
Aura Flamejante (Flamejante) aura 1; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano flamejante.
PV 153; **Sangrando** 76
CA 27; **Fortitude** 28, **Reflexos** 24, **Vontade** 25
Imunidades doenças, flamejante, venenoso; **Resistências** 15 vs. variável (2/encontro; consulte o glossário); **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante
Deslocamento 6
⊕ **Garra** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 4; +20 vs. CA; 1d8+7 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
† **Agarrão Ígneo** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
O imolita desfere um ataque com as garras (veja acima) contra um alvo Grande ou menor. Se obtiver sucesso, o alvo é conduzido para um quadrado adjacente ao imolita e é agarrado (até escapar). Enquanto estiver agarrado, o alvo perde qualquer resistência vs. flamejante que possuir. O imolita pode agarrar até cinco criaturas usando este poder.
Maldição do Fogo Mortal (mínima; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 10; +18 vs. Vontade; O alvo fica lento (TR encerra). *Efeito Posterior:* O alvo sofre 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Vigor do Túmulo (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Cura**
Explosão contígua 5; os mortos-vivos dentro da área (incluindo o imolita) recuperam 5 pontos de vida.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal

For 22 (+13)	**Des** 16 (+10)	**Sab** 15 (+9)
Con 25 (+14)	**Int** 9 (+6)	**Car** 18 (+11)

Táticas do Imolita

O imolita roga uma *maldição do fogo mortal* no começo de cada rodada para deixar um adversário lento. Em seguida, usando uma ação padrão, ele usa *agarrão ígneo* para arrastar um inimigo para sua *aura flamejante*. Se o imolita não precisar se deslocar, ele roga outra *maldição do fogo mortal* com sua ação de movimento restante. Ele repete essa tática rodada após rodada, usando *vigor do túmulo* sempre que possível para curar a si mesmo e aos aliados mortos-vivos próximos.

Táticas do Goristro

O goristro realiza uma *investida com chifres* na direção do inimigo mais próximo. Depois de se envolver no combate, ele desfere pancadas contra aqueles que considera como os mais desafiadores fisicamente e usa o *pisão do goristro* contra os adversários que se aproximarem demais. Quando estiver sangrando, o goristro fica bem mais perigoso, usando *frenesi raivoso* cada vez que for atacado por um oponente adjacente.

Conhecimento Sobre os Goristros

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os goristros são os serviçais prediletos de Bafomé, o Rei Chifrudo (senhor demoníaco dos minotauros). Eles são numerosos no Abismo e no Caos Elemental, mas felizmente raros no mundo natural.

Grupos de Encontro

Os cultistas minotauros de Bafomé muitas vezes invocam goristros do Abismo para proteger seus enclaves ou levarem seus sacrifícios até o Rei Chifrudo.

Encontro de Nível 18 (11.800 XP)
- ✦ 1 goristro (bruto de elite de nível 19)
- ✦ 2 minotauros selvagens (bruto de nível 16)
- ✦ 3 carniçais abissais (guerrilheiro de nível 16)

Hezrou

Tão obedientes quando odiosos, os hezrous servem prontamente aos invocadores e demônios mais poderosos que encorajam e recompensam seu comportamento destrutivo.

Hezrou	**Bruto de Nível 22**
Humanoide elemental (Grande - Demônio)	4.150 XP
Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +16; visão no escuro	
Fedor Nóxio (Venenoso) aura 2; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque. Enquanto o hezrou estiver sangrando, os inimigos dentro da aura também ficam enfraquecidos.	
PV 255; **Sangrando** 127	
CA 34; **Fortitude** 36, **Reflexos** 32, **Vontade** 32	
Resistências 20 vs. variável (2/encontro; consulte o glossário)	
Deslocamento 6; veja também *passo demoníaco*	
(+) **Pancada** (padrão; sem limite)	
Alcance 2; +25 vs. CA; 2d10+9 de dano.	
✝ **Mordida** (padrão; sem limite)	
Alcance 2; +25 vs. CA; 2d8+9 de dano.	
✝ **Ataque Conjunto** (padrão; sem limite)	
O hezrou desfere uma pancada e uma mordida.	
Passo Demoníaco	
O hezrou ignora terrenos difíceis, como se os atravessasse.	
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal	
For 28 (+20) **Des** 20 (+16) **Sab** 20 (+16)	
Con 25 (+18) **Int** 8 (+10) **Car** 16 (+14)	

Táticas do Hezrou

O hezrou entra no combate corpo a corpo espancando e mordendo os inimigos enquanto eles são subjugados por seu *fedor nóxio*.

Conhecimento Sobre os Hezrous

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: Os hezrous são numerosos, descartáveis, poderosos e capazes de manter a atenção nas tarefas simples que lhes são designadas. Em se tratando de demônios, é relativamente fácil agradá-los, desde que haja alimento em abundância para matar.

Grupos de Encontro

Os hezrous podem ser encontrados ao lado de praticamente qualquer criatura que possa se igualar a eles em poder e se aproximar do seu apetite por destruição.

Encontro de Nível 22 (21.075 XP)
- ✦ 2 hezrous (bruto de nível 22)
- ✦ 1 necrossacerdote hierofante (controlador de elite de nível 21)
- ✦ 5 carniçais abissais mirmídones (lacaio de nível 23)

Imolita

Os espíritos de demônios mortos às vezes se fundem ao mergulhar no Abismo que os gerou. O evento é imprevisível e o resultado é uma entidade demoníaca horrenda chamada imolita.

Imolita	**Controlador de Nível 15**
Animal mágico elemental (Grande - Demônio, Flamejante, Morto-vivo)	1200 XP
Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +9	
Aura Flamejante (Flamejante) aura 1; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano flamejante.	
PV 153; **Sangrando** 76	
CA 27; **Fortitude** 28, **Reflexos** 24, **Vontade** 25	
Imunidades doenças, flamejante, venenoso; **Resistências** 15 vs. variável (2/encontro; consulte o glossário); **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante	
Deslocamento 6	
(+) **Garra** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**	
Alcance 4; +20 vs. CA; 1d8+7 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).	
✝ **Agarrão Ígneo** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**	
O imolita desfere um ataque com as garras (veja acima) contra um alvo Grande ou menor. Se obtiver sucesso, o alvo é conduzido para um quadrado adjacente ao imolita e é agarrado (até escapar). Enquanto estiver agarrado, o alvo perde qualquer resistência vs. flamejante que possuir. O imolita pode agarrar até cinco criaturas usando este poder.	
✈ **Maldição do Fogo Mortal** (mínima; sem limite) ✦ **Flamejante**	
À distância 10; +18 vs. Vontade; O alvo fica lento (TR encerra). *Efeito Posterior:* O alvo sofre 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).	
Vigor do Túmulo (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Cura**	
Explosão contígua 5; os mortos-vivos dentro da área (incluindo o imolita) recuperam 5 pontos de vida.	
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal	
For 22 (+13) **Des** 16 (+10) **Sab** 15 (+9)	
Con 25 (+14) **Int** 9 (+6) **Car** 18 (+11)	

Táticas do Imolita

O imolita roga uma *maldição do fogo mortal* no começo de cada rodada para deixar um adversário lento. Em seguida, usando uma ação padrão, ele usa *agarrão ígneo* para arrastar um inimigo para sua *aura flamejante*. Se o imolita não precisar se deslocar, ele roga outra *maldição do fogo mortal* com sua ação de movimento restante. Ele repete essa tática rodada após rodada, usando *vigor do túmulo* sempre que possível para curar a si mesmo e aos aliados mortos-vivos próximos.

Conhecimento Sobre os Imolitas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Poucos demônios desprezam os seres vivos mais que os imolitas. Por esse motivo, eles geralmente são encontrados na companhia de mortos-vivos poderosos, incluindo liches e vampiros.

Grupos de Encontro

Os imolitas são encontrados mais comumente na companhia de outros mortos-vivos, outros demônios, ou ambos.

Encontro de Nível 15 (6.400 XP)

- 1 imolita (controlador de nível 15)
- 2 vrocks (guerrilheiro de nível 13)
- 4 mezzodemônios (soldado de nível 11)
- 6 carniçais da horda (lacaio de nível 13)

Marilita

Este pavor serpenteante de seis braços se delicia em fazer os inimigos em pedaços com suas espadas e faz isso com velocidade aterrorizante e graça surpreendente.

Conhecimento Sobre as Marilitas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: As marilitas são obcecadas com sua perícia marcial e guardam como troféus as armas dos oponentes particularmente habilidosos, escondendo-as em depósitos secretos - às vezes nas profundezas do Abismo, às vezes no mundo natural.

Marilita **Guerrilheiro de Elite de Nível 24**
Humanoide elemental (Grande - Demônio) 12.100 XP

Iniciativa +22 **Sentidos** Percepção +21; visão no escuro
PV 440; **Sangrando** 220
CA 38 (42 usando *mortalha de aço*); **Fortitude** 36, **Reflexos** 35, **Vontade** 33
Resistências 20 vs. variável (3/encontro; consulte o glossário)
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8
Pontos de Ação 1

⊕ **Cimitarra** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +29 vs. CA; 2d10+9 de dano (dec. 6d10+29).

† **Lâminas Golpeadoras** (livre, quando não é atingida pelo ataque corpo a corpo de um inimigo adjacente; sem limite) ✦ **Arma**
A marilita desfere um ataque com sua cimitarra contra o inimigo em questão.

† **Mortalha de Aço** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
A marilita desfere dois ataques com suas cimitarras e usa as demais para bloquear os golpes dos oponentes, recebendo +4 de bônus (+1 por arma) na CA até o começo do seu próximo turno.

† **Dança das Armas** (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez) ✦ **Arma**
A marilita desfere seis ataques com suas cimitarras. Sempre que obtiver um sucesso, ela ajusta 1 quadrado.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal
Perícias Blefe +23, Furtividade +25, Intimidação +23, Intuição +21

For 28 (+21)	**Des** 26 (+20)	**Sab** 19 (+16)
Con 20 (+17)	**Int** 14 (+14)	**Car** 22 (+18)

Equipamento 6 cimitarras



(Da esquerda para a direita)
marilita, mezzodemônio, vrock

SAM WOOD

Táticas da Marilita

A marilita emprega *mortalha de aço* em todas as rodadas, trocando para *dança das armas* quando deseja manobrar para outra posição ou abater rapidamente um inimigo sangrando. Quando estiver sangrando, ela usa *dança das armas* novamente e em seguida gasta seu ponto de ação para usar *mortalha de aço*.

Grupos de Encontro

Quando os yuan-ti renunciam ao culto a Zehir e adotam Demogórgone ou outro príncipe-demônio, eles demonstram uma afinidade especial pelas marilitas.

Encontro de Nível 23 (28.700 XP)
- ✦ 1 marilita (guerrilheiro de elite de nível 24)
- ✦ 4 hezrou (bruto de nível 22)

Mezzodemônio

Estes demônios insectoides são um tanto misteriosos. Embora sintam prazer em matar, sua prioridade está na acumulação de tesouros.

Mezzodemônio **Soldado de Nível 11**
Humanoide elemental (Médio - Demônio) 600 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 113; **Sangrando** 56
CA 27; **Fortitude** 25, **Reflexos** 22, **Vontade** 23
Resistências 20 vs. venenoso, 10 vs. variável (2/encontro; consulte o glossário)
Deslocamento 6

⊕ **Tridente** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +18 vs. CA; 1d8+5 de dano.

Garfo Empalador (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Requer tridente; alcance 2; +18 vs. CA; 1d8+5 de dano, 5 de dano contínuo e o alvo fica impedido (TR encerra ambos). Enquanto o alvo estiver impedido, o mezzodemônio não pode atacar com o tridente.

Sopro Venenoso (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Venenoso**
Rajada contígua 3; contra inimigos; +16 vs. Fortitude; 2d6+3 de dano venenoso e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal
Perícias Intimidação +11

For 20 (+10)	**Des** 15 (+7)	**Sab** 16 (+8)
Con 17 (+8)	**Int** 10 (+5)	**Car** 13 (+6)

Equipamento tridente

Táticas do Mezzodemônio

Ao contrário de outros demônios, o mezzodemônio é um soldado de infantaria precavido que não se importa em fugir quando estiver sangrando ou em grande inferioridade numérica. Ele ataca com seu tridente e usa *garfo empalador* para segurar e ferir seus oponentes. O mezzodemônio gosta de prender sua vítima enquanto exala uma nuvem de veneno sobre ela e os inimigos próximos.

Conhecimento Sobre os Mezzodemônios

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Nas eras desde que surgiram no Abismo, os mezzodemônios (às vezes chamados de mezzolotes) se espalharam pelos planos. Eles são mais propensos que outros demônios a estabelecer covis e infestar áreas específicas, em vez de marchar pelos reinos em hordas monstruosas.

CD 25: Os mezzodemônios cobiçam ouro e outras coisas valiosas. Por isso, muitas vezes trabalham por dinheiro e têm a reputação de mercenários.

Grupos de Encontro

Atuando como os mercenários do Abismo, os mezzodemônios podem ser encontrados na linha de frente de uma grande variedade de criaturas que possam pagar por seus serviços, mesmo algumas que não costumam se associar com demônios.

Encontro de Nível 11 (3.200 XP)
- ✦ 2 mezzodemônios (soldado de nível 11)
- ✦ 2 drow combatentes (espreitador de nível 11)
- ✦ 1 drow aracnomante (artilheiro de nível 13)

Vrock

Com fervor demoníaco, os vrocks mergulham sobre seus oponentes e os retalham em pedaços, rindo loucamente e desfrutando dos berros de suas vítimas.

Vrock **Guerrilheiro de Nível 13**
Humanoide elemental (Grande - Demônio) 800 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 132; **Sangrando** 66; veja também *esporos da loucura*
CA 27; **Fortitude** 25, **Reflexos** 23, **Vontade** 23
Resistências 10 vs. variável (2/encontro; consulte o glossário)
Deslocamento 6, voo 8; veja também *ataque aéreo de passagem*

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +18 vs. CA; 2d8+6 de dano.

Ataque Aéreo de Passagem (padrão; sem limite)
O vrock voa 8 quadrados e desfere um ataque com as garras em qualquer ponto dessa trajetória. O vrock não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Silvo Atordoante (padrão; recarrega ⚅)
Explosão contígua 3; não afeta criaturas surdas; +17 vs. Fortitude; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do vrock.

Esporos da Loucura (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Venenoso**
Explosão contígua 2; não afeta demônios; +16 vs. Vontade; 1d10+4 de dano venenoso e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal
Perícias Blefe +15, Intuição +13

For 23 (+12)	**Des** 19 (+10)	**Sab** 15 (+8)
Con 20 (+11)	**Int** 12 (+7)	**Car** 19 (+10)

Táticas do Vrock

Este demônio usa *ataque aéreo de passagem* para mergulhar e atacar os inimigos antes de aterrissar para realizar ataques básicos com as garras. Ele usa seu *silvo atordoante* quando estiver cercado e seus *esporos da loucura* quando sangrar pela primeira vez.

Conhecimento Sobre os Vrocks

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os vrocks têm a fama de serem desleais, frequentemente deixando seus postos e abandonando um mestre para aliar-se a outro que considerem mais poderoso. Eles também gostam de tramar contra seus superiores, embora essas intrigas raramente surtam algum efeito.

Grupos de Encontro

Os vrocks associam-se a cultos demoníacos e às vezes com gigantes e fadas malignas.

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
- ✦ 2 vrocks (guerrilheiro de nível 13)
- ✦ 1 dríade feiticeira das urzes (controlador de elite de nível 13)
- ✦ 1 gigante da colina (bruto de nível 13)

DESTRACHAN

ESTA FERA CEGA VAGA PELAS MASMORRAS DO MUNDO, confiando em seus demais sentidos para detectar suas presas. Ao encontrar algo comestível, o destrachan ataca com ondas sonoras destruidoras.

Destrachan	**Artilheiro de Nível 9**
Animal mágico aberrante (Grande - Cego)	400 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +11; percepção às cegas 10
PV 80; **Sangrando** 40
CA 22; **Fortitude** 24, **Reflexos** 21, **Vontade** 20
Imunidades ataque visual; **Resistências** 10 vs. trovejante
Deslocamento 6, escalar 3

Garra (padrão; sem limite)
+14 vs. CA; 1d8+4 de dano.

Pulso Sonoro (padrão; sem limite) ✦ **Trovejante**
À distância 10; +13 vs. Reflexos; 2d6+5 de dano trovejante.

Rajada Vociferante (padrão; recarrega ⚂ ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Trovejante**
Rajada contígua 5; +13 vs. Fortitude; 2d6+5 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo
Perícias Blefe +9, Furtividade +13

For 18 (+8)	**Des** 18 (+8)	**Sab** 14 (+6)
Con 20 (+9)	**Int** 7 (+2)	**Car** 10 (+4)

TÁTICAS DO DESTRACHAN

Os sorrateiros destrachans conseguem detectar presas a até 10 quadrados de distância e preferem atacar à distância usando o poder *pulso sonoro*. Ele usa *rajada vociferante* contra os alvos mais próximos.

Destrachan Impostador	**Artilheiro de Nível 15**
Animal mágico aberrante (Grande - Cego)	1.200 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +14; percepção às cegas 20
PV 122; **Sangrando** 61
CA 28; **Fortitude** 32, **Reflexos** 27, **Vontade** 25
Imunidades ataque visual; **Resistências** 15 vs. trovejante
Deslocamento 8, escalar 4

Garra (padrão; sem limite)
+20 vs. CA; 1d8+6 de dano.

Pulso Sonoro (padrão; sem limite) ✦ **Trovejante**
À distância 10; +19 vs. Reflexos; 2d8+8 de dano trovejante.

Rajada Vociferante (padrão; recarrega ⚂ ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Trovejante**
Rajada contígua 5; +19 vs. Fortitude; 2d6+8 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Reverberar (padrão; encontro) ✦ **Trovejante**
Explosão contígua 2; +19 vs. Fortitude; 2d8+8 de dano trovejante e o alvo fica atordoado (TR encerra). *Fracasso:* Metade do dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do destrachan impostador.

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo
Perícias Blefe +12, Furtividade +17

For 23 (+13)	**Des** 20 (+12)	**Sab** 15 (+9)
Con 26 (+15)	**Int** 10 (+7)	**Car** 11 (+7)

TÁTICAS DO DESTRACHAN IMPOSTADOR

O destrachan impostador prefere ataques à distância aos ataques corpo a corpo e usa *reverberar* contra os inimigos que se aproximam demais.

CONHECIMENTO SOBRE OS DESTRACHANS

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 15: Um destrachan pode aprender a imitar os sons que ouve com frequência, como sons ambientes de masmorras e ruídos guturais emitidos por outras criaturas. Ele emprega esses barulhos para encobrir o som de seus passos ou para fazer com que as presas pensem se tratar de algo bem menos ameaçador (para isso é necessário um teste de Blefe).

GRUPOS DE ENCONTRO

O destrachan é atraído por outras criaturas aberrantes, como chuuls, abocanhadores murmurantes e gricks. Um destrachan também pode se aliar a drow, grimlocks, bruxas, medusas, trolls, oni, trogloditas e outros humanoides.

Encontro de Nível (1.950 XP)
- 2 destrachans (artilheiro de nível 9)
- 2 corrompidos enfurecidos (soldado de nível 9)
- 1 corrompido estremecido (controlador de nível 8)

Encontro de Nível 15 (6.200 XP)
- 1 destrachan impostador (artilheiro de nível 15)
- 2 driders senhores das presas (bruto de nível 14)
- 1 drow sacerdotisa (controlador de nível 15)
- 3 drow combatentes (espreitador de nível 11)



BEN WOOTTEN

DEVORADOR

Quando um assassino insano morre, sua alma vai para o Pendor das Sombras. Lá, ele pode se revestir de carne novamente para continuar com seus hábitos letais, tornando-se um devorador. Desprovidas de consciência, essas criaturas existem apenas para matar e consumir seres vivos.

Devorador de Espíritos

Esta criatura cadavérica aprisiona o espírito de um humanoide vivo dentro de sua caixa torácica. O espírito se manifesta como uma pequena efígie descarnada de si mesmo, contorcendo-se em agonia à medida que o devorador de espíritos a consume como combustível profano.

Devorador de Espíritos **Soldado de Elite de Nível 11**
Humanoide sombrio (Grande - Morto-vivo) 1.200 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
PV 224; **Sangrando** 112
CA 27; **Fortitude** 25, **Reflexos** 21, **Vontade** 26; veja também *proteção espiritual*
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 15 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante (quando o devorador sofre dano radiante, o inimigo aprisionado em seu interior quando realizar um teste de resistência para escapar)
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6
Pontos de Ação 1

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +17 vs. CA; 2d6+5 de dano.

Aprisionar Espírito (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
À distância 5; contra um humanoide vivo; +15 vs. Fortitude; 1d8+7 de dano necrótico e o alvo fica aprisionado (TR encerra). A criatura aprisionada é removida do jogo e não pode realizar ações. Se obtiver sucesso no teste de resistência, ela escapa e aparece num quadrado desocupado à sua escolha, adjacente ao devorador de espíritos. A criatura aprisionada escapa automaticamente quando o devorador de espíritos é destruído. O devorador só pode aprisionar uma criatura por vez.

Ruptura Espiritual (padrão, somente no turno em que utilizar *devorar espírito*; sem limite) ✦ **Medo, Necrótico**
Explosão contígua 1; +15 vs. Vontade; 2d8+7 de dano necrótico e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do devorador de espíritos. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica imobilizado.

Devorar Espírito (mínima; sem limite) ✦ **Cura, Necrótico**
O devorador de espíritos causa 10 de dano necrótico à criatura aprisionada (veja *aprisionar espírito*). O devorador de espíritos recupera 10 pontos de vida ou emprega *ruptura espiritual*. Uma criatura morta por este poder não pode voltar à vida com o ritual Reviver os Mortos.

Proteção Espiritual
O devorador de espíritos recebe +2 de bônus em todas as defesas enquanto estiver aprisionando uma criatura (veja *aprisionar espírito*).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +11

For 20 (+10)	**Des** 12 (+6)	**Sab** 11 (+5)
Con 16 (+8)	**Int** 16 (+8)	**Car** 24 (+12)

Táticas do Devorador de Espíritos

O devorador de espíritos usa *aprisionar espírito* seguido por *devorar espírito* para causar dano à criatura aprisionada e então absorve a energia para se curar ou para utilizar *ruptura espiritual*. Se a qualquer momento a criatura aprisionada escapar, o devorador de espíritos usará novamente *aprisionar espírito*.

Devorador de Vísceras

Este devorador enrola seus intestinos gosmentos nos adversários mais próximos. Sua boca raivosa que revela suas vísceras se prende à carne, permitindo que a criatura drene a vida de seus prisioneiros. Quando uma vítima morre, a criatura devora suas entranhas com avidez.

Devorador de Vísceras **Controlador de Nível 12**
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 700 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
PV 124; **Sangrando** 63
CA 28; **Fortitude** 26, **Reflexos** 23, **Vontade** 24; veja também *proteção visceral*
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 15 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 6

Garra (padrão; sem limite)
+16 vs. CA; 1d10+4 de dano.

Vísceras Famintas (mínima; sem limite)
+16 vs. CA; a criatura enrola seus tentáculos intestinais em torno do alvo; 1d4+5 de dano e o alvo é agarrado (até escapar). O devorador de vísceras tem quatro tentáculos e consegue agarrar até quatro criaturas, ou usar mais de um tentáculo contra o mesmo alvo (que sofre -2 de penalidade nos testes de escapar para cada tentáculo adicional).

Devorar Vísceras (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Cura, Necrótico**
O devorador de vísceras drena a energia vital dos alvos vivos que estiver agarrando. Cada alvo sofre 5 de dano necrótico para cada tentáculo que o estiver agarrando e o devorador de vísceras recupera o mesmo número de pontos de vida.

Proteção Visceral
O devorador de vísceras recebe +2 de bônus em todas as defesas enquanto estiver agarrando uma ou mais criaturas.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +13

For 18 (+10)	**Des** 15 (+8)	**Sab** 9 (+5)
Con 20 (+11)	**Int** 12 (+7)	**Car** 17 (+9)

Táticas do Devorador de Vísceras

Essa criatura troca ações padrão e de movimento por ações mínimas, usando *vísceras famintas* até três vezes por rodada. Se apenas um oponente estiver ao seu alcance, ele tenta enrolar seus quatro tentáculos intestinais ao redor dele. Se houverem vários alvos, ele vai procurar agarrar o máximo possível deles. Quando estiver sangrando, a criatura usa *devorar vísceras* para recuperar pontos de vida.

Devorador de Alma-Atada

Quando um devorador de alma-atada mata uma criatura, o cadáver dela desaparece e um espectro surge empalado em uma das esporas do devorador. O devorador de alma-atada se alimenta desses espíritos, que uivam de agonia e desaparecem num clarão ao serem completamente consumidos.

Almas-atadas sobreviventes

Um devorador de alma-atada surge no jogo com pelo menos um espírito já cravado em suas esporas. Se este espírito conseguir fugir do empalador de alguma forma, seu corpo surgirá num espaço adjacente à criatura. O Mestre pode usar essa alma-atada como um instrumento narrativo: talvez o corpo pertença ao indivíduo que os PdJs estão procurando, ou talvez possua algo valioso. Se for curado ou revivido, esse indivíduo pode ficar por perto pelo tempo necessário para conversar com os heróis, acompanhá-los ou até mesmo traí-los (o que for mais apropriado).



(De cima para baixo) devorador de alma-atada, devorador de espíritos e devorador de vísceras

Devorador de Alma-Atada	**Soldado de Elite de Nível 20 (Líder)**
Humanoide sombrio (Enorme - Morto-vivo)	5.600 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +15; visão no escuro

Proteção de Almas-Atadas aura 10; o devorador de alma-atada e seus aliados dentro da aura recebem um bônus em todas as defesas igual à metade do número de espíritos empalados na criatura.

PV 376; **Sangrando** 188

CA 38; **Fortitude** 37, **Reflexos** 29, **Vontade** 34; veja também *proteção de almas-atadas*, acima

Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante (sempre que o devorador sofre dano radiante, a alma-atada mais recentemente tem direito a realizar um teste de resistência para escapar)

Testes de Resistência +2

Deslocamento 6

Pontos de Ação 1

Garra (padrão; sem limite)

Alcance 3; +26 vs. CA; 2d8+9 de dano. Se o ataque reduzir um alvo humanoide a 0 ponto de vida ou menos, ele desaparece e se torna uma alma-atada presa ao devorador (veja *alma-atada*).

Estilhaçar Alma (padrão; recarrega quando utiliza *devorar espírito*) ✦ **Necrótico**

Explosão contígua 3; +24 vs. Vontade; 5d8+8 de dano necrótico e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do devorador de alma-atada. *Efeito Posterior:* O alvo fica enfraquecido (TR encerra).

Devorar Espírito (padrão; sem limite) ✦ **Cura**

O devorador de alma-atada mata instantaneamente sua alma-atada mais antiga e recupera 75 pontos de vida. O cadáver da criatura aparece num espaço adjacente ao devorador.

Alma-Atada

O devorador de alma-atada começa um encontro com uma alma-atada e consegue empalar até quatro espíritos. Uma alma-atada não pode ealizar ações e só escapa quando o devorador for destruído. Quando o espírito de uma criatura escapa, seu corpo aparece num espaço desocupado adjacente ao devorador, no mesmo estado em que se encontrava ao desaparecer.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

For 29(+19)	**Des** 8 (+9)	**Sab** 11 (+10)
Con 20 (+15)	**Int** 20 (+15)	**Car** 26 (+18)

Táticas do Devorador de Alma-Atada

Esse colecionador de almas entra em combate concentrando seus ataques em um adversário por vez para obter mais almas empaladas. Quando estiver sangrando, ele emprega *devorar espírito* para se curar e depois gasta seu ponto de ação para utilizar *estilhaçar alma*.

Conhecimento Sobre os Devoradores

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Os devoradores são criados a partir das almas de assassinos perdidas no Pendor das Sombras. Eles se alimentam de humanoides vivos e usam sua energia vital para se curar.

Grupos de Encontro

Embora um devorador possua uma fome avassaladora por seres vivos, ele reconhece o valor de alianças malignas.

Encontro de Nível 11 (3.025 XP)
- ✦ 1 devorador de espíritos (soldado de elite de nível 11)
- ✦ 1 vampiro mestre (espreitador de elite de nível 11)
- ✦ 5 crias vampíricas caçadoras de sangue (lacaio de nível 10)

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
- ✦ 2 devoradores de vísceras (controlador de nível 12)
- ✦ 1 drow aracnomante (artilheiro de nível 13)
- ✦ 3 drow combatentes (espreitador de nível 11)

DAVE ALLSOP

DEVORADOR DE MENTES

Os devoradores de mentes utilizam seus incríveis poderes psíquicos para despedaçar a mente de seus inimigos. Depois que seus inimigos estão inconscientes, eles abrem seus crânios e devoram seus cérebros. Nem todas as criaturas que cruzam o caminho de um devorador de mentes terminam como comida; algumas são aprisionadas, enquanto outras são transformadas em escravos obedientes.

Muito tempo atrás, os devoradores de mentes, também conhecidos como ilitides, vieram para o mundo natural oriundos do Reino Distante. Eles são geralmente encontrados no Subterrâneo, aventurando-se na superfície apenas em missões especiais.

Devorador de Mentes Infiltrador **Espreitador de Nível 14**
Humanoide aberrante (Médio) 1.000 XP

Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro
PV 107; **Sangrando** 53
CA 27; **Fortitude** 25, **Reflexos** 27, **Vontade** 28
Deslocamento 7

Tentáculos (padrão; sem limite)
+19 vs. CA; 2d6+5 de dano e o alvo é agarrado (até escapar).

Perfurar o Cérebro (padrão; sem limite)
Contra um alvo agarrado pelo devorador de mentes infiltrador ou atordoado; +17 vs. Fortitude; 3d6+5 de dano e o alvo fica atordoado (TR encerra). Se este poder reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, o devorador de mentes consome seu cérebro, matando-o instantaneamente.

Rajada Mental (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Psíquico**
Rajada contígua 5; devoradores de mentes e seus escravos são imunes; +18 vs. Vontade; 2d8+6 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra). *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica pasmo.

Perseguir os Inconscientes
O devorador de mentes infiltrador é invisível para criaturas pasmas ou atordoadas.

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo, telepatia 10
Perícias Blefe +18, Diplomacia +18, Exploração +14, Furtividade +17
For 13 (+8) **Des** 20 (+12) **Sab** 14 (+9)
Con 17 (+10) **Int** 17 (+10) **Car** 23 (+13)

Táticas do Devorador de Mentes Infiltrador

Este devorador de mentes utiliza sua furtividade natural para se aproximar de suas vítimas sem ser visto e em seguida libera sua *rajada mental*. Entre os inimigos atordoados, ele escolhe alguém para atacar com seus tentáculos enquanto recorre ao poder *seguir os inconscientes* para evitar ataques. Se conseguir agarrar uma vítima com seus tentáculos, o infiltrador emprega o poder *perfurar o cérebro* até que a vítima morra ou consiga se libertar.

Devorador de Mentes Planejador **Controlador de Elite de Nível 18**
Humanoide aberrante (Médio) 4.000 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +18; visão no escuro
Estática Psíquica (Psíquico) aura 10; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade na defesa de Vontade enquanto o devorador de mentes não estiver sangrando.
PV 324; **Sangrando** 162
CA 33; **Fortitude** 33, **Reflexos** 33, **Vontade** 35; veja também *interpor serviçal*
Teste de Resistência +2
Deslocamento 7
Pontos de Ação 1

Tentáculos (padrão; sem limite)
+21 vs. CA; 3d6+3 de dano e o alvo é agarrado (até escapar).

Perfurar o Cérebro (padrão; sem limite) ✦ veja o texto
Contra um alvo agarrado pelo devorador de mentes planejador ou atordoados; +21 vs. Fortitude; 4d10+3 de dano e o alvo fica atordoado (TR encerra). Se este poder reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, o devorador de mentes pode optar entre consumir seu cérebro ou transformá-lo num escravo (veja abaixo):
Devorar Cérebro (Cura): O devorador de mentes planejador devora o cérebro do alvo. A vítima morre instantaneamente e o ilitide recupera 25 pontos de vida.
Criar Serviçal (Encanto): O alvo fica dominado (sem TR) e recupera pontos de vida até o valor da sua condição sangrando. Como escravo, o alvo adquire imunidade ao poder *rajada mental* dos devoradores de mente e recebe +5 de bônus na defesa de Vontade enquanto estiver a até 10 quadrados do seu controlador ilitide. Quando o planejador morre, o alvo perde a condição dominado, deixando de ser um escravo.

Rajada Mental (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Psíquico**
Rajada contígua 5; devoradores de mentes e seus escravos são imunes; +21 vs. Vontade; 3d8+7 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra). *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica pasmo.

Escravizar (padrão; recupera ⚄ ⚅) ✦ **Encanto**
À distância 10; +21 vs. Vontade; o alvo fica dominado (TR encerra). Enquanto estiver neste estado, o alvo adquire imunidade ao poder *rajada mental* dos devoradores de mente e recebe +5 de bônus na defesa de Vontade enquanto estiver a até 10 quadrados do seu controlador ilitide. O planejador só pode usar *escravizar* contra uma criatura por vez.

Ilusão de Dor (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Ilusão, Psíquico**
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; os inimigos dentro da explosão imaginam que a área está cheia de tentáculos retorcidos e farpados: +27 vs. Vontade; 2d10+5 de dano psíquico e o alvo sofre 10 de dano psíquico contínuo e fica imobilizado (TR encerra ambos).

Berço do Cérebro Ancião (interrupção imediata, quando é atacado; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Teleporte**
O devorador de mentes planejador se teleporta 20 quadrados.

Interpor Serviçal (interrupção imediata, quando é alvo de um ataque corpo a corpo; sem limite)
O planejador redireciona o ataque para um escravo adjacente.

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo, telepatia 10
Perícias Arcanismo +18, Blefe +21, Intimidação +21, Intuição +18
For 11 (+9) **Des** 16 (+12) **Sab** 18 (+13)
Con 18 (+13) **Int** 18 (+13) **Car** 24 (+16)

Táticas do Devorador de Mentes Planejador

Durante o combate, o planejador permanece adjacente a pelo menos um de seus escravos, usando-o como um escudo vivo para bloquear ataques enquanto atinge seus inimigos com seus poderes *rajada mental*, *ilusão de dor* e *escravizar*. Se surgir a oportunidade, o planejador corre em direção a um inimigo atordoado e o ataca com seus tentáculos, gastando seu ponto de ação para empregar *perfurar o cérebro* na mesma rodada. Ele só devora um cérebro durante o combate se precisar ser curado; caso contrário, cria um novo escravo. Se múltiplos inimigos tentarem atacá-lo, o ilitide utiliza *berço do cérebro ancião* para se teleportar para um local mais seguro.

Conhecimento Sobre os Devoradores de Mentes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 20: Os devoradores de mentes (ou ilitides, como chamam a si mesmo) submetem todos à sua vontade e possuem poderes capazes de estilhaçar a mente de seus inimigos. Eles sobrevivem ingerindo o cérebro de criaturas inteligentes, são friamente egoístas e não têm qualquer escrúpulo em sacrificar companheiros ou escravos para salvarem a si mesmos.

CD 25: Os devoradores de mentes se comunicam por telepatia, embora também compreendam o Dialeto Subterrâneo. Os escravos de um devorador de mentes são completamente leais e obedientes. Eles cumprem as ordens telepáticas do ilitide com um ânimo sombrio e desesperançado, como se estivessem num pesadelo, seguindo a intenção das instruções e não apenas tomando-as ao pé da letra.

CD 30: Os devoradores de mentes geralmente são planejadores solitários que manipulam legiões de escravos a cumprirem seus desejos, contudo, às vezes eles se reúnem em pequenas cabalas de indivíduos com intenções similares. As terríveis cidades e reinos dos ilitides são organizadas em torno de poderosos intelectos desprovidos de corpos, conhecidos como cérebros anciões, existem nas regiões mais profundas do Subterrâneo.

CD 35: Um devorador de mentes inicia seu ciclo vital como um pequeno parasita tentaculado, similar a um girino, que invade o crânio de um humanoide indefeso, devora seu cérebro e em seguida subverte seu corpo para seu próprio uso. Em questão de dias, ele transforma o corpo roubado em um ilitide adulto e todos os traços da criatura anterior são permanentemente apagados.

Grupos de Encontro

Os ilitides costumam ser encontrados com outros ilitides e escravos. Indivíduos solitários também podem ser encontrados em cidades do Subterrâneo governadas pelos drow ou outras raças malignas.

Encontro de Nível 13 (4.800 XP)

- 1 devorador de mentes infiltrador (espreitador de nível 14)
- 1 drider senhor das presas (bruto de nível 14)
- 1 drow mestre das lâminas (guerrilheiro de elite de nível 13)
- 2 drow combatentes (espreitador de nível 11)

Encontro de Nível 18 (10.114 XP)

- 1 devorador de mentes planejador (controlador de elite de nível 18)
- 1 devorador de mentes infiltrador (espreitador de nível 14)
- 3 grimlocks seguidores (lacaio de nível 22)
- 2 trolls da guerra (soldado de nível 14)



Malévolos e corruptos, os diabos são os servos rebeldes dos deuses que agora habitam os Nove Infernos, um dos domínios mais negros do Mar Astral. Os diabos surgem em muitas variedades, do matreiro diabrete aos poderosos arquidiabos conhecidos como Senhores dos Nove, cada um deles governante de um dos Nove Infernos. O maior destes mestres infernais é o deus Asmodeus, príncipe de Nessus, o nono inferno. Muito tempo atrás, Asmodeus era um poderoso serviçal divino que optou por se rebelar contra seu deus. Liderando um exército de criaturas com ideias similares aos seus, Asmodeus trucidou seu mestre divino. Por sua traição, ele e seus seguidores foram amaldiçoados com formas monstruosas e aprisionados nas ruínas fumegantes dos domínios do deus assassinado.

Os diabos podem deixar os Nove Infernos, mas é muito difícil fazê-lo. Eles podem ser enviados por poderosos arquidiabos através de caríssimas magias infernais, ou viajar através de raros portais mágicos muito bem escondidos (geralmente apenas alguns de cada vez se as condições forem ideais). Contudo, a maioria dos diabos fora dos Nove Infernos foi trazida ao mundo natural por mortais malignos empregando rituais sombrios.

Os diabos cobiçam almas mortais; cada espírito mortal que eles escravizam diminui a influência dos deuses sobre o mundo e aumenta o poder dos Nove Infernos. Os diabos torturam e consumem as almas capturadas a fim de realizar seus mais poderosos desígnios, incluindo construtos malignos e terríveis invocações. Eles competem ferozmente pela aquisição de almas visando obter favores e posições na hierarquia infernal, mas todos cooperam em prol do objetivo comum de coletar almas para os Nove Infernos. Alguns diabos tentam levar os mortais a entregar suas almas por meio de tirania, desespero ou terror; outros tentam destruir os servos dos deuses benignos e destruir seus feitos; outros ainda são trapaceiros e sedutores que inflamam a ambição, os desejos, a cobiça ou o orgulho dos mortais.

Num passado distante, Asmodeus e seus vassalos firmaram pactos sombrios com várias divindades malignas. Por isso é comum encontrar diabos a serviço de Bane, Gruumsh, Tiamat, Torog e Vecna. Os diabos honram suas barganhas – mas são extremamente habilidosos em conceder aos seus mestres mortais exatamente o que foi pedido - e aqueles que negociam com um diabo raramente escapam do pagamento final.

Diabo Barbado

Guerreiros ferozes dos Nove Infernos, os diabos barbados são empregados como guardas e tropas de assalto por mortais malignos ou diabos mais poderosos. Eles são criaturas violentas e irascíveis que adoram o combate.

Diabo Barbado (Barbazu) **Soldado de Nível 13**
Humanoide imortal (Médio - Diabo) 800 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro
Gavinhas Farpadas aura 1; qualquer inimigo que começar seu turno adjacente ao diabo barbado sofre 5 de dano.
PV 129; **Sangrando** 64; veja também *frenesi da batalha*
CA 29; **Fortitude** 25, **Reflexos** 22, **Vontade** 23
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 6

⊕ **Glaive** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +18 vs. CA; 2d4+5 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do diabo barbado e sofre 5 de dano contínuo (TR encerra).

† **Garra** (padrão; sem limite)
+18 vs. CA; 1d6+5 de dano.

Frenesi da Batalha
Enquanto estiver sangrando, o diabo barbado recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e causa 5 de dano adicional nos seus ataques corpo a corpo.

Cooperação Endiabrada
Os aliados adjacentes ao diabo barbado recebem +2 de bônus na CA.

Tendência Maligno **Idiomas** Supernal
Perícias Intimidação +11

For 20 (+11)	**Des** 15 (+8)	**Sab** 16 (+9)
Con 17 (+9)	**Int** 10 (+6)	**Car** 11 (+6)

Equipamento glaive

Táticas do Diabo Barbado

O diabo barbado é um lutador corpo a corpo treinado para proteger os aliados adjacentes usando sua *cooperação endiabrada*. Ele só emprega suas garras se perder sua glaive.

Conhecimento Sobre os Diabos Barbados

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Os diabos barbados (também conhecidos como barbazus) estão entre os mais fracos, mas são guerreiros selvagens e perigosos. A glaive de um diabo barbado é uma arma poderosa que inflige terríveis ferimentos hemorrágicos.



FRED HOOPER / JEAN PIERRE TARGETE

(Da esquerda para a direita) diabo das correntes, diabo dos ossos e diabo barbado

CD 25: Os diabos barbados são seguidores, não líderes e geralmente servem como guarda-costas ou tropas de assalto. Eles raramente tentam seduzir ou atrair os mortais, em vez disso preferindo recorrer ao assassinato e ao terror.

Grupos de Encontro

Os diabos barbados normalmente não passam de buchas de canhão infernais para um vilão ou diabo mais esperto.

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)

- 3 diabos barbados (soldado de nível 13)
- 2 yuan-ti maledicentes olhos-afiados (artilheiro de nível 13)

Diabo da Guerra

Campeões dos Nove Infernos, os diabos da guerra só obedecem aos mestres das profundezas e arquidiabos. Eles também lideram diabos inferiores em incursões contra aqueles que se opõem aos planos de seus mestres. Os diabos da guerra trazidos ao mundo mortal às vezes se tornam estrategistas e generais, liderando os exércitos de tiranos mortais malignos.

Um Guia dos Nove Infernos

Os Nove Infernos formam um único domínio no Mar Astral. Eles são rodeados de fumaça negra e além desse manto sufocante estende-se um grande mundo vulcânico cuja superfície é uma planície arrasada de cinzas e pedras afiadas. Trata-se de Avernus, o primeiro dos Nove Infernos, onde brasas caem do céu desprovido de luz e fortalezas de ferro erguem-se entre rios de magma. Navios astrais que se aproximam demais acabam despencando pelos céus de Avernus em vez de navegar pelo Mar Astral, aterrissando nos Nove Infernos com um grande impacto flamejante. Um timoneiro muito habilidoso pode ser capaz de negociar sua passagem e atracar na planície de cinzas em segurança, mas a única forma garantida de evitar um incêndio desastroso é encontrar a influência astral do Rio Estige e segui-lo através dos penhascos de basalto. O Estige serpenteia por Avernus e eventualmente mergulha nos Infernos inferiores – cada um deles uma caverna imensa, do tamanho de um continente, no interior desse mundo acidentado.

Avernus, o primeiro Inferno, constitui a superfície desse domínio terrível. É um reino vulcânico repleto do sangue e dos despojos de milhões de batalhas. Bolas de fogo despencam do céu enfumaçado. O arquidiabo Bel, um gênio militar, protege e governa Avernus de sua gigantesca cidadela de ferro.

Um grande portão de ferro na encosta de uma das montanhas de Avernus conduz a Dis, o segundo Inferno. Dis é uma cidade com muralhas de ferro abrigada no interior de uma ampla caverna, espalhando-se irregularmente sobre o piso acidentado. Dispater, o governante deste Inferno, é famoso por ser o mais cauteloso e calculista dos arquidiabos.

A caverna de Dis gradualmente desce e se alarga numa grande e opressiva câmara incubadora de Minauros, o terceiro Inferno. Uma perene chuva oleosa se precipita do alto da caverna e o solo enegrecido de Minauros é composto de uma série interminável de atoleiros, pântanos e lamaçais, alguns deles borbulhando e emitindo gases fétidos devido ao calor que emana das profundezas. O arquidiabo Mammon, com sua forma serpenteante e sua prepotência inigualável, é o governante desse local.

Flegetonte, o quarto Inferno, fica bem abaixo dos seus predecessores. Degraus úmidos cortados nas fumarolas malcheirosas de Minauros descem por vários quilômetros até uma caverna flamejante, onde o ar tremula com o calor e cascatas de lava desabam de fissuras vulcânicas no teto, centenas de metros acima. A ambiciosa arquidiaba Fierna preside aqui, mas seu cruel progenitor, Belial, é o verdadeiro poder atrás do trono.

Estígia está na mesma profundidade que Flegetonte, mas fica muitas centenas de quilômetros distante de seu vizinho fumegante – ela está diretamente abaixo de Dis e ambas se conectam por lúgubres escadarias de ferro e gelo. O quinto Inferno é frio e escuro. No interior da caverna de Estígia há um vasto mar congelado pontuado por icebergs congelados. Tênues auroras de fogo-fátuo azul-esverdeado dançam muito acima da superfície do mar, projetando longas sombras. Aprisionado no interior de uma dessas enormes montanhas de gelo jaz o arquidiabo Levistus, aprisionado eternamente por Asmodeus devido a alguma grande traição.

A filha de Asmodeus, a diabolicamente bela Glasya, governa Malebólgia, o sexto Inferno. Longos canais glaciais estendem-se por centenas de quilômetros da gélida Estígia até essa grande caverna, iluminada por sinistras lâmpadas amarelo-esverdeadas suspensas no teto como minúsculos sóis. Muito tempo atrás, Malebólgia era um vasto jardim, o local preferido da divindade que governava essa esfera antes de Asmodeus, mas agora sua beleza superficial é incapaz de esconder seu ventre imundo: árvores de outono com raízes que se contorcem, belas torres alvas com cadáveres empalados em suas ameias, lagos cristalinos de águas venenosas e similares.

Maladomini, o sétimo Inferno, é um labirinto gigantesco de túneis serpenteantes, cada um com centenas de quilômetros. Essas passagens conectam-se a vários Infernos inferiores, incluindo Malebólgia, Cânia e Nessus. No interior desses amplos túneis existem cidades arruinadas, rios de lodo e enormes extensões de terra mineradas até a completa exaustão. Um líquido negro emana do solo e enxames de moscas estão por toda parte. Aqui é o domínio do arquidiabo Baalzebul, uma monstruosidade com forma de verme e totalmente desprovida de compaixão.

A camada congelada de Estígia parece um paraíso se comparada a Cânia, o oitavo Inferno. Este enorme golfo nas profundezas do mundo é outro domínio frígido, onde geleiras com quilômetros de altura avançam por uma paisagem tão fria que poucas criaturas conseguem suportar. O elegante arquidiabo Mefistófeles governa Cânia de um palácio de gelo iluminado por fogos-fátuos crepitantes.

As fendas mais escuras de Cânia estendem-se para baixo por centenas de quilômetros até atingir Nessus, o nono e mais profundo Inferno. Este é o lar do deus-tirano Asmodeus, pai de todos os diabos. Nessus é um gigantesco labirinto de penhascos tão grandes e tão profundos que se ancoram nas chamas causticantes do núcleo dessa esfera maldita. Grandes cidades infernais e exércitos diabólicos estão ocultos nessas profundezas flamejantes.

Diabo da Guerra (Malebranche) **Bruto de Nível 22 (Líder)**
Humanoide imortal (Grande - Diabo) 4.150 XP

Iniciativa +17 **Sentidos** Percepção +15; visão no escuro
PV 255; **Sangrando** 127
CA 35; **Fortitude** 34, **Reflexos** 32, **Vontade** 30
Resistências 30 vs. flamejante
Deslocamento 8, voo 8 (desajeitado)

Garra (padrão; sem limite)
+26 vs. CA; 1d6+8 de dano.

Tridente (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Alcance 2; +26 vs. CA; 4d4+8 de dano, 5 de dano contínuo (TR encerra) e o alvo é conduzido para um quadrado adjacente ao diabo da guerra e fica derrubado.

Cercar o Inimigo (ação mínima; sem limite)
Alcance linha de visão; sucesso automático; o alvo fica marcado e os aliados do diabo da guerra recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo até o final do encontro ou até que o diabo da guerra marque um novo alvo.

Transposição Endiabrada (movimento; sem limite) ✦ **Teleporte**
À distância 20; o diabo da guerra e um diabo aliado dentro do alcance do poder trocam de posição.

Táticas Infernais (mínima; recarrega ⚄ ⚅)
À distância 10; afeta até 2 diabos aliados de nível igual ou inferior ao do diabo da guerra; cada alvo realiza uma ação de movimento ou ataque básico.

Tendência Maligno **Idiomas** Supernal
Perícias Intimidação +20

For 27 (+19)	**Des** 23 (+17)	**Sab** 19 (+15)
Con 25 (+18)	**Int** 15 (+13)	**Car** 18 (+15)

Equipamento tridente

Táticas do Diabo da Guerra

Apesar de seu aspecto rude, os diabos da guerra são estrategistas habilidosos e líderes inteligentes. Eles empregam *cercar o inimigo* e *táticas infernais* para direcionar seus subordinados contra os inimigos mais perigosos, mas se atiram ao combate no momento certo, usando *transposição endiabrada* para trocar de lugar com um diabo inferior (geralmente alguém com mobilidade suficiente para penetrar nas fileiras do inimigo).

Conhecimento Sobre os Diabos da Guerra

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 25: Os diabos da guerra (também conhecidos como malebranches) estão entre os mais poderosos diabos invocados rotineiramente pelos mortais.

Grupos de Encontro

Os diabos da guerra muitas vezes atuam como faz-tudo dos mestres das profundezas e arquidiabos, ou comandam destacamentos de diabos inferiores diretamente.

Encontro de Nível 21 (19.750 XP)
- ✦ 1 diabo da guerra (bruto de nível 22)
- ✦ 1 diabo do gelo (soldado de nível 20)
- ✦ 2 diabos dos ossos (controlador de nível 17)
- ✦ 12 diabos legionários da falange (lacaio de nível 21)

Diabo das Correntes

Algozes sádicos de criaturas indefesas, os diabos das correntes apreciam seu papel como carcereiros e torturadores dos Nove Infernos. Eles tentam capturar suas vítimas com vida para que o sofrimento do inimigo derrotado se prolongue por dias.

Diabo das Correntes (Quíton) **Guerrilheiro de Nível 11**
Humanoide imortal (Médio - Diabo) 600 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +7; visão no escuro
PV 116; **Sangrando** 58
CA 25; **Fortitude** 22, **Reflexos** 24, **Vontade** 19
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 7; veja também *dança da batalha*

Corrente com Cravos (padrão; sem limite)
Alcance 2; +16 vs. CA; 2d4+7 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O diabo das correntes desfere dois ataques com sua corrente com cravos.

Correntes da Vingança (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro)
O diabo das correntes desfere dois ataques com sua corrente com cravos.

Correntes Infernais (padrão; sem limite)
+14 vs. Reflexos; o alvo é envolvido em correntes e fica impedido (TR encerra). O diabo das correntes só consegue deixar impedida uma criatura por vez.

Dança da Batalha (mínima; sem limite)
O diabo das correntes ajusta 1 quadrado.

Dança do Desafio (interrupção imediata, quando um inimigo realiza uma jogada de ataque corpo a corpo contra o diabo das correntes; recarrega quando utiliza *correntes da vingança*)
O diabo das correntes ajusta 1 quadrado.

Tendência Maligno **Idiomas** Supernal
Perícias Intimidação +11

For 19 (+9)	**Des** 24 (+12)	**Sab** 15 (+7)
Con 20 (+10)	**Int** 14 (+7)	**Car** 13 (+6)

Táticas do Diabo das Correntes

O diabo das correntes golpeia os inimigos com sua corrente com cravos, usando *correntes infernais* para deixar impedido os oponentes especialmente incômodos. Se abrir mão de uma ação de movimento, ele pode ajustar antes e depois de realizar um ataque. Fora do seu turno, ele emprega *dança do desafio* para se esquivar dos ataques e *correntes da vingança* quando sangrar pela primeira vez.

Conhecimento Sobre os Diabos das Correntes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Os diabos das correntes (também conhecidos como quítons) são cobertos por correntes farpadas que usam para golpear e conter seus adversários.

CD 25: Alguns diabos das correntes aprendem rituais que lhes permitem animar correntes que não estão ligadas aos seus corpos, fazendo com que elas se contorçam como serpentes.

Grupos de Encontro

Os diabos das correntes operam bem com outros diabos e criaturas que lhes permitam saciar seu desejo de causar dor.

Encontro de Nível 11 (3.100 XP)
- ✦ 2 diabos das correntes (guerrilheiro de nível 11)
- ✦ 4 diabos legionários sentinelas infernais (lacaio de nível 11)
- ✦ 1 ofidiano celebrante (controlador de nível 11)
- ✦ 4 ofidianos zelotes (lacaio de nível 12)

Diabo de Espinhos

Os diabos de espinhos servem como batedores e sentinelas nos Nove Infernos. Eles se reúnem em bandos violentos e barulhentos, voando pelos céus ardentes e atacando com ferocidade todas as presas que encontram. Alguns prestam serviços como espiões e mensageiros de diabos poderosos.

Diabo de Espinhos (Espinagonte) **Guerrilheiro de Nível 6**
Humanoide imortal (Médio - Diabo) 250 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
PV 70; **Sangrando** 35
CA 20; **Fortitude** 18, **Reflexos** 16, **Vontade** 16
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 5, voo 7 (pairar)

⊕ **Garras** (padrão; sem limite)
+11 vs. CA; 2d6+4 de dano.

Chuva de Espinhos (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante, Venenoso**
O diabo de espinhos arremessa dardos que pegam fogo ao cortar o ar. À distância 10; +9 vs. Reflexos; 1d10 de dano mais 1d6 de dano flamejante e o diabo de espinhos realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +9 vs. Fortitude; o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Supernal
Perícias Blefe +27, Intimidação +27, Intuição +23, Religião +24

For 18 (+7)	**Des** 15 (+5)	**Sab** 14 (+5)
Con 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 11 (+3)

Táticas do Diabo de Espinhos

Os diabos de espinhos não gostam do combate corpo a corpo e preferem alvejar suas vítimas com ondas sucessivas de espinhos ardentes e venenosos. Apenas depois que uma vítima estiver sangrando é que eles mergulham para retalhar a pobre alma com suas garras afiadas.

Conhecimento Sobre os Diabos de Espinhos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Os diabos de espinhos são frequentemente invocados por serem relativamente fracos e fáceis de controlar com promessas de caos e pilhagem.

CD 20: Como a maioria dos diabos, os diabos de espinhos adoram atormentar qualquer coisa que cruze seu caminho. Eles são batedores aéreos e guerrilheiros nos exércitos dos Nove Infernos, alvejando prontamente qualquer inimigo que encontrem com saraivadas de espinhos venenosos em chamas.

Grupos de Encontro

Embora os bandos de diabos de espinhos sejam comuns nos Nove Infernos, no mundo material eles são encontrados mais comumente em menor número, muitas vezes na companhia de outras criaturas malignas.

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)
✦ 2 diabos de espinhos (guerrilheiro de nível 6)
✦ 1 escama-verde místico do charco (controlador de nível 6)
✦ 2 escamas-negras agressores (bruto de nível 6)

Diabo do Gelo

Os diabos do gelo são nativos dos descampados frígidos de Cânia, a oitava camada dos Nove Infernos. Generais infernais e mortais malignos os empregam como guarda-costas e defensores e eles costumam liderar diabos inferiores em combate. No entanto, são maus comandantes, pois desprezam as criaturas mais fracas e consideram-nas descartáveis.

Diabo do Gelo (Gelugon) **Soldado de Nível 20**
Humanoide imortal (Grande - Diabo) 2.800 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
Aura Algente (Congelante) aura 5; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
PV 195; **Sangrando** 97
CA 36; **Fortitude** 33, **Reflexos** 31, **Vontade** 29
Imunidades congelante; **Resistências** 20 vs. flamejante
Deslocamento 8

⊕ **Lança Longa Gélida** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Congelante**
Alcance 3; +27 vs. CA; 1d12+7 de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra).

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +25 vs. CA; 1d6+7 de dano.

Sopro Congelante (padrão; recarrega ⚁ ⚂ ⚃ ⚄) ✦ **Congelante**
Rajada contígua 5; +23 vs. Fortitude; 2d6+7 de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra).

Comando Resfriante (mínima; recarrega ⚃ ⚄) ✦ **Congelante**
Explosão contígua 5; +23 vs. Vontade; o alvo sofre 5 de dano congelante contínuo e fica imobilizado (TR encerra ambos).

Tendência Maligno **Idiomas** Supernal
Perícias Tolerância +23

For 25 (+17)	**Des** 22 (+16)	**Sab** 17 (+13)
Con 27 (+18)	**Int** 15 (+12)	**Car** 19 (+14)

Equipamento lança longa

Táticas do Diabo do Gelo

O diabo do gelo prefere travar suas próprias batalhas, usando seus poderes para confundir múltiplos inimigos simultaneamente. Ele emprega *comando resfriante* para imobilizar os combatentes da linha de frente enquanto ataca alvos mais frágeis aproveitando sua velocidade e seu alcance superior. Se ainda dispuser de uma ação de movimento, o diabo do gelo usa *comando resfriante* novamente durante seu turno. Ele utiliza o frio paralisante de sua lança e seu *sopro congelante* para retardar os adversários e impedir que eles fujam.

Conhecimento Sobre os Diabos do Gelo

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Embora se sintam mais confortáveis nos desertos congelados de Cânia, os diabos do gelo não são afetados por climas mais quentes. Onde quer que vão, levam um pedacinho de Cânia consigo na forma de uma aura gélida que os envolve.

CD 25: Os diabos do gelo respeitam o poder e não toleram fraqueza ou fragilidade, seja em seus aliados ou inimigos. Quando enfrentam múltiplos oponentes, quase sempre atacam primeiro o mais fraco.

Grupos de Encontro

Os diabos do gelo se ofendem com a presença de diabos mais fracos e cooperam com eles a contragosto.

Encontro de Nível 19 (13.600 XP)
✦ 2 diabos do gelo (soldado de nível 20)
✦ 2 cambiontes magos do fogo infernal (artilheiro de nível 18)
✦ 2 gárgulas nabassu (espreitador de nível 18)

Diabo dos Ossos

Os diabos dos ossos são capatazes implacáveis, vigiando diligentemente criaturas inferiores para assegurar sua obediência. Nos Nove Infernos, eles constituem uma classe intermediária de supervisores e controladores que controlam diabos mais fracos, mas às vezes podem ser encontrados a serviço de poderosos tiranos mortais, monitorando as tropas em busca dos menores sinais de deslealdade ou incompetência.



(Da esquerda para a direita) diabo legionário, diabo do gelo e diabrete

Diabo dos Ossos (Osilute)	**Controlador de Nível 17 (Líder)**
Humanoide imortal (Grande - Diabo)	1.600 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +15; visão no escuro

Aura de Medo (Medo) aura 5; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

Aura de Obediência (Encanto, Cura) aura 5; não afeta diabos dos ossos; qualquer diabo sangrando que começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano, mas recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque e causa 5 de dano adicional até o começo do seu próximo turno. Se um diabo for morto por essa aura, o diabo dos ossos recupera 10 pontos de vida.

PV 165; **Sangrando** 82

CA 31; **Fortitude** 29, **Reflexos** 26, **Vontade** 27

Resistências 20 vs. flamejante

Deslocamento 8, teleporte 8

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)

Alcance 2; +22 vs. CA; 1d6+7 de dano.

↓ **Ferrão Venenoso** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**

Alcance 2; +20 vs. Fortitude; 1d6+7 de dano e o alvo sofre 10 de dano venenoso contínuo e -4 de penalidade na defesa de Vontade (TR encerra ambos).

↓ **Ataque Duplo** (padrão; sem limite)

O diabo dos ossos desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, ele realiza um ataque secundário contra a criatura, usando seu *ferrão venenoso*.

Foco Diabólico (mínima; sem limite)

À distância 5; +18 vs. Vontade; o alvo sofre -5 de penalidade em todas as suas defesas até o final do próximo turno do diabo dos ossos.

Tendência Maligno **Idiomas** Supernal

Perícias Intimidação +18, Intuição +15

For 25 (+15)	**Des** 18 (+12)	**Sab** 15 (+10)
Con 21 (+13)	**Int** 11 (+8)	**Car** 20 (+13)

Táticas do Diabo dos Ossos

O diabo dos ossos direciona seu *foco diabólico* contra os inimigos para torná-los mais suscetíveis aos ataques enquanto os subjuga com sua *aura de medo*. Ele tenta usar *ataque duplo* sempre que possível. Na medida em que seus aliados estiverem sangrando, o diabo dos ossos usa sua *aura de obediência* para fazer com que lutem com mais ardor.

Conhecimento Sobre os Diabos dos Ossos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Os diabos dos ossos (também conhecidos como osilutes) São criaturas inteligentes e pacientes, que raramente são apanhadas desprevenidas. Eles se asseguram de que os diabos menores obedeçam a seus superiores e enfrentem os inimigos com a sede de sangue e o zelo apropriados. Fanaticamente leais aos seus superiores, os diabos dos ossos são de fato capatazes rigorosos.

CD 25: Os diabos dos ossos são universalmente desprezados pelos diabos de posto inferior devido às suas severas técnicas motivacionais. Eles são cercados por uma aura de medo que faz com que os inimigos relutem em atacá-los e seus ferrões venenosos podem minar ainda mais a determinação dos adversários.

Grupos de Encontro

Os diabos dos ossos servem seres mais poderosos como capatazes, vigiando a atuação de criaturas inferiores. Às vezes um grupo pequeno dessas criaturas trabalha junto como inquisidores itinerantes, conduzindo os hesitantes ao combate.

Encontro de Nível 16 (7.600 XP)

- ✦ 1 diabo dos ossos (controlador de nível 17)
- ✦ 5 diabos barbados (soldado de nível 13)
- ✦ 1 cambionte mago do fogo infernal (artilheiro de nível 18)

Diabo Legionário

A maior parte dos exércitos dos Nove Infernos é composta por diabos legionários - guerreiros cruéis e implacáveis que se reúnem em números incontáveis desde as planícies causticantes de Avernus aos mais profundos despenhadeiros de Nessus. Brutalmente disciplinados, os diabos legionários não têm a menor preocupação com a própria existência e vivem para esmagar os inimigos de seus mestres sob suas botas de ferro.

Diabo Legionário Recruta	**Lacaio de Nível 6**
Humanoide imortal (Médio - Diabo)	63 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +4; visão no escuro

PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.

CA 22; **Fortitude** 18, **Reflexos** 17, **Vontade** 17; veja também *defesa em esquadrão*

Resistências 5 vs. flamejante

Deslocamento 6, teleporte 3

⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**

+11 vs. CA; 5 de dano.

Defesa em Esquadrão

O diabo legionário recruta recebe +2 de bônus em todas as defesas enquanto estiver adjacente a pelo menos mais um diabo legionário.

Tendência Maligno **Idiomas** Supernal

For 14 (+5)	**Des** 12 (+4)	**Sab** 12 (+4)
Con 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 12 (+4)

Equipamento armadura de placas, escudo pesado, espada longa

JEAN PIERRE TARGETE

Diabo Legionário Sentinela Infernal	Lacaio de Nível 11
Humanoide imortal (Médio - Diabo)	150 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +6; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 27; **Fortitude** 23, **Reflexos** 22, **Vontade** 22; veja também *defesa em esquadrão*
Resistências 10 vs. flamejante
Deslocamento 6, teleporte 3
(+) **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+16 vs. CA; 6 de dano.
Defesa em Esquadrão
O diabo legionário recruta recebe +2 de bônus em todas as defesas enquanto estiver adjacente a pelo menos mais um diabo legionário.
Tendência Maligno **Idiomas** Supernal

For 14 (+7)	**Des** 12 (+6)	**Sab** 12 (+6)
Con 14 (+7)	**Int** 10 (+5)	**Car** 12 (+6)

Equipamento armadura de placas, escudo pesado, espada longa

Diabo Legionário Veterano	Lacaio de Nível 16
Humanoide imortal (Médio - Diabo)	350 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +9; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 32; **Fortitude** 28, **Reflexos** 27, **Vontade** 27; veja também *defesa em esquadrão*
Resistências 10 vs. flamejante
Deslocamento 7, teleporte 3
(+) **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+21 vs. CA; 7 de dano.
Defesa em Esquadrão
O diabo legionário recruta recebe +2 de bônus em todas as defesas enquanto estiver adjacente a pelo menos mais um diabo legionário.
Tendência Maligno **Idiomas** Supernal

For 14 (+10)	**Des** 12 (+9)	**Sab** 12 (+9)
Con 14 (+10)	**Int** 10 (+8)	**Car** 12 (+9)

Equipamento armadura de placas, escudo pesado, espada longa

Diabo Legionário da Falange	Lacaio de Nível 21
Humanoide imortal (Médio - Diabo)	800 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +11; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 37; **Fortitude** 33, **Reflexos** 32, **Vontade** 32; veja também *defesa em esquadrão*
Resistências 15 vs. flamejante
Deslocamento 7, teleporte 3
(+) **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+26 vs. CA; 8 de dano.
Defesa em Esquadrão
O diabo legionário da falange recebe +2 de bônus em todas as defesas enquanto estiver adjacente a pelo menos mais um diabo legionário.
Tendência Maligno **Idiomas** Supernal

For 14 (+12)	**Des** 12 (+11)	**Sab** 12 (+11)
Con 14 (+12)	**Int** 10 (+10)	**Car** 12 (+11)

Equipamento armadura de placas, escudo pesado, espada longa

Táticas do Diabo Legionário

Os diabos legionários são soldados arregimentados que cooperam para derrotar os adversários. Eles podem se teleportar a curtas distâncias para flanquear os inimigos, ou se posicionar adjacente a um aliado para obter o benefício da *defesa em esquadrão*.

Conhecimento Sobre os Diabos Legionários

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Os diabos legionários são os soldados da infantaria dos Nove Infernos. Centenas deles guarnecem as fortalezas e cidadelas que defendem esse domínio macabro.

CD 20: Os diabos legionários aderem a uma rígida hierarquia de comando e raramente exercitam iniciativas pessoais. Eles seguem suas ordens ao pé da letra.

Grupos de Encontro

Os batalhões de diabos legionários podem ser encontrados como sentinelas em templos malignos, tropas a serviço de líderes malignos ou saqueadores arrasando terras indefesas.

Encontro de Nível 6 (1.350 XP)
✦ 4 diabos legionários recrutas (lacaio de nível 6)
✦ 2 tieflings hereges (artilheiro de nível 6)
✦ 2 tieflings lâminas negras (espreitador de nível 7)

Encontro de Nível 21 (16.150 XP)
✦ 8 diabos legionários da falange (lacaio de nível 21)
✦ 2 diabos do gelo (soldado de nível 20)
✦ 1 diabo da guerra (bruto de nível 22)

Diabrete

Os diabretes operam como espiões e emissários dos diabos mais poderosos. Os mortais frequentemente negociam com essas criaturas, pensando que esses seres frágeis são mais fáceis de controlar. Mas no fim das contas, a maioria dos diabretes comprova que sua lealdade é dedicada aos Senhores dos Nove e não a algum mestre mortal.

Os diabretes são travessos, mentirosos e letais. Eles sentem prazer em iludir os mortais para que causem mal uns aos outros.

Diabrete	Espreitador de Nível 3
Humanoide imortal (Miúdo - Diabo)	150 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +8; visão no escuro
PV 40; **Sangrando** 20
CA 17; **Fortitude** 15, **Reflexos** 15, **Vontade** 15
Resistências 15 vs. flamejante
Deslocamento 4, voo 6 (pairar)
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
Alcance 0; +7 vs. CA; 1d6+1 de dano.
↓ **Ferroada com a Cauda** (padrão; recarrega quando utiliza *sumir*) ✦ **Venenoso**
Alcance 0; +8 vs. CA; 1d8+3 de dano e o diabrete realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +5 vs. Fortitude; o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e -2 de penalidade na defesa de Vontade (TR encerra ambos).
Sumir (padrão; sem limite) ✦ **Ilusão**
O diabrete torna-se invisível até o final do seu próximo turno ou até atacar.
Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Supernal
Perícias Arcanismo +9, Blefe +9, Furtividade +9

For 12 (+2)	**Des** 17 (+4)	**Sab** 14 (+3)
Con 16 (+4)	**Int** 16 (+4)	**Car** 16 (+4)

Táticas do Diabrete

Os diabretes relutam em lutar. Quando forçados a isso, eles usam *sumir* para ficarem invisíveis e esperam que um adversário se distraia antes de atacar com sua *ferroada com a cauda*. Se o combate estiver desfavorável para a criatura ou seus aliados, ele não hesita em fugir.

Conhecimento Sobre os Diabretes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Os diabretes associam-se com mortais que buscam poder mágico. Ajudando seus "mestres" a encontrar novas magias ou localizar itens mágicos, eles nutrem uma ganância por poder que leva seus senhores a cometer atos malignos.

MIGUEL COIMBRA / JAMES ZHANG / DAVE ALLSOP

CD 20: Os diabretes possuem um conhecimento considerável sobre assuntos relacionados à magia. Eles obtêm a maioria dessas informações de outros diabos, experiências passadas ou espionagem.

Grupos de Encontro

Os diabretes podem ser encontrados em grupos, mas é mais comum estarem a serviço de outras criaturas malignas.

Encontro de Nível 3 (750 XP)
- ✦ 1 diabrete (espreitador de nível 3)
- ✦ 1 goblin mandingueiro (controlador de nível 3)
- ✦ 1 goblin racha-crânio (bruto de nível 3)
- ✦ 2 goblins combatentes (guerrilheiro de nível 1)
- ✦ 4 goblins esfaqueadores (lacaio de nível 1)

Mestre das Profundezas

Os nobres dos Nove Infernos, os mestres das profundezas formam a elite governante que supervisiona uma vastidão de diabos subalternos. Apenas os arquidiabos conhecidos como Senhores dos Nove estão acima dos mestres das profundezas.

Cada mestre das profundezas domina um grande território em uma das camadas dos Nove Infernos e é um vassalo do arquidiabo que a rege. Eles podem governar cidades, comandar fortalezas, liderar grandes legiões ou servir como senescais ou conselheiros de um dos arquidiabos. Com exceção de Asmodeus, cada Senhor dos Nove comanda apenas cerca de uma dúzia de mestres das profundezas.

Como os nobres, barões, vizires e generais dos Nove Infernos, os mestres das profundezas raramente enfrentam pessoalmente seus adversários. Eles são os progenitores de esquemas diabólicos e só intercedem quando planos importantes são frustrados ou no clímax de grandes tramas. Dentro dos Nove Infernos, eles comandam grandes números de diabos inferiores. Penetrar as defesas do castelo de um mestre das profundezas e destruir esse poderoso diabo em seus próprios domínios é um feito de proporções realmente épicas.

Mestre das Profundezas **Soldado de Elite de Nível 26 (Líder)**
Humanoide imortal (Grande - Diabo) 18.000 XP

Iniciativa +22 **Sentidos** Percepção +23; visão no escuro
Aura de Medo (Medo) aura 5; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
Aura de Fogo (Flamejante) aura 5; qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 15 de dano flamejante.
PV 486; **Sangrando** 243
CA 44; **Fortitude** 42, **Reflexos** 38, **Vontade** 40
Resistências 30 vs. flamejante, 15 vs. venenoso
Testes de Resistência +2
Deslocamento 12, voo 12 (desajeitado), teleporte 10
Pontos de Ação 1

⊕ **Maça Incendiária** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
Alcance 2; +33 vs. CA; 2d10+11 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

⸸ **Ferroada com a Cauda** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 2; +33 vs. CA; 1d6+11 de dano e o mestre das profundezas realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +29 vs. Fortitude; o alvo sofre 15 de dano venenoso contínuo e fica enfraquecido (TR encerra ambos).

⸸ **Frenesi do Mestre das Profundezas** (padrão; sem limite)
O mestre das profundezas desfere um ataque com sua maça incendiária e outro com sua *ferroada com a cauda*.

↝ **Ponto do Terror** (mínima; sem limite) ✦ **Medo**
À distância 5; +30 vs. Vontade; o alvo sofre -5 de penalidade em todas as defesas até o final do próximo turno do mestre das profundezas.

↝ **Comando Irresistível** (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Encanto, Flamejante**
À distância 10; contra um diabo de nível inferior ao mestre das profundezas; o alvo é conduzido 5 quadrados e explode, causando 2d10+5 de dano flamejante a todas as criaturas numa explosão contígua 2. Ao explodir, o diabo é destruído.

Invocação Infernal (padrão; encontro)
O mestre das profundezas invoca um grupo de diabos aliados. Os aliados jogam iniciativa para determinar quando agirão na rodada e recebem +4 de bônus nas jogadas de ataque enquanto o mestre das profundezas estiver vivo. Eles permanecerão até serem mortos, dispensados pelo mestre das profundezas (uma ação livre) ou o término do encontro. Os PdJs não receberão pontos de experiência por derrotar as criaturas invocadas. O mestre das profundezas escolhe trazer um dos seguintes grupos de diabos:
- ✦ 8 diabos legionários da falange (nível 21) ou
- ✦ 2 diabos da guerra (nível 22) ou
- ✦ 1 diabo da guerra (nível 22) e 4 diabos legionários da falange (nível 21)

Teleporte Tático (padrão; recarrega ⚀ ⚁ ⚂) ✦ **Teleporte**
O mestre das profundezas pode teleportar 2 aliados que estiverem até 10 quadrados dele. Cada alvo aparece num quadrado desocupado diferente a até 10 quadrados do mestre das profundezas.

Tendência Maligno **Idiomas** Supernal
Perícias Blefe +27, Intimidação +27, Intuição +23, Religião +24

For 32 (+24)	**Des** 24 (+20)	**Sab** 20 (+18)
Con 27 (+21)	**Int** 22 (+19)	**Car** 28 (+22)

Equipamento maça incendiária, anel de brasão

Táticas do Mestre das Profundezas

Um mestre das profundezas luta perto dos inimigos, apanhando-os em sua *aura de medo* e sua *aura flamejante*. Na primeira rodada de combate, ele gasta um ponto de ação para utilizar *invocação infernal*. Em seguida ele emprega *ponto do terror* contra um inimigo de aspecto ameaçador e *teleporte tático* para posicionar dois aliados flanqueando esse oponente. Com sua ação mínima restante, ele usa *comando irresistível* em um aliado ao seu alcance.



O mestre das profundezas alterna entre *ponto do terror* e *comando irresistível*, às vezes usando os dois se tiver uma ação de movimento que possa ser trocada por uma ação mínima. Caso contrário, ele emprega *frenesi do mestre das profundezas*, teleportando-se quando necessário para se colocar em posição mais vantajosa.

Conhecimento Sobre os Mestres das Profundezas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 25: Os mestres das profundezas compõe a nobreza dos Nove Infernos. Cada um deles serve como vassalo de um dos nove arquidiabos e comanda uma fortaleza, uma cidade ou um exército nos domínios de seu mestre.

Grupos de Encontro

Os mestres das profundezas raramente são encontrados sem uma comitiva demoníaca composta de diabos mais fracos ou lacaios escravizados.

Encontro de Nível 26 (51.200 XP)
- ✦ 1 mestre das profundezas (soldado de elite de nível 26)
- ✦ 2 diabos da guerra (bruto de nível 22)
- ✦ 2 perseguidores astrais (espreitador de elite de nível 22)
- ✦ 1 marut concordante (controlador de elite de nível 22)

Súcubo

As súcubos incitam os mortais a realizarem atos malignos, usando suas habilidades de metamorfose para se parecerem com homens e mulheres atraentes. Embora a sedução e a traição sejam seu forte, elas também são espiãs e assassinas experientes.

As súcubos servem aos diabos mais poderosos como batedoras, conselheiras e até mesmo concubinas. Devido à sua astúcia e à capacidade de metamorfose, muitas vezes são escolhidas como emissárias infernais para mortais importantes.

Súcubo **Controlador de Nível 9**
Humanoide imortal (Médio - Diabo, Metamorfo) 400 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +8; visão no escuro
PV 90; **Sangrando** 45
CA 23; **Fortitude** 17, **Reflexos** 21, **Vontade** 23
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 6, voo 6

⊕ **Toque da Corrupção** (padrão; sem limite)
+14 vs. CA; 1d6+6 de dano.

Beijo Encantador (padrão; sem limite) ✦ **Encanto**
+14 vs. CA; se obtiver sucesso, a súcubo realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +12 vs. Vontade; o alvo não pode atacar a súcubo e se estiver adjacente a ela quando ela for alvo de um ataque corpo a corpo ou à distância, ele se interpõe, tornando-se o alvo do ataque. Este efeito persiste até que a súcubo ou um de seus aliados ataque o alvo ou até que ela morra.

Se o alvo ainda estiver sob o efeito deste poder no final do encontro, a súcubo pode prorrogá-lo indefinidamente beijando o alvo uma vez por dia. A súcubo só pode afetar um alvo por vez com seu *beijo encantador*.

Dominar (padrão; sem limite) ✦ **Encanto**
À distância 5; +12 vs. Vontade; o alvo fica dominado até o final do próximo turno da súcubo.

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**
A súcubo é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de qualquer humanoide Médio, incluindo indivíduos específicos (consulte Alterar Forma, pág. 280).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Supernal
Perícias Blefe +15, Diplomacia +15, Intuição +13

For 11 (+4)	**Des** 18 (+8)	**Sab** 19 (+8)
Con 10 (+4)	**Int** 15 (+6)	**Car** 22 (+10)

Táticas da Súcubo

Ao ser desmascarada, a súcubo pode se mostrar uma inimiga mortal. Ela é capaz de manipular as emoções dos adversários mortais, voltando-os uns contra os outros ou transformando-os em escravos leais com um simples beijo.

Quando confrontada, a súcubo emprega *dominar* contra um adversário valoroso. Em seguida usa *beijo encantador* no inimigo dominado, mantendo-o por perto enquanto ataca outros oponentes com seu *toque da corrupção*.

Grupos de Encontro

Encontro de Nível 9 (2.000 XP)
- ✦ 1 súcubo (controlador de nível 9)
- ✦ 2 ofidianos assassinos (espreitador de nível 9)
- ✦ 2 jiboias constritoras (soldado de nível 9)



(Da esquerda para a direita) súcubo, diabo da guerra, diabo de espinhos

ARNIE SWEKEL

DOPPELGANGER

O METAMORFO PERFEITO, um doppelganger pode arruinar reinos inteiros usando de duplicidades e subterfúgios, sem jamais sacar uma espada.

O comportamento dos doppelgangers é muito similar ao dos humanos e por isso, os indivíduos da raça possuem motivações variadas.

Doppelganger Furtivo **Guerrilheiro de Nível 3**
Humanoide natural (Médio - Metamorfo) 150 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +2
PV 45; **Sangrando** 22
CA 18; **Fortitude** 14, **Reflexos** 16, **Vontade** 16
Deslocamento 6

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+8 vs. CA; 1d6+3 de dano.

↓ **Finta do Metamorfo** (mínima; sem limite)
+6 vs. Reflexos; o doppelganger obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do seu próximo turno.

Vantagem de Combate
O doppelganger furtivo causa 1d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**
O doppelganger é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de qualquer humanoide Médio, incluindo indivíduos específicos (consulte Alterar Forma, pág. 280).

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Blefe +10, Intuição +9, Furtividade +9

For 11 (+1)	**Des** 16 (+4)	**Sab** 12 (+2)
Con 13 (+2)	**Int** 10 (+1)	**Car** 15 (+3)

Equipamento espada curta



EVA WIDERMANN

TÁTICAS DO DOPPELGANGER FURTIVO

Após seu disfarce ser descoberto, o doppelganger furtivo utiliza *finta do metamorfo* para obter vantagem de combate e causar dano adicional antes de se afastar do oponente. Ele não tem vergonha de fugir se estiver perdendo a luta, usando *alterar forma* na primeira oportunidade para se perder na multidão.

Doppelganger Assassino **Espreitador de Nível 8**
Humanoide natural (Médio - Metamorfo) 350 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +10
PV 69; **Sangrando** 34
CA 23; **Fortitude** 18, **Reflexos** 21, **Vontade** 21
Deslocamento 6

⊕ **Adaga** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+13 vs. CA; 1d4+5 de dano.

↓ **Finta do Metamorfo** (mínima; sem limite)
+11 vs. Reflexos; o doppelganger assassino obtém vantagem de combate contra o alvo até o final do seu próximo turno.

Nublar a Mente (padrão; sustentação mínima; encontro) ✦ **Encanto**
Explosão contígua 5; +11 vs. Vontade; o doppelganger assassino fica invisível para o alvo. As criaturas afetadas não podem enxergar o doppelganger enquanto ele mantiver o efeito, até que ele ataque, ou até que ele seja atingindo por um ataque.

Vantagem de Combate
O doppelganger assassino causa 2d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**
O doppelganger é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de qualquer humanoide Médio, incluindo indivíduos específicos (consulte Alterar Forma, pág. 280).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Blefe +15, Intuição +12, Furtividade +14

For 12 (+5)	**Des** 21 (+9)	**Sab** 12 (+5)
Con 15 (+6)	**Int** 13 (+5)	**Car** 19 (+8)

Equipamento adaga

TÁTICAS DO DOPPELGANGER ASSASSINO

O doppelganger assassino pode seguir o grupo, esperando atrair uma única vítima para longe dos demais, assassiná-la e assumir seu lugar. Ele também pode se passar por um aliado em potencial ou alguém necessitado. Após ser desmascarado, ele usa *alterar forma* para obter vantagem de combate e *nublar a mente* para escapar se o combate não estiver a seu favor.

CONHECIMENTO SOBRE OS DOPPELGANGERS

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Um doppelganger pode se parecer com um mago eladrin, um guerreiro anão, ou até mesmo um paladino draconato. Ele não é capaz de duplicar as vestes ou os itens que uma pessoa carrega consigo e por isso precisa se vestir e se equipar de acordo com o papel que irá representar. Para isso, ele guarda várias mudas de roupas em seu covil.

GRUPOS DE ENCONTRO

Os doppelgangers podem se insinuar em qualquer tipo de grupo. Eles também formam alianças com criaturas inteligentes que compreendam os benefícios de ter um metamorfo ao seu lado.

Encontro de Nível 3 (775 XP)
✦ 1 doppelganger furtivo (guerrilheiro de nível 3)
✦ 3 humanos sentinelas (soldado de nível 3)
✦ 1 humano mago (artilheiro de nível 4)

Dracolich	**Controlador Solitário de Nível 18**
Animal mágico natural (Enorme - Dragão, Morto-vivo)	10.000 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +18; visão no escuro
PV 885; **Sangrando** 442; veja também *sopro sangrento*
CA 34; **Fortitude** 34, **Reflexos** 32, **Vontade** 30
Imunidades doenças, medo, venenoso; **Resistências** 30 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, voo 10 (desajeitado)
Pontos de Ação 2

(+) Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
Alcance 3; +23 vs. CA; 2d8+8 de dano (mais 2d8 de dano necrótico contra um alvo atordoado)

Olhar Hipnótico (interrupção imediata, quando um inimigo realiza uma jogada de ataque corpo a corpo contra o dracolich; sem limite) ✦ **Medo**
Rajada contígua 3; +20 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dracolich. *Fracasso:* o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o dracolich até o final do próximo turno do dracolich.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Necrótico**
O dracolich exala uma rajada reluzente de energia necrótica. Rajada contígua 9; +21 vs. Reflexos; 2d8+7 de dano necrótico e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dracolich. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica atordoado. *Efeito:* O alvo perde qualquer resistência necrótica que possuir (TR encerra).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Necrótico**
O sopro do dracolich recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +20 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dracolich. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro.

Tendência Maligno **Idiomas** Dracônico
Perícias Arcanismo +17, História +17, Intimidação +17, Intuição +18, Religião +17, Tolerância +21

For 26 (+17)	**Des** 22 (+15)	**Sab** 18 (+13)
Con 25 (+16)	**Int** 17 (+12)	**Car** 16 (+12)

Quando um dragão poderoso renuncia à vida e se submete a um ritual maligno para se tornar um morto-vivo, o resultado é um dracolich. Os dracoliches são egoístas e gananciosos e só se interessam em acumular mais riquezas e tesouros.

Conhecimento Sobre os Dracoliches

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Os dracoliches são criaturas antinaturais criadas por um ritual maligno que exige um dragão ainda vivo como foco. Depois de completado o ritual, o dragão se transforma num ser esquelético de pura maldade. Alguns dragões malignos submetem-se voluntariamente a esse processo.

CD 25: Alguns cultos malignos possuem um ritual que transforma um dragão em um dracolich contra sua vontade. Esses cultos fazem qualquer coisa para impedir que esse conhecimento vaze. Quando um dragão é transformado por esse ritual, forma-se uma ligação entre o dracolich e o culto, que passa a influenciar o seu comportamento.

CD 30: Um culto que transforma um dragão em um dracolich assegura seu controle sobre a criatura mantendo posse de sua filacteria, um recipiente que contém a alma da criatura. A maioria dos dracoliches não possui filacteria e não está associada a um culto. Os que possuem esses objetos tentam destruí-los para que o culto que os criou perca para sempre sua capacidade de controlá-lo.

CD 35: Após o corpo físico de um dracolich ser destruído, sua filacteria se estilhaça e a criatura desaparece para sempre.

Grupos de Encontro

Os dracoliches geralmente são encontrados como ameaças solitárias; contudo, às vezes podem estar na companhia de alguns cultistas que controlam suas ações.

Encontro de Nível 20 (14.400 XP)
✦ 1 dracolich (controlador solitário de nível 18)
✦ 2 yuan-ti maledicentes recitantes (artilheiro de nível 15)
✦ 2 yuan-ti abominações (soldado de nível 14)



FRED HOOPER

Táticas do Dracolich

O dracolich alveja os inimigos com seu sopro, de preferência enquanto estiver voando ou de outra posição segura. Em seguida ele parte para o combate corpo a corpo, gastando um ponto de ação para usar *presença assustadora* e em seguida mordendo os adversários. O dracolich emprega *olhar hipnótico* para incapacitar os atacantes.

Um dracolich muitas vezes reserva seu último ponto de ação para um recuo estratégico. Contudo, se for provocada, a criatura pode se aproveitar de um oponente atordoado, mordendo-o duas vezes no mesmo turno.

Dracolich do Fogo Negro **Controlador Solitário de Nível 23**
Animal mágico natural (Imenso - Dragão, Morto-vivo) 25.500 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +21; visão no escuro
PV 1.095; **Sangrando** 547; veja também *sopro sangrento*
CA 39; **Fortitude** 40, **Reflexos** 38, **Vontade** 36
Imunidades doenças, medo, venenoso; **Resistências** 35 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, voo 10 (desajeitado)
Pontos de Ação 2

(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
Alcance 4; +28 vs. CA; 2d10+9 de dano (mais 3d8 de dano necrótico contra um alvo atordoado)

Olhar Hipnótico (interrupção imediata, quando um inimigo realiza uma jogada de ataque corpo a corpo contra o dracolich; sem limite) ✦ **Medo**
Rajada contígua 3; +26 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dracolich do fogo negro. *Fracasso:* o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o dracolich do fogo negro até o final do próximo turno do dracolich.

Fogo Negro (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante, Necrótico**
Rajada contígua 5; sucesso automático; 2d8+8 de dano necrótico e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Necrótico**
O dracolich do fogo negro exala uma rajada reluzente de energia necrótica. Rajada contígua 9; +26 vs. Reflexos; 2d12+8 de dano necrótico e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dracolich do fogo negro. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica atordoado. *Efeito:* O alvo perde qualquer resistência necrótica que possuir (TR encerra).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Necrótico**
O sopro do dracolich do fogo negro recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 20; contra inimigos; +26 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dracolich do fogo negro. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro.

Tendência Maligno **Idiomas** Dracônico
Perícias Arcanismo +20, História +20, Intimidação +19, Intuição +21, Religião +20, Tolerância +24

For 29 (+20)	**Des** 25 (+18)	**Sab** 20 (+16)
Con 27 (+19)	**Int** 18 (+15)	**Car** 17 (+14)

Táticas do Dracolich do Fogo Negro

O dracolich do fogo negro emprega as mesmas táticas de um dracolich normal, com a exceção de usar tanto o seu *sopro* quanto o poder *fogo negro* na primeira rodada (com a ajuda de um ponto de ação). O dracolich do fogo negro gasta seu segundo ponto de ação para usar *fogo negro* novamente, depois que o poder recarrega. Sendo uma criatura de pura arrogância, ele se recusa a fugir depois de ingressar no combate.

Dracolich Rúnico **Controlador Solitário de Nível 29**
Animal mágico natural (Imenso - Dragão, Morto-vivo) 75.000 XP

Iniciativa +22 **Sentidos** Percepção +25; visão no escuro
PV 1.335; **Sangrando** 667; veja também *sopro sangrento*
CA 45; **Fortitude** 45, **Reflexos** 43, **Vontade** 41
Imunidades doenças, medo, venenoso; **Resistências** 40 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, voo 10 (desajeitado)
Pontos de Ação 2

(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
Alcance 4; +34 vs. CA; 2d10+10 de dano (mais 4d8 de dano necrótico contra um alvo atordoado)

Olhar Hipnótico (interrupção imediata, quando um inimigo realiza uma jogada de ataque corpo a corpo contra o dracolich; sem limite) ✦ **Medo**
Rajada contígua 3; +32 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dracolich rúnico. *Fracasso:* o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra o dracolich rústico até o final do próximo turno do dracolich.

Retaliação Rúnica (interrupção imediata, quando é alvo de um ataque à distância; sem limite)
O dracolich rúnico realiza um ataque contra a criatura atacante; +34 vs. Vontade; se obtiver sucesso, o dracolich rúnico redireciona o ataque a um alvo à sua escolha a até 5 quadrados dele.

Fogo Negro (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante, Necrótico**
Rajada contígua 5; sucesso automático; 2d12+8 de dano necrótico e 15 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Necrótico**
O dracolich rúnico exala uma rajada reluzente de energia necrótica. Rajada contígua 20; +32 vs. Reflexos; 3d12+8 de dano necrótico e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dracolich rúnico. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica atordoado. *Efeito:* O alvo perde qualquer resistência necrótica que possuir (TR encerra).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Necrótico**
O sopro do dracolich rúnico recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 20; contra inimigos; +32 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dracolich rúnico. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro.

Tendência Maligno **Idiomas** Dracônico
Perícias Arcanismo +24, História +24, Intimidação +23, Intuição +25, Religião +24, Tolerância +27

For 31 (+24)	**Des** 26 (+22)	**Sab** 22 (+20)
Con 27 (+22)	**Int** 20 (+19)	**Car** 19 (+18)

Táticas do Dracolich Rúnico

O dracolich rúnico emprega as mesmas táticas de um dracolich do fogo negro, enquanto utiliza o poder *retaliação rúnica* para redirecionar os ataques à distância realizados contra ele.

DRACONATO

Os draconatos são guerreiros orgulhosos e honrados com poderosas tradições mágicas e antigos laços sanguíneos com os dragões. Embora já não tenham uma pátria ou um império próprios, os draconatos se integram facilmente a outras culturas.

Draconato Soldado **Soldado de Nível 5**
Humanoide natural (Médio) 200 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +3
PV 63; **Sangrando** 31; veja também *fúria dos draconatos*
CA 20; **Fortitude** 18, **Reflexos** 16, **Vontade** 15
Deslocamento 5

(+) **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+10 vs. CA (+11 enquanto estiver sangrando); 1d8+3 de dano.

Sopro de Dragão (mínima; encontro) ✦ **Congelante**
Rajada contígua 3; +6 vs. Reflexos (+7 enquanto estiver sangrando); 1d6+2 de dano congelante.

Fúria dos Draconatos (enquanto estiver sangrando)
O draconato recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque.

Espírito Impetuoso (reação imediata, quando um inimigo deixa um quadrado adjacente; sem limite) ✦ **Arma**
O draconato soldado realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo, mesmo que ele esteja apenas ajustando.

Recuperação Marcial (livre, quando fracassa num ataque corpo a corpo; recarrega quando utiliza *espírito impetuoso*) ✦ **Arma**
O draconato soldado realiza outro ataque corpo a corpo contra o mesmo alvo.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias História +4, Intimidação +8, Tolerância +9

For 16 (+5)	**Des** 15 (+4)	**Sab** 12 (+3)
Con 15 (+4)	**Int** 11 (+2)	**Car** 9 (+1)

Equipamento brunea, escudo leve, espada longa

Táticas do Draconato Soldado

Como a maioria dos draconatos, o soldado é um lutador habilidoso e se lança ao combate sem hesitação. Ele prefere estar em meio ao combate corpo a corpo, onde pode tirar maior partido do seu *espírito impetuoso*. O draconato soldado usa *recuperação marcial* para realizar um ataque adicional sempre que este poder estiver disponível. A criatura reserva seu *sopro de dragão* para quando vários inimigos estiverem dentro do alcance do poder.

Conhecimento Sobre os Draconatos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os draconatos são guerreiros honrados que jamais quebram sua palavra. Eles expressam seu senso de honra aperfeiçoando suas habilidades e não toleram insultos. Vários deles optam pela vida de mercenários para testar suas capacidades. Outros lutam por suas crenças.

CD 20: Privados de seu próprio império, os draconatos passaram a viver entre os humanos, anões e outras raças. Sua cultura é definida pela tradição e pelos laços de clã, desde o casamento até alianças ancestrais. Um inimigo que conheça as tradições do clã de um draconato certamente terá algumas vantagens contra esse indivíduo.

Draconato Gladiador **Soldado de Nível 10**
Humanoide natural (Médio) 500 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +6
PV 106; **Sangrando** 53; veja também *fúria dos draconatos*
CA 24; **Fortitude** 23, **Reflexos** 20, **Vontade** 21
Deslocamento 5

(+) **Espada Bastarda** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+15 vs. CA (+16 enquanto estiver sangrando); veja também *guerreiro solitário*; 1d10+5 de dano.

Golpe Liquidante (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Contra um alvo sangrando; +15 vs. CA (+16 enquanto estiver sangrando); 2d10+5 de dano e os aliados do draconato gladiador recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do draconato.

Sopro de Dragão (mínima; encontro) ✦ **Flamejante**
Rajada contígua 3; +12 vs. Reflexos (+13 enquanto estiver sangrando); 1d6+4 de dano flamejante.

Fúria dos Draconatos (enquanto estiver sangrando)
O draconato recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque.

Golpe do Gladiador
Quando obtém sucesso num ataque de oportunidade, o alvo fica derrubado.

Guerreiro Solitário
O draconato gladiador recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque corpo a corpo quando estiver adjacente a um único inimigo.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Atletismo +15, História +7, Intimidação +15

For 21 (+10)	**Des** 15 (+7)	**Sab** 12 (+6)
Con 18 (+9)	**Int** 10 (+5)	**Car** 16 (+8)

Equipamento brunea, espada bastarda

Táticas do Draconato Gladiador

O draconato gladiador é um combatente simples que luta até a morte. Quando um inimigo estiver sangrando, o draconato emprega *golpe liquidante*. Ao enfrentar múltiplos oponentes, ele visa especificamente o que parece estar mais ferido.

Draconato Salteador **Guerrilheiro de Nível 13**
Humanoide natural (Médio) 800 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +13
PV 129; **Sangrando** 64; veja também *fúria dos draconatos*
CA 27; **Fortitude** 23, **Reflexos** 24, **Vontade** 21
Deslocamento 7

(+) **Katar** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+19 vs. CA (+20 enquanto estiver sangrando); 1d6+4 de dano (dec. 2d6+10).

Golpe das Katares Gêmeas (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Se o draconato salteador não realizar uma ação de movimento durante seu turno, ele ajusta 1 quadrado e desfere dois ataques com suas katares, ou vice-versa.

Sopro de Dragão (mínima; encontro) ✦ **Ácido**
Rajada contígua 3; +14 vs. Reflexos (+15 enquanto estiver sangrando); 1d6+3 de dano ácido.

Vantagem de Combate
O draconato salteador causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Fúria dos Draconatos (enquanto estiver sangrando)
O draconato recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque.

Travessia Infiltradora (movimento; recarrega quando ataca dois inimigos diferentes com seu *golpe das katares gêmeas*)
O draconato salteador ajusta 3 quadrados.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Furtividade +16, História +8, Intimidação +9

For 18 (+10)	**Des** 21 (+11)	**Sab** 14 (+8)
Con 17 (+9)	**Int** 10 (+6)	**Car** 12 (+7)

Equipamento corselete de couro, 2 katares

Táticas do Draconato Salteador

O draconato salteador procura oportunidades de obter vantagem de combate, usando *travessia infiltradora* para flanquear um inimigo ou para evitar ser flanqueado. Sempre que possível, ele tenta atacar dois inimigos diferentes com seu *golpe das katares gêmeas* para recarregar seu *travessia infiltradora*.

Draconato Campeão **Soldado de Nível 26**
Humanoide natural (Médio) 9.000 XP

Iniciativa +20 **Sentidos** Percepção +16
PV 239; **Sangrando** 119; veja também *fúria dos draconatos* e *lâmina furiosa*
CA 42; **Fortitude** 42, **Reflexos** 40, **Vontade** 41
Resistências 30 vs. ácido, 30 vs. congelante, 30 vs. elétrico, 30 vs. flamejante, 30 vs. venenoso
Deslocamento 5, voo 8 (desajeitado)

Espada Bastarda (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+31 vs. CA (+32 enquanto estiver sangrando); 2d10+9 de dano e o draconato campeão realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +29 vs. Fortitude (+30 enquanto estiver sangrando); o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do draconato campeão e fica derrubado.

Lâmina Furiosa (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Arma**
Requer espada bastarda; explosão contígua 1; contra inimigos; +32 vs. CA (inclui o bônus da *fúria dos draconatos*); 2d10+9 de dano.

Sopro de Dragão (mínima; encontro) ✦ **Elétrico**
Rajada contígua 3; +27 vs. Reflexos (+28 enquanto estiver sangrando); 2d6+6 de dano elétrico.

Fúria dos Draconatos (enquanto estiver sangrando)
O draconato recebe +1 de bônus racial nas jogadas de ataque.

Sem Remorsos
O draconato campeão causa 2d10 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra inimigos derrubados.

Retomada (livre; recarrega ⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄)
O draconato campeão obtém sucesso automático num teste de resistência contra um efeito à sua escolha.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Atletismo +23, História +22, Intimidação +26
For 29 (+22) **Des** 20 (+18) **Sab** 17 (+16)
Con 23 (+19) **Int** 15 (+15) **Car** 22 (+19)
Equipamento armadura de placas, escudo pesado, espada bastarda

Táticas do Draconato Campeão

Este draconato é dotado de asas e capaz de voar, mas dá preferência ao combate corpo a corpo. Ele usa sua espada bastarda para derrubar os inimigos, seguido por *sem remorsos* no seu próximo turno. Quando sangrar pela primeira vez, ele ataca todos os inimigos adjacentes com o poder *lâmina furiosa*.

Grupos de Encontro

Os draconatos levam vidas árduas como mercenários, soldados ou aventureiros.

Encontro de Nível 6 (1.275 XP)
- 2 draconatos soldados (soldado de nível 5)
- 1 tiefling lâmina negra (espreitador de nível 7)
- 1 dragonete raivoso (bruto de nível 5)
- 5 humanos asseclas (lacaio de nível 7)

Encontro de Nível 13 (4.300 XP)
- 3 draconatos salteadores (guerrilheiro de nível 13)
- 1 cria vermelha lança-fogo (artilheiro de nível 12)
- 1 ogro brutamontes de guerra (bruto de elite de nível 11)

(Em cima, esquerda e direita) draconato campeão, draconato salteador e draconato soldado



WILLIAM O'CONNOR

De todos os monstros do mundo, os dragões são os mais temidos. Um grupo de aventureiros iniciantes pode até mesmo conseguir vencer um dragão mais fraco, mas os mais poderosos destas criaturas são formidáveis e devastadoras, capazes de rivalizar os próprios deuses.

Os dragões são criaturas diversificadas que se dividem em pelo menos vinte e cinco variedades diferentes, agrupadas em cinco grandes famílias. Todos os dragões compartilham algumas características – notavelmente a forma de seus corpos reptilianos, com asas e patas – mas cada família tem semelhanças ainda mais evidentes.

Os **dragões cromáticos** são descritos neste livro. Eles costumam ser maus, gananciosos e predatórios e tendem a venerar Tiamat, que consideram como sua progenitora e padroeira. Essa família inclui os dragões vermelhos, azuis, verdes, negros e brancos. Cada variedade dispõe de seu próprio tipo de sopro - uma rajada de substância elemental, do fogo abrasador ao frio congelante - e pode expeli-lo de sua boca.

Os **dragões catastróficos** são poderosas personificações de forças primordiais. Eles são destrutivos, mas não dedicados ao mal. O chão treme e explode com violência em sua presença. Os dragões do terremoto e do tufão são dois dos tipos de dragões catastróficos.

Os **dragões metálicos** são, de certa forma, o oposto dos dragões cromáticos. Muitos deles são devotos de Bahamut e compartilham seus ideais de nobreza e virtude. Muitos outros fracassam em sustentar essas ideias sublimes e sucumbem ao egoísmo e à agressividade que parecem ser comuns a todos os dragões. Os dragões metálicos - que incluem os de ouro, prata, cobre, ferro e adamante - costumam proteger tesouros valiosos ou itens mágicos poderosos e até mesmo artefatos. Eles possuem sopros similares aos dos dragões cromáticos, mas seus efeitos são tanto defensivos quanto ofensivos.

Os **dragões planares** são criaturas imbuídas com a natureza de outros planos de existência. Os dragões da sombra, abissais e feéricos são todos dragões planares.

Os **dragões flagelantes**, às vezes chamados de linormes, personificam as aflições que atormentam os seres vivos, da mesma forma que os dragões catastróficos representam desastres naturais. Quase todos são malignos, ainda mais que os dragões cromáticos e se deleitam com os aspectos puramente físicos do combate corpo a corpo. Como não possuem asas nem patas traseiras, alguns estudiosos afirmam que eles não são dragões verdadeiros, mas parentes próximos dos dragonetes.

Conhecimento Sobre os Dragões Cromáticos

Os dragões cromáticos têm um papel de destaque nas histórias infantis e nos épicos românticos cantados à luz das fogueiras e muito do que as lendas afirmam ao seu respeito é falso.

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: Os dragões cromáticos se deliciam com a adulação de criaturas inferiores, mas logo se entediam com elogios e reverências - a menos que elas sejam acompanhadas por presentes como metais preciosos, joias e itens mágicos.

CD 25: Os dragões cromáticos preferem ruínas antigas, masmorras profundas e áreas remotas para estabelecer seus covis. Cada tipo de dragão tende a habitar um determinado clima e terreno: os vermelhos gostam de regiões quentes e vulcões, os brancos de frio, os azuis das regiões litorâneas, os verdes das florestas e os negros dos pântanos. Apesar disso, cada indivíduo se estabelece onde bem entender, desde que seu território não esteja em conflito com o de outro dragão. Um famoso dragão branco lendário tinha seu covil no coração de um vulcão.

CD 30: Os dragões ocasionalmente tratam outras criaturas como iguais. Os dragões vermelhos possuem um pacto ancestral com os githyanki e cavaleiros poderosos desta raça às vezes os cavalgam em batalha. Impérios poderosos do passado recrutavam esquadrilhas inteiras de dragões para liderar seus exércitos em guerra.

Os Deuses-Dragões

Uma das estórias sobre a criação do universo envolve o Deus-Dragão Io. Segundo essa lenda, os dragões foram criação desse deus, moldados com carinho para representar o ápice da forma mortal. Embora fossem criaturas do mundo, o poder do Caos Elemental fluía em suas veias e projetava-se de suas bocas em rajadas de chamas ou ondas de frio paralisante. Mas eles também possuíam as mentes aguçadas e o espírito orgulhoso das demais raças mortais, ligando-as a Io e aos demais deuses do Mar Astral.

A arrogância de Io foi sua ruína. Enquanto os deuses se reuniam para combater os primordiais, Io desprezou o auxílio dos demais. Ele estava tão confiante em seu próprio poder que enfrentou sozinho um terrível primordial chamado Erek-Hus, o Rei do Terror. Empunhando um rústico machado de adamante, o Rei do Terror rasgou Io da cabeça aos pés, dividindo o deus-dragão em duas metades distintas.

Contudo, Erek-Hus não teve a oportunidade de celebrar sua vitória. Nem bem o cadáver mutilado de Io caiu ao chão e cada metade ergueu-se como um novo deus – Bahamut à direita e Tiamat à esquerda. Juntos os dois deuses enfrentaram e mataram o Rei do Terror.

A lenda continua explicando que as qualidades de Io foram divididas entre os dois deuses que surgiram com sua morte. Sua vaidade, sua arrogância e sua natureza cobiçosa foram personificados por Tiamat, que é cultuada como a deusa da cobiça e da inveja. Mas seu desejo de proteger a criação e seu senso de justiça enraizaram-se em Bahamut, atualmente adorado como o deus da justiça, da honra e da proteção.

No entanto, os dois deuses-dragões partilhavam uma das piores qualidades de Io – sua preferência por trabalhar sozinho. Após derrotarem Erek-Hus, eles imediatamente começaram a combater um ao outro, ignorando a ameaça cada vez mais grave dos primordiais. Apenas depois que Tiamat fugiu do combate ambos voltaram suas atenções para a grande guerra, cada um preferindo operar por si mesmo.

Naturalmente, nestes dias mais esclarecidos, qualquer paladino de Bahamut explicaria que "Dragão de Platina" é um título honorável, não uma descrição literal do deus e que Bahamut não é um dragão, assim como Moradin não é um anão. Eles são deuses e não meras criaturas.

Mesmo assim, muitos dragões cromáticos servem Tiamat, cuja forma monstruosa é de um dragão colossal com cinco cabeças – cada uma delas retratando um dos cinco principais dragões cromáticos.

Encontros com Dragões Cromáticos

Herdeiros da vaidade de Io, os dragões cromáticos preferem agir e lutar sozinhos. Todos eles são monstros solitários, portanto uma única criatura constitui um encontro igual ao seu nível. Contudo, muitos covis de dragões são protegidos por seus lacaios, serviçais ou devotos. Uma missão para matar um dragão cromático pode envolver encontros preliminares com esses servos ou aliados, possivelmente incluindo crias dracônicas ou draconatos, além das criaturas nativas ao ambiente específico do dragão.

Se um grupo de aventureiros for constituído por mais de cinco personagens, criaturas adicionais com o mesmo nível do grupo podem ajudar a equilibrar o encontro. Elas podem ser aliados de confiança que têm permissão para entrar no covil do dragão, ou espreitadores oportunistas tentando roubar parte da refeição da criatura atacando personagens isolados. Às vezes um dragão emerge de seu covil para ajudar seus lacaios a defenderem seu santuário, portanto seria possível criar um encontro que o inclua ao lado de seus serviçais antes mesmo que os personagens cheguem à sala do tesouro.

Dragão Azul

Os dragões azuis cospem relâmpagos. Eles podem ser encontrados em qualquer lugar, mas preferem se estabelecer em cavernas litorâneas, atacando e saqueando os navios que se aproximam demais.

Dragão Azul Jovem **Artilheiro Solitário de Nível 6**
Animal mágico natural (Grande - Dragão) 1.250 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
PV 296; **Sangrando** 148; veja também *sopro sangrento*
CA 23; **Fortitude** 24, **Reflexos** 21, **Vontade** 21
Resistências 15 vs. elétrico
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, voo 10 (pairar), voo prolongado 15
Pontos de Ação 2

Chifres (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
Alcance 2; +11 vs. CA; 1d6+5 de dano mais 1d6 de dano elétrico.

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +9 vs. CA; 1d4+5 de dano.

Fúria Dracônica (padrão; sem limite)
O dragão desfere um ataque com os chifres e dois ataques com as garras.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Elétrico**
Contra até três criaturas; o primeiro alvo deve estar a até 10 quadrados do dragão, o segundo a até 10 quadrados do primeiro e o terceiro a até 10 quadrados do segundo; +11 vs. Reflexos; 1d12+5 de dano elétrico. *Fracasso:* Metade do dano. Este ataque não provoca ataques de oportunidade.

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Elétrico**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +11 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro (TR encerra).

Explosão de Relâmpagos (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
Explosão de área 2 a até 20 quadrados; +11 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano elétrico. *Fracasso:* Metade do dano.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Atletismo +18, Intuição +10, Natureza +10

For 20 (+8)	**Des** 15 (+5)	**Sab** 14 (+5)
Con 18 (+7)	**Int** 12 (+4)	**Car** 13 (+4)

Dragão Azul Adulto **Artilheiro Solitário de Nível 13**
Animal mágico natural (Grande - Dragão) 4.000 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 655; **Sangrando** 327; veja também *sopro sangrento*
CA 30; **Fortitude** 31, **Reflexos** 28, **Vontade** 27
Resistências 20 vs. elétrico
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, voo 10 (pairar), voo prolongado 15
Pontos de Ação 2

Chifres (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
Alcance 2; +18 vs. CA; 1d8+6 de dano mais 1d6 de dano elétrico e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +16 vs. CA; 1d6+6 de dano.

Fúria Dracônica (padrão; sem limite)
O dragão desfere um ataque com os chifres e dois ataques com as garras.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Elétrico**
Contra até três criaturas; o primeiro alvo deve estar a até 10 quadrados do dragão, o segundo a até 10 quadrados do primeiro e o terceiro a até 10 quadrados do segundo; +18 vs. Reflexos; 2d12+10 de dano elétrico. *Fracasso:* Metade do dano. Este ataque não provoca ataques de oportunidade.

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Elétrico**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +18 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro (TR encerra).

Explosão de Relâmpagos (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
Explosão de área 3 a até 20 quadrados; +18 vs. Reflexos; 2d6+4 de dano elétrico. *Fracasso:* Metade do dano.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Atletismo +22, Intuição +13, Natureza +13

For 23 (+12)	**Des** 16 (+9)	**Sab** 14 (+8)
Con 19 (+10)	**Int** 13 (+7)	**Car** 14 (+8)

Dragão Azul Ancião **Artilheiro Solitário de Nível 20**
Animal mágico natural (Enorme - Dragão) 14.000 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +18; visão no escuro
PV 960; **Sangrando** 480; veja também *sopro sangrento*
CA 36; **Fortitude** 39, **Reflexos** 34, **Vontade** 34
Resistências 25 vs. elétrico
Testes de Resistência +5
Deslocamento 10, voo 12 (pairar), voo prolongado 15
Pontos de Ação 2

Chifres (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
Alcance 3; +25 vs. CA; 2d6+8 de dano mais 2d6 de dano elétrico e o alvo é empurrado 2 quadrados e fica derrubado.

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 3; +23 vs. CA; 1d8+8 de dano.

Fúria Dracônica (padrão; sem limite)
O dragão desfere um ataque com os chifres e dois ataques com as garras.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Elétrico**
Contra até três criaturas; o primeiro alvo deve estar a até 10 quadrados do dragão, o segundo a até 10 quadrados do primeiro e o terceiro a até 10 quadrados do segundo; +25 vs. Reflexos; 3d12+17 de dano elétrico. *Fracasso:* Metade do dano. Este ataque não provoca ataques de oportunidade.

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Elétrico**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +25 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro (TR encerra).

Rugido do Trovão (padrão; sem limite) ✦ **Trovejante**
Explosão contígua 3; +25 vs. Fortitude; 1d10+7 de dano trovejante e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão azul. *Sucesso Decisivo:* Como acima, exceto que o alvo fica atordoado (TR encerra).

Explosão de Relâmpagos (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
Explosão de área 3 a até 20 quadrados; +25 vs. Reflexos; 3d6+7 de dano elétrico. *Fracasso:* Metade do dano.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Atletismo +28, Intuição +18, Natureza +18
For 27 (+18) **Des** 16 (+13) **Sab** 17 (+13)
Con 24 (+17) **Int** 15 (+12) **Car** 16 (+13)

Conhecimento Sobre os Dragões Azuis

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Embora sejam altamente adaptáveis, os dragões azuis muitas vezes se estabelecem em cavernas litorâneas, com entradas que não sejam facilmente acessíveis por terra.

CD 20: Os dragões azuis preferem atacar à distância. O sopro de uma dessas criaturas se manifesta num arco elétrico que salta de um alvo para outro. Ele também pode cuspir uma esfera de eletricidade que explode com o impacto.

Táticas do Dragão Azul

Se ainda não estiver voando, o dragão azul decola imediatamente. Ele gasta um ponto de ação para usar *presença assustadora*, seguida pelo seu *sopro*. Até ser forçado a aterrissar, o dragão azul contenta-se em permanecer no ar, alternando entre seus ataques *explosão de relâmpagos* e *sopro*. O dragão confia em sua *fúria dracônica* para fazer com que os inimigos pensem duas vezes antes de enfrentá-lo no combate corpo a corpo.

Um dragão azul ancião ou ancestral gasta um ponto de ação para empregar *rugido do trovão* contra os adversários que se aproximarem demais. Um dragão azul ancestral pode mergulhar sobre um inimigo, usar o poder *bater de asas*, liberar sua *fúria dracônica* e gastar um ponto de ação para se afastar voando.

Dragão Azul Ancestral **Artilheiro Solitário de Nível 28**
Animal mágico natural (Imenso - Dragão) 65.000 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +23; visão no escuro
PV 1.290; **Sangrando** 645; veja também *sopro sangrento*
CA 42; **Fortitude** 46, **Reflexos** 40, **Vontade** 40
Resistências 30 vs. elétrico
Testes de Resistência +5
Deslocamento 10, voo 12 (pairar), voo prolongado 15
Pontos de Ação 2

Chifres (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
Alcance 4; +34 vs. CA; 2d8+10 de dano mais 2d6 de dano elétrico e o alvo é empurrado 3 quadrados e fica derrubado.

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 4; +32 vs. CA; 2d6+10 de dano.

Fúria Dracônica (padrão; sem limite)
O dragão desfere um ataque com os chifres e dois ataques com as garras.

Bater de Asas (movimento; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Trovejante**
O dragão voa 12 quadrados e desfere um ataque com as asas no final do seu deslocamento: alcance 4; +34 vs. Fortitude; 3d10+8 de dano trovejante. Este movimento não provoca ataques de oportunidade.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Elétrico**
Contra até três criaturas; o primeiro alvo deve estar a até 20 quadrados do dragão, o segundo a até 10 quadrados do primeiro e o terceiro a até 10 quadrados do segundo; +34 vs. Reflexos; 3d12+22 de dano elétrico. *Fracasso:* Metade do dano. Este ataque não provoca ataques de oportunidade.

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Elétrico**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +34 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro (TR encerra).

Rugido do Trovão (padrão; sem limite) ✦ **Trovejante**
Explosão contígua 3; +34 vs. Fortitude; 2d10+8 de dano trovejante e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão azul. *Sucesso Decisivo:* Como acima, exceto que o alvo fica atordoado (TR encerra).

Explosão de Relâmpagos (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
Explosão de área 4 a até 20 quadrados; +34 vs. Reflexos; 5d6+8 de dano elétrico. *Fracasso:* Metade do dano.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Atletismo +34, Intuição +23, Natureza +23
For 31 (+24) **Des** 19 (+18) **Sab** 18 (+18)
Con 26 (+22) **Int** 17 (+17) **Car** 17 (+17)

Grupos de Encontro

Os dragões azuis costumam forjar alianças instáveis com os sahuagin e os gigantes da tempestade, exigindo tesouros em troca da proteção que fornecem. Os draconatos costumam dar preferência aos dragões azuis como montaria.

Encontro de Nível 15 (6.400 XP)
✦ 1 dragão azul adulto (artilheiro solitário de nível 13)
✦ 3 draconatos salteadores (guerrilheiro de nível 13)

Encontro de Nível 24 (30.600 XP)
✦ 1 dragão azul ancião (artilheiro solitário de nível 20)
✦ 2 águias trovejantes (soldado de elite de nível 22)



LARS GRANT-WEST

Dragão Branco

Os dragões brancos são feras selvagens e implacáveis motivadas pela fome e a cobiça. O que lhes falta em inteligência, é compensado com ferocidade. Eles sopram turbilhões de gelo e vivem principalmente em climas frios.

Táticas do Dragão Branco

Os dragões brancos gostam de mergulhar do alto sobre seus inimigos ou de saltar de um esconderijo sob neve ou gelo. A criatura usa primeiro sua *presença assustadora* e gasta um ponto de ação para liberar seu *sopro*. Em seguida, o dragão usa *fúria do dragão* até que seu *sopro* recarregue (gastando seu segundo ponto de ação para poder usá-lo enquanto desfere ataques com as garras).

Os dragões anciões ou ancestrais alternam entre *tumba gélida* e seu *sopro*, mas nos demais aspectos seguem a estratégia acima.

Os dragões brancos costumam lutar até a morte.

Conhecimento Sobre os Dragões Brancos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os dragões brancos são extremamente adaptáveis, mas preferem residir em lugares frios, como fendas glaciais, picos montanhosos e cavernas gélidas ligadas ao Caos Elemental. O sopro do dragão branco é uma rajada congelante de frio elemental.

CD 20: É fácil subornar um dragão branco com ofertas de pedras preciosas, especialmente diamantes, mas eles se mostram ainda mais dispostos a negociar se o presente também incluir carne.

Grupos de Encontro

Se um dragão branco for encontrado em grupo, geralmente será acompanhado por carniceiros que procuram se apossar dos restos de suas refeições ou abater presas enfraquecidas pelo ataque da criatura.

Encontro de Nível 4 (950 XP)
- 1 dragão branco jovem (bruto solitário de nível 3)
- 1 draconato soldado (soldado de nível 5)

Encontro de Nível 11 (3.200 XP)
- 1 dragão branco adulto (bruto solitário de nível 9)
- 1 galeb duhr convocador das rochas (controlador de nível 11)
- 2 galeb duhr rompe-chão (artilheiro de nível 8)

As Idades dos Dragões

Os dragões naturalmente têm uma longa expectativa de vida e se tornam cada vez maiores e mais poderosos conforme envelhecem. Ao nascerem, os dragões são pelo menos do tamanho de um humano adulto e crescem rapidamente até ficarem tão grandes quanto cavalos, ou ainda maiores. Os dragões mais velhos estão entre as criaturas vivas mais descomunais, atingindo mais de 30 m de comprimento.

Em termos de jogo, os dragões são agrupados em quatro categorias de idade: jovens, adultos, anciões e ancestrais. Todos estes são dragões maduros - poucos aventureiros encontram filhotes nos ninhos dos dragões e os que o fazem precisarão enfrentar uma mãe ou pai adulto e furioso antes de se preocuparem com os filhotes relativamente pequenos e fracos.

Tanto os dragões jovens quanto os adultos recaem na categoria de tamanho Grande, embora estejam em extremos opostos desta faixa. Os dragões jovens têm o tamanho aproximado de um cavalo de carga. Os dragões adultos são mais ou menos do tamanho de um gigante da tempestade, quase ultrapassando o limite do que se considera uma criatura Grande.

Os dragões anciões são Enormes, com o tamanho comparável ao de elefantes ou titãs. Os dragões ancestrais são Imensos, quase sem comparação entre outros seres vivos. Dizem que não existe um limite máximo para o tamanho de um dragão ancestral.



Dragão Branco Jovem **Bruto Solitário de Nível 3**
Animal mágico natural (Grande - Dragão) 750 XP

Iniciativa +1 **Sentidos** Percepção +7; visão no escuro
PV 200; **Sangrando** 100; veja também *sopro sangrento*
CA 18; **Fortitude** 20, **Reflexos** 16, **Vontade** 17
Resistências 15 vs. congelante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 6 (caminhar no gelo), voo 6 (pairar), voo prolongado 10
Pontos de Ação 2

(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
Alcance 2; +6 vs. CA; 1d8+4 de dano mais 1d6 de dano congelante (mais 1d6 de dano congelante com sucesso num ataque de oportunidade).

(+) **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +6 vs. CA; 1d8+4 de dano.

+ **Fúria do Dragão** (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, o dragão desfere uma mordida contra a criatura.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Congelante**
Rajada contígua 5; +4 vs. Reflexos; 3d6+4 de dano congelante e o alvo fica lento e enfraquecido (TR encerra ambos).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Congelante**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +4 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Dracônico
Perícias Atletismo +15

For 18 (+5)	**Des** 10 (+1)	**Sab** 12 (+2)
Con 18 (+5)	**Int** 10 (+1)	**Car** 8 (+0)

Dragão Branco Adulto **Bruto Solitário de Nível 9**
Animal mágico natural (Grande - Dragão) 2.000 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +11; visão no escuro
PV 408; **Sangrando** 204; veja também *sopro sangrento*
CA 23; **Fortitude** 26, **Reflexos** 21, **Vontade** 22
Resistências 20 vs. congelante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 7 (caminhar no gelo), voo 7 (pairar), voo prolongado 10
Pontos de Ação 2

(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
Alcance 2; +12 vs. CA; 1d8+5 de dano mais 1d10 de dano congelante (mais 1d10 de dano congelante com sucesso num ataque de oportunidade).

(+) **Garras** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +12 vs. CA; 1d8+5 de dano.

+ **Fúria do Dragão** (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, o dragão desfere uma mordida contra a criatura.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Congelante**
Rajada contígua 5; +10 vs. Reflexos; 4d6+6 de dano congelante e o alvo fica lento e enfraquecido (TR encerra ambos).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Congelante**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +10 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Dracônico
Perícias Atletismo +19

For 20 (+9)	**Des** 12 (+5)	**Sab** 14 (+6)
Con 22 (+10)	**Int** 12 (+5)	**Car** 10 (+4)

LARS GRANT-WEST

Dragão Branco Ancião **Bruto Solitário de Nível 17**
Animal mágico natural (Enorme - Dragão) 8.000 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +16; visão no escuro
PV 850; **Sangrando** 425; veja também *sopro sangrento*
CA 31; **Fortitude** 32, **Reflexos** 29, **Vontade** 29
Resistências 25 vs. congelante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8 (caminhar no gelo), voo 8 (pairar), voo prolongado 12
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
Alcance 3; +22 vs. CA; 1d10+6 de dano mais 2d12 de dano congelante (mais 2d12 de dano congelante com sucesso num ataque de oportunidade).

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 3; +22 vs. CA; 1d10+6 de dano.

Fúria do Dragão (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, o dragão desfere uma mordida contra a criatura.

Tumba Gélida (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Congelante**
À distância 10; +20 vs. Fortitude; o alvo fica envolvido em gelo, sofre 2d12+8 de dano congelante e fica impedido e atordoado (TR encerra ambos).

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Congelante**
Rajada contígua 5; +20 vs. Reflexos; 6d6+8 de dano congelante e o alvo fica lento e enfraquecido (TR encerra ambos).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Congelante**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +20 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Atletismo +24

For 22 (+14)	**Des** 16 (+11)	**Sab** 17 (+11)
Con 26 (+16)	**Int** 14 (+10)	**Car** 14 (+10)

Dragão Branco Ancestral **Bruto Solitário de Nível 24**
Animal mágico natural (Imenso - Dragão) 30.250 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +21; visão no escuro
Aura de Inverno (**Congelante**) aura 5; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 30 de dano congelante. As criaturas consideram a área dentro da aura como terreno acidentado, sendo que as voadoras (exceto o dragão) percorrem metade do seu deslocamento. As criaturas dentro da aura recebem ocultação contra ataques à distância.
PV 1.145; **Sangrando** 572; veja também *sopro sangrento*
CA 38; **Fortitude** 43, **Reflexos** 37, **Vontade** 38
Resistências 30 vs. congelante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 9 (caminhar no gelo), voo 9 (pairar), voo prolongado 12
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
Alcance 4; +29 vs. CA; 2d12+7 de dano mais 3d12 de dano congelante (mais 3d12 de dano congelante com sucesso num ataque de oportunidade).

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 4; +29 vs. CA; 2d12+7 de dano.

Fúria do Dragão (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, o dragão desfere uma mordida contra a criatura.

Tumba Gélida (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Congelante**
À distância 10; +27 vs. Fortitude; o alvo fica envolvido em gelo, sofre 4d12+9 de dano congelante e fica impedido e atordoado (TR encerra ambos).

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Congelante**
Rajada contígua 5; +27 vs. Reflexos; 8d6+9 de dano congelante, o alvo fica lento e enfraquecido (TR encerra ambos) e o dragão branco realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +27 vs. Fortitude; a resistência vs. congelante do alvo é anulada até o final do encontro.

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Congelante**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +27 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Atletismo +29

For 25 (+19)	**Des** 17 (+15)	**Sab** 18 (+16)
Con 29 (+21)	**Int** 15 (+14)	**Car** 15 (+14)

Dragão Negro

Os dragões negros são feras maliciosas que vomitam ácido. Eles normalmente espreitam em pântanos macabros, mas também são atraídos para locais que possuam fortes laços com o Pendor das Sombras.

Dragão Negro Jovem **Espreitador Solitário de Nível 4**
Animal mágico natural (Grande - Aquático, Dragão) 875 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +9; visão no escuro
PV 224; **Sangrando** 112; veja também *sopro sangrento*
CA 22; **Fortitude** 18, **Reflexos** 20, **Vontade** 17
Resistências 15 vs. ácido
Testes de Resistência +5
Deslocamento 7, voo 7 (desajeitado), voo prolongado 10, natação 7
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
Alcance 2; +10 vs. CA; 1d6+3 de dano e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +8 vs. CA; 1d4+3 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Cortar com a Cauda (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O dragão desfere um ataque com a cauda contra o inimigo em questão: alcance 2; +8 vs. CA; 1d6+4 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Ácido**
Rajada contígua 5; +7 vs. Reflexos; 1d12+3 de dano ácido e o alvo sofre 5 de dano ácido contínuo e -4 de penalidade na CA (TR encerra ambos).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Ácido**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Nuvem de Escuridão (padrão; sustentação mínima; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Zona**
Explosão contígua 2; este poder gera uma zona de escuridão que persiste até o final do próximo turno do dragão. Essa zona bloqueia a linha de visão de todas as criaturas, exceto o dragão. Qualquer criatura que estiver totalmente dentro da zona (exceto o dragão) fica cega até sair.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +5 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Furtividade +17, Natureza +9

For 16 (+5)	**Des** 20 (+7)	**Sab** 15 (+4)
Con 16 (+5)	**Int** 12 (+3)	**Car** 10 (+2)

Dragão Negro Adulto **Espreitador Solitário de Nível 11**
Animal mágico natural (Grande - Aquático, Dragão) 3.000 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 560; **Sangrando** 280; veja também *sopro sangrento*
CA 28; **Fortitude** 24, **Reflexos** 26, **Vontade** 23
Resistências 20 vs. ácido
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, voo 8 (pairar), voo prolongado 10, natação 8
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
Alcance 2; +16 vs. CA; 1d8+4 de dano e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +16 vs. CA; 1d6+4 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Cortar com a Cauda (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O dragão desfere um ataque com a cauda contra o inimigo em questão: alcance 2; +16 vs. CA; 1d8+6 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Ácido**
Rajada contígua 5; +13 vs. Reflexos; 2d8+3 de dano ácido e o alvo sofre 5 de dano ácido contínuo e -4 de penalidade na CA (TR encerra ambos).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Ácido**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Nuvem de Escuridão (padrão; sustentação mínima; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Zona**
Explosão contígua 2; este poder cria uma zona de escuridão que persiste até o final do próximo turno do dragão. Essa zona bloqueia a linha de visão de todas as criaturas, exceto o dragão. Qualquer criatura que estiver totalmente dentro da zona (exceto o dragão) fica cega até sair.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +13 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Furtividade +21, Natureza +13

For 18 (+9)	**Des** 22 (+11)	**Sab** 16 (+8)
Con 16 (+8)	**Int** 14 (+7)	**Car** 12 (+6)

Dragão Negro Ancião **Espreitador Solitário de Nível 18**
Animal mágico natural (Enorme - Aquático, Dragão) 10.000 XP

Iniciativa +21 **Sentidos** Percepção +17; visão no escuro
PV 860; **Sangrando** 430; veja também *sopro sangrento*
CA 35; **Fortitude** 31, **Reflexos** 33, **Vontade** 28
Resistências 25 vs. ácido
Testes de Resistência +5
Deslocamento 9, voo 9 (pairar), voo prolongado 12, natação 9
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
Alcance 3; +24 vs. CA; 1d10+6 de dano e 10 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 3; +24 vs. CA; 1d8+6 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Cortar com a Cauda (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O dragão desfere um ataque com a cauda contra o inimigo em questão: alcance 3; +24 vs. CA; 1d10+8 de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Ácido**
Rajada contígua 5; +22 vs. Reflexos; 3d8+5 de dano ácido e o alvo sofre 10 de dano ácido contínuo e -4 de penalidade na CA (TR encerra ambos).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Ácido**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Nuvem de Escuridão (padrão; sustentação mínima; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Zona**
Explosão contígua 2; este poder cria uma zona de escuridão que persiste até o final do próximo turno do dragão. Essa zona bloqueia a linha de visão de todas as criaturas, exceto o dragão. Qualquer criatura que estiver totalmente dentro da zona (exceto o dragão) fica cega até sair.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +22 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro (TR encerra).

Jorro Vitriólico (padrão; encontro) ✦ **Ácido**
Rajada contígua 5; +22 vs. Reflexos; 1d10+5 de dano ácido e o alvo fica cego até o final do próximo turno do dragão. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica cego.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Furtividade +27, Natureza +17

For 22 (+15)	**Des** 26 (+17)	**Sab** 16 (+12)
Con 20 (+14)	**Int** 16 (+12)	**Car** 14 (+11)

Táticas do Dragão Negro

O dragão negro ataca de tocaia, seja submergindo na água ou escondendo-se nas sombras. Ele usa *presença assustadora* inicialmente e em seguida gasta um ponto de ação para ativar seu *sopro* (ou *jorro vitriólico*, se for ancião ou ancestral). No próximo turno, ele gasta outro ponto de ação para invocar o poder *nuvem de escuridão* (ou *trevas ácidas*, se for um dragão ancestral). Em seguida ele morde um único inimigo ou ataca dois oponentes diferentes ao alcance das garras. A criatura prefere se manter na área do poder *nuvem de escuridão* enquanto realiza ataques corpo a corpo, recorrendo ao seu *sopro* sempre que ele recarrega.

Conhecimento Sobre os Dragões Negros

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os dragões negros gostam de florestas sombrias e pântanos lúgubres e são naturalmente atraídos para locais onde a influência do Pendor das Sombras é mais forte. Um dragão negro é capaz de se envolver em trevas profundas que lhe concedem ocultação total (embora sua visão no escuro seja capaz de penetrá-las normalmente).

CD 20: O sopro do dragão negro é uma rajada de ácido cáustico verde.

Grupos de Encontro

Um dragão negro pode ter serviçais do povo-lagarto e trolls residindo próximo ao seu covil pantanoso.

Encontro de Nível 5 (1.225 XP)
- 1 dragão negro jovem (espreitador solitário de nível 4)
- 2 tenebrosos rasteantes (guerrilheiro de nível 4)

Encontro de Nível 13 (4.300 XP)
- 1 dragão negro adulto (espreitador solitário de nível 11)
- 2 trolls (bruto de nível 9)
- 1 bruxa do brejo (guerrilheiro de nível 10)



Dragão Negro Ancestral **Espreitador Solitário de Nível 26**
Animal mágico natural (Imenso - Aquático, Dragão) 45.000 XP

Iniciativa +27 **Sentidos** Percepção +22; visão no escuro
PV 1.190; **Sangrando** 595; veja também *sopro sangrento*
CA 43; **Fortitude** 39, **Reflexos** 41, **Vontade** 35
Resistências 30 vs. ácido
Testes de Resistência +5
Deslocamento 10, voo 10 (pairar), voo prolongado 15, natação 10
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
Alcance 4; +32 vs. CA; 2d8+8 de dano e 15 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 4; +32 vs. CA; 1d10+8 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Cortar com a Cauda (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O dragão desfere um ataque com a cauda contra o inimigo em questão: alcance 4; +32 vs. CA; 1d12+10 de dano e o alvo é empurrado 3 quadrados.

Trevas Ácidas (padrão; sustentação mínima; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Ácido, Zona**
Explosão contígua 2; este poder cria uma zona de escuridão ácida que persiste até o final do próximo turno do dragão. Essa zona bloqueia a linha de visão de todas as criaturas, exceto o dragão. Qualquer criatura totalmente dentro da zona (exceto o dragão) fica cega até sair e qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da zona sofre 15 de dano ácido.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Ácido**
Rajada contígua 5; +28 vs. Reflexos; 4d8+6 de dano ácido e o alvo sofre 15 de dano ácido contínuo e -4 de penalidade na CA (TR encerra ambos).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Ácido**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +28 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do encontro (TR encerra).

Jorro Vitriólico (padrão; encontro) ✦ **Ácido**
Rajada contígua 5; +28 vs. Reflexos; 2d10+6 de dano ácido e o alvo fica cego até o final do próximo turno do dragão. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica cego.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Furtividade +33, Natureza +22

For 26 (+21)	**Des** 30 (+23)	**Sab** 18 (+17)
Con 22 (+19)	**Int** 18 (+17)	**Car** 16 (+16)

Dragão Verde

Mestres da negociação e da trapaça, os dragões verdes normalmente vivem em florestas e outros lugares com fortes laços com a Agrestia das Fadas. Eles sopram nuvens de gás venenoso.

Táticas do Dragão Verde

O dragão verde usa o *ataque aéreo de passagem* e seu *sopro* para exaurir os inimigos antes de aterrissar e entrar em combate corpo a corpo. Uma vez por rodada, ele usa seu *olhar atraente* para fazer com que um inimigo se desloque para a área do seu sopro ou até mesmo chegue ao alcance de seus ataques corpo a corpo.

Um dragão verde adulto, ancião ou ancestral usa sua aura *cauda açoitadora* para atrasar os inimigos que tentarem empregar ataques corpo a corpo. O dragão verde ancestral utiliza *veneno mental* sempre que possível, atacando os defensores inimigos em primeiro lugar.

LARS GRANT-WEST

Conhecimento Sobre os Dragões Verdes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os dragões verdes vivem principalmente nas florestas e muitas vezes são atraídos para locais ligados à Agrestia das Fadas.

CD 20: Os dragões verdes são seres manipuladores, muito habilidosas na arte da trapaça. Eles gostam de negociar com outras criaturas enquanto manipulam a situação para assegurar alguma vantagem secreta. Eles sopram nuvens de gás venenoso e usam a cauda para derrubar os inimigos.

Dragão Verde Jovem — Guerrilheiro Solitário de Nível 5

Animal mágico natural (Grande - Dragão) — 1.000 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
PV 260; **Sangrando** 130; veja também *sopro sangrento*
CA 21; **Fortitude** 17, **Reflexos** 19, **Vontade** 17
Resistências 15 vs. venenoso
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, voo 10 (pairar), voo prolongado 15; veja também *ataque aéreo de passagem*
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 2; +10 vs. CA; 1d8+5 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +10 vs. CA; 1d6+5 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Ataque Aéreo de Passagem (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
O dragão voa 10 quadrados e desfere uma mordida em qualquer ponto dessa trajetória sem provocar um ataque de oportunidade do alvo.

Rasteira com a Cauda (reação imediata, quando um inimigo adjacente não se desloca durante seu turno; sem limite)
+8 vs. Reflexos; 1d8+5 de dano e o alvo fica derrubado.

Olhar Atraente (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Ataque Visual, Encanto**
À distância 10; +8 vs. Vontade; o alvo é conduzido 2 quadrados.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Venenoso**
Rajada contígua 5; +8 vs. Fortitude; 1d10+3 de dano venenoso e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos). *Efeito Posterior:* O alvo fica lento (TR encerra).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Venenoso**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +8 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Blefe +15, Diplomacia +10, Intimidação +10, Intuição +15

For 15 (+4)	**Des** 20 (+7)	**Sab** 16 (+5)
Con 17 (+5)	**Int** 15 (+4)	**Car** 17 (+5)

Dragão Verde Adulto — Controlador Solitário de Nível 12

Animal mágico natural (Grande - Dragão) — 3.500 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro
Cauda Açoitadora aura 1; as criaturas (exceto o dragão) consideram a área dentro da aura como terreno acidentado. O dragão perde sua aura enquanto estiver voando.
PV 620; **Sangrando** 310; veja também *sopro sangrento*
CA 28; **Fortitude** 25, **Reflexos** 26, **Vontade** 25
Resistências 20 vs. venenoso
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, voo 12 (pairar), voo prolongado 15; veja também *ataque aéreo de passagem*
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 2; +17 vs. CA; 1d10+6 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +17 vs. CA; 1d8+6 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Ataque Aéreo de Passagem (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
O dragão voa 12 quadrados e desfere uma mordida em qualquer ponto dessa trajetória sem provocar um ataque de oportunidade do alvo.

Rasteira com a Cauda (reação imediata, quando um inimigo adjacente não se desloca durante seu turno; sem limite)
+15 vs. Reflexos; 1d8+6 de dano e o alvo fica derrubado.

Olhar Atraente (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Ataque Visual, Encanto**
À distância 10; +15 vs. Vontade; o alvo é conduzido 2 quadrados.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Venenoso**
Rajada contígua 5; +15 vs. Fortitude; 1d10+5 de dano venenoso e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos). *Efeito Posterior:* O alvo fica lento (TR encerra).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Venenoso**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +15 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Blefe +21, Diplomacia +16, Intimidação +16, Intuição +19

For 16 (+9)	**Des** 22 (+12)	**Sab** 17 (+9)
Con 20 (+11)	**Int** 16 (+9)	**Car** 20 (+11)

Dragão Verde Ancião — Controlador Solitário de Nível 19

Animal mágico natural (Imenso - Dragão) — 12.000 XP

Iniciativa +17 **Sentidos** Percepção +17; visão no escuro
Cauda Açoitadora aura 1; as criaturas (exceto o dragão) consideram a área dentro da aura como terreno acidentado. O dragão perde sua aura enquanto estiver voando.
PV 910; **Sangrando** 455; veja também *sopro sangrento*
CA 35; **Fortitude** 31, **Reflexos** 33, **Vontade** 31
Resistências 25 vs. venenoso
Testes de Resistência +5
Deslocamento 10, voo 14 (pairar), voo prolongado 18; veja também *ataque aéreo de passagem*
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 3; +24 vs. CA; 1d10+8 de dano e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 3; +24 vs. CA; 1d8+8 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Ataque Aéreo de Passagem (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
O dragão voa 14 quadrados e desfere uma mordida em qualquer ponto dessa trajetória sem provocar um ataque de oportunidade do alvo.

Rasteira com a Cauda (reação imediata, quando um inimigo adjacente não se desloca durante seu turno; sem limite)
+24 vs. Reflexos; 2d10+8 de dano e o alvo fica derrubado.

Olhar Atraente (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Ataque Visual, Encanto**
À distância 10; +22 vs. Vontade; o alvo é conduzido 3 quadrados.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Venenoso**
Rajada contígua 5; +22 vs. Fortitude; 2d10+6 de dano venenoso e o alvo sofre 10 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos). *Efeito Posterior:* O alvo fica lento (TR encerra).



Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Venenoso**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +22 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Blefe +25, Diplomacia +20, Intimidação +20, Intuição +22
For 18 (+13) **Des** 26 (+17) **Sab** 17 (+12)
Con 22 (+15) **Int** 17 (+12) **Car** 22 (+15)

Dragão Verde Ancestral Controlador Solitário de Nível 27

Animal mágico natural (Imenso - Dragão) 55.000 XP

Iniciativa +23 **Sentidos** Percepção +22; visão no escuro
Cauda Açoitadora aura 2; as criaturas (exceto o dragão) consideram a área dentro da aura como terreno acidentado. O dragão perde sua aura enquanto estiver voando.
PV 1.250; **Sangrando** 625; veja também *sopro sangrento*
CA 43; **Fortitude** 39, **Reflexos** 41, **Vontade** 39
Resistências 30 vs. venenoso
Testes de Resistência +5
Deslocamento 10, voo 14 (pairar), voo prolongado 18; veja também *ataque aéreo de passagem*
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 4; +32 vs. CA; 1d12+10 de dano e 15 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 4; +32 vs. CA; 1d10+10 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Ataque Aéreo de Passagem (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
O dragão voa 14 quadrados e desfere uma mordida em qualquer ponto dessa trajetória sem provocar um ataque de oportunidade do alvo.

Rasteira com a Cauda (reação imediata, quando um inimigo adjacente não se desloca em seu turno; sem limite)
+32 vs. Reflexos; 2d12+10 de dano e o alvo fica derrubado.

Olhar Atraente (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Ataque Visual, Encanto**
À distância 10; +30 vs. Vontade; o alvo é conduzido 4 quadrados.

Veneno Mental (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Encanto, Psíquico**
À distância 20; contra um alvo que esteja sofrendo dano venenoso contínuo; +30 vs. Vontade; o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque e nos testes de atributo e de perícia (TR encerra). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo também fica pasmo (TR encerra tudo). *Fracasso no segundo TR:* O alvo não pode agir de forma a prejudicar o dragão e não realiza mais testes de resistência contra os efeitos deste poder; a partir deste momento, apenas a morte do dragão ou o ritual Remover Aflição são capazes de encerrar os efeitos do poder.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Venenoso**
Rajada contígua 5; +30 vs. Fortitude; 3d10+8 de dano venenoso e o alvo sofre 15 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos). *Efeito Posterior:* O alvo fica lento (TR encerra).

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Venenoso**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +30 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Blefe +31, Diplomacia +26, Intimidação +26, Intuição +27
For 24 (+20) **Des** 30 (+23) **Sab** 18 (+17)
Con 26 (+21) **Int** 18 (+17) **Car** 26 (+21)

Grupos de Encontro

Os dragões verdes às vezes se unem a fadas e outras criaturas silvestres e ocasionalmente viajam em dupla ou mesmo em grupos.

Encontro de Nível 7 (1.500 XP)
- 1 dragão verde jovem (guerrilheiro solitário de nível 5)
- 2 kobolds lâminas ardilosas (espreitador de nível 4)
- 1 kobold sacerdote dracônico (artilheiro de nível 3)

Encontro de Nível 13 (4.900 XP)
- 1 dragão verde adulto (controlador solitário de nível 12)
- 2 banshraes combatentes (guerrilheiro de nível 12)

LARS GRANT-WEST



Dragão Vermelho

Os dragões vermelhos sopram fogo e estabelecem seus covis no interior de montanhas e vulcões. Eles são os mais poderosos dos dragões cromáticos, sendo que os mais velhos dentre eles são capazes de rivalizar semideuses e príncipes-demônios em nível de poder.

Conhecimento Sobre os Dragões Vermelhos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: O sopro de um dragão vermelho é uma rajada de fogo elemental em estado bruto, que carboniza a carne e esquenta metais. O sopro de um dragão ancestral é capaz até mesmo de remover a resistência mágica ao fogo de uma criatura apanhada pela rajada, e por isso até mesmo os ifrits temem esses dragões poderosíssimos.

CD 20: Embora os dragões vermelhos prefiram estabelecer seus covis nas profundezas da terra, eles muitas vezes possuem postos avançados em pontos elevados, de onde são capazes de vigiar seu território contra intrusos.

Táticas do Dragão Vermelho

O dragão vermelho voa até os inimigos e libera seu sopro flamejante no começo da batalha e em seguida gasta um ponto de ação para realizar um *ataque duplo*. Na rodada seguinte, o dragão gasta outro ponto de ação para usar *presença assustadora* antes de prosseguir com outro *ataque duplo*. Os dragões vermelhos anciões e ancestrais utilizam *imolar o inimigo* contra alvos distantes incômodos.

Dragão Vermelho Jovem **Soldado Solitário de Nível 7**
Animal mágico natural (Grande - Dragão) 1.500 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
PV 332; **Sangrando** 166; veja também *sopro sangrento*
CA 25; **Fortitude** 25, **Reflexos** 22, **Vontade** 21
Resistências 15 vs. flamejante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 6, voo 8 (pairar), voo prolongado 12
Pontos de Ação 2

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 2; +14 vs. CA; 2d6+6 de dano mais 2d6 de dano flamejante.

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +14 vs. CA; 2d6+6 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Golpe com a Cauda (reação imediata, quando um inimigo se desloca para uma posição em que esteja flanqueando o dragão vermelho; sem limite)
O dragão desfere um ataque com a cauda contra o inimigo em questão: alcance 2; +12 vs. Reflexos; 1d10+6 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
Rajada contígua 5; +12 vs. Reflexos; 1d12+4 de dano flamejante. *Fracasso:* Metade do dano.

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Flamejante**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +12 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Blefe +9, Intimidação +14, Intuição +10,

For 22 (+9)	**Des** 17 (+6)	**Sab** 14 (+5)
Con 19 (+7)	**Int** 11 (+3)	**Car** 12 (+4)

LARS GRANT-WEST

Dragão Vermelho Adulto **Soldado Solitário de Nível 15**
Animal mágico natural (Grande - Dragão) 6.000 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +15; visão no escuro
PV 750; **Sangrando** 375; veja também *sopro sangrento*
CA 33; **Fortitude** 33, **Reflexos** 30, **Vontade** 29
Resistências 20 vs. flamejante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 6, voo 8 (pairar), voo prolongado 12
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 2; +22 vs. CA; 2d8+7 de dano mais 3d6 de dano flamejante.

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +22 vs. CA; 2d8+7 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Golpe com a Cauda (reação imediata, quando um inimigo se desloca para uma posição em que esteja flanqueando o dragão vermelho; sem limite)
O dragão desfere um ataque com a cauda contra o inimigo em questão: alcance 2; +20 vs. Reflexos; 2d10+7 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
Rajada contígua 5; +20 vs. Reflexos; 2d12+6 de dano flamejante. *Fracasso:* Metade do dano.

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Flamejante**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +20 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Blefe +14, Intimidação +19, Intuição +15,

For 25 (+14)	**Des** 19 (+11)	**Sab** 16 (+10)
Con 22 (+13)	**Int** 13 (+8)	**Car** 14 (+9)

Dragão Vermelho Ancião **Soldado Solitário de Nível 22**
Animal mágico natural (Enorme - Dragão) 20.750 XP

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepção +19; visão no escuro
PV 1.050; **Sangrando** 525; veja também *sopro sangrento*
CA 40; **Fortitude** 40, **Reflexos** 37, **Vontade** 34
Resistências 25 vs. flamejante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, voo 10 (pairar), voo prolongado 15
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 3; +29 vs. CA; 2d10+9 de dano mais 4d6 de dano flamejante.

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 3; +29 vs. CA; 2d10+9 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Golpe com a Cauda (reação imediata, quando um inimigo se desloca para uma posição em que esteja flanqueando o dragão vermelho; sem limite)
O dragão desfere um ataque com a cauda contra o inimigo em questão: alcance 3; +27 vs. Reflexos; 3d10+9 de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados.

Imolar o Inimigo (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
À distância 20; +27 vs. Reflexos; 3d10+8 de dano flamejante e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
Rajada contígua 5; +27 vs. Reflexos; 3d12+8 de dano flamejante. *Fracasso:* Metade do dano.

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Flamejante**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +25 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Blefe +18, Intimidação +23, Intuição +19

For 28 (+20)	**Des** 22 (+17)	**Sab** 17 (+14)
Con 26 (+19)	**Int** 15 (+13)	**Car** 15 (+13)

Dragão Vermelho Ancestral **Soldado Solitário de Nível 30**
Animal mágico natural (Imenso - Dragão) 95.000 XP

Iniciativa +24 **Sentidos** Percepção +26; visão no escuro
Inferno (Flamejante) aura 5; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 20 de dano flamejante. As criaturas dentro da aura adquirem ocultação contra ataques à distância.
PV 1.390; **Sangrando** 695; veja também *sopro sangrento*
CA 48; **Fortitude** 48, **Reflexos** 43, **Vontade** 42
Resistências 40 vs. flamejante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 12, voo 12 (pairar), voo prolongado 15
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 4; +37 vs. CA; 2d12+12 de dano mais 6d6 de dano flamejante.

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 4; +37 vs. CA; 2d12+12 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O dragão desfere dois ataques com as garras.

Golpe com a Cauda (reação imediata, quando um inimigo se desloca para uma posição em que esteja flanqueando o dragão vermelho; sem limite)
O dragão desfere um ataque com a cauda contra o inimigo em questão: alcance 4; +35 vs. Reflexos; 4d10+12 de dano e o alvo é empurrado 3 quadrados.

Imolar o Inimigo (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
À distância 20; +35 vs. Reflexos; 4d10+10 de dano flamejante e 15 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Sopro (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
Rajada contígua 5; +35 vs. Reflexos; 4d12+10 de dano flamejante e o dragão vermelho realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +33 vs. Fortitude; a resistência vs. flamejante do alvo é anulada até o final do encontro. *Fracasso:* Metade do dano e nenhum ataque secundário.

Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Flamejante**
O sopro do dragão recarrega e ele o exala imediatamente.

Presença Assustadora (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +35 vs. Vontade; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do dragão. *Efeito Posterior:* O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Blefe +24, Intimidação +29, Intuição +26

For 34 (+27)	**Des** 25 (+22)	**Sab** 22 (+21)
Con 30 (+25)	**Int** 18 (+19)	**Car** 19 (+19)

Grupos de Encontro

Os dragões vermelhos costumam forjar alianças com os githyanki. Os azeres, gigantes do fogo e elementais ocasionalmente também servem a essas criaturas.

Encontro de Nível 18 (10.000 XP)
- 1 dragão vermelho adulto (soldado solitário de nível 15)
- 1 githyanki gish (guerrilheiro de elite de nível 15)
- 2 githyanki fatiadores de mentes (artilheiro de nível 13)

Encontro de Nível 24 (30.350 XP)
- 1 dragão vermelho ancião (soldado solitário de nível 22)
- 2 arcontes do fogo discípulos das cinzas (artilheiro de nível 20)
- 2 gigantes do fogo (soldado de nível 18)

DRAGONETE

Um dragonete é um réptil carnívoro com presas pontiagudas, garras nos dedos e uma cauda serpenteante. Alguns caminham sobre duas patas, mantendo os membros dianteiros acima do solo, enquanto outros são quadrúpedes. Algumas espécies possuem asas e outras são capazes de usar suas garras para manipular objetos.

Os dragonetes selvagens atacam suas presas à primeira vista, ao passo que os domesticados só o fazem se forem provocados ou ordenados a tal. Os dragonetes adestrados servem como animais de guarda ou companheiros de caça, além de poderem ser utilizados como soldados, montarias, mensageiros e até mesmo para o transporte de cargas.

Os dragonetes não falam, mas se comunicam através de silvos, assovios, grunhidos e rugidos.

Dragonete da Torre

Os dragonetes da torre fazem seus ninhos em edifícios altos, reúnem-se em bandos e ameaçam os residentes das grandes cidades. Eles gostam de roubar objetos valiosos e só atacam presas maiores quando estão famintos ou quando seus ninhos são perturbados.

Dragonete da Torre **Guerrilheiro de Nível 1**
Animal natural (Pequeno - Réptil) 100 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +3
PV 29; **Sangrando** 14
CA 16; **Fortitude** 11, **Reflexos** 14, **Vontade** 13
Deslocamento 4, voo 8 (pairar); veja também *ataque aéreo de passagem*

⨭ **Mordida** (padrão; sem limite)
+6 vs. CA; 1d6+4 de dano.

⨭ **Arrebatar** (padrão; sem limite)
+4 vs. Reflexos; 1 de dano e o dragonete da torre rouba um objeto pequeno do alvo, como um frasco, pergaminho ou moeda.

⨭ **Ataque Aéreo de Passagem** (padrão; sem limite)
O dragonete da torre voa 8 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O dragonete não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 11 (+0)	**Des** 18 (+4)	**Sab** 16 (+3)
Con 13 (+1)	**Int** 3 (-4)	**Car** 11 (+0)

Táticas do Dragonete da Torre

O dragonete da torre utiliza *ataque aéreo de passagem* e o poder *arrebatar* para roubar alguma coisa valiosa sem provocar ataques de oportunidade. Se obtiver sucesso, ele voa de volta para o seu ninho. Se sofrer dano, ele morde os inimigos enquanto emprega *ataque aéreo de passagem*.

Conhecimento Sobre os Dragonetes da Torre

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Como corvos, os dragonetes da torre são criaturas sociáveis que colecionam objetos brilhantes. Eles também possuem um senso de orientação aguçado, por isso podem ser domesticados tornando-se ótimos mensageiros, capazes de transportar cartas ou objetos leves.

Dragonete Sentinela

Os dragonetes sentinelas são excelentes animais de estimação e protetores, defendendo seus donos até a morte.

Dragonete Sentinela **Bruto de Nível 2**
Animal natural (Pequeno - Réptil) 125 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +7
PV 48; **Sangrando** 24
CA 15; **Fortitude** 15, **Reflexos** 13, **Vontade** 12
Imunidades medo (enquanto estiver a até 2 quadrados de um aliado)
Deslocamento 6

⨭ **Mordida** (padrão; sem limite)
+6 vs. CA; 1d10+3 de dano (1d10+9 enquanto estiver a até 2 quadrados de um aliado)

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 16 (+4)	**Des** 15 (+3)	**Sab** 12 (+2)
Con 18 (+5)	**Int** 3 (-3)	**Car** 12 (+2)

Táticas do Dragonete Sentinela

O dragonete sentinela fica próximo aos aliados para poder causar mais dano com sua mordida. Ele nunca foge e até mesmo defende os corpos de aliados caídos.

Conhecimento Sobre os Dragonetes Sentinelas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os dragonetes sentinelas são animais de estimação comuns com sentidos aguçados. Em ambientes selvagens, são animais de matilha de comportamento similar ao dos lobos. Seus bandos às vezes incluem dragonetes cuspidores.

Enxame de Dragonetes Dentes-de-Agulha

Os dragonetes dentes-de-agulha, predadores selvagens do tamanho de gatos, atacam suas vítimas em enxame, derrubando-as e devorando-as até os ossos em questão de segundos.

Enxame de Dragonetes Dentes-de-Agulha **Soldado de Nível 2**
Animal natural (Médio - Enxame, Réptil) 125 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +7
Ataque em Enxame aura 1; usando uma ação mínima, o enxame de dragonetes dentes-de-agulha realiza um ataque básico contra qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura.
PV 38; **Sangrando** 19
CA 18; **Fortitude** 15, **Reflexos** 17, **Vontade** 14
Imunidades medo; **Resistências** metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância; **Vulnerabilidades** 5 a ataques contíguos ou de área
Deslocamento 7

⨭ **Enxame de Dentes** (padrão; sem limite)
+8 vs. CA; 1d10+4 de dano (2d10+4 contra um alvo derrubado).

⨭ **Derrubar** (mínima; sem limite)
+7 vs. Fortitude; o alvo fica derrubado.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

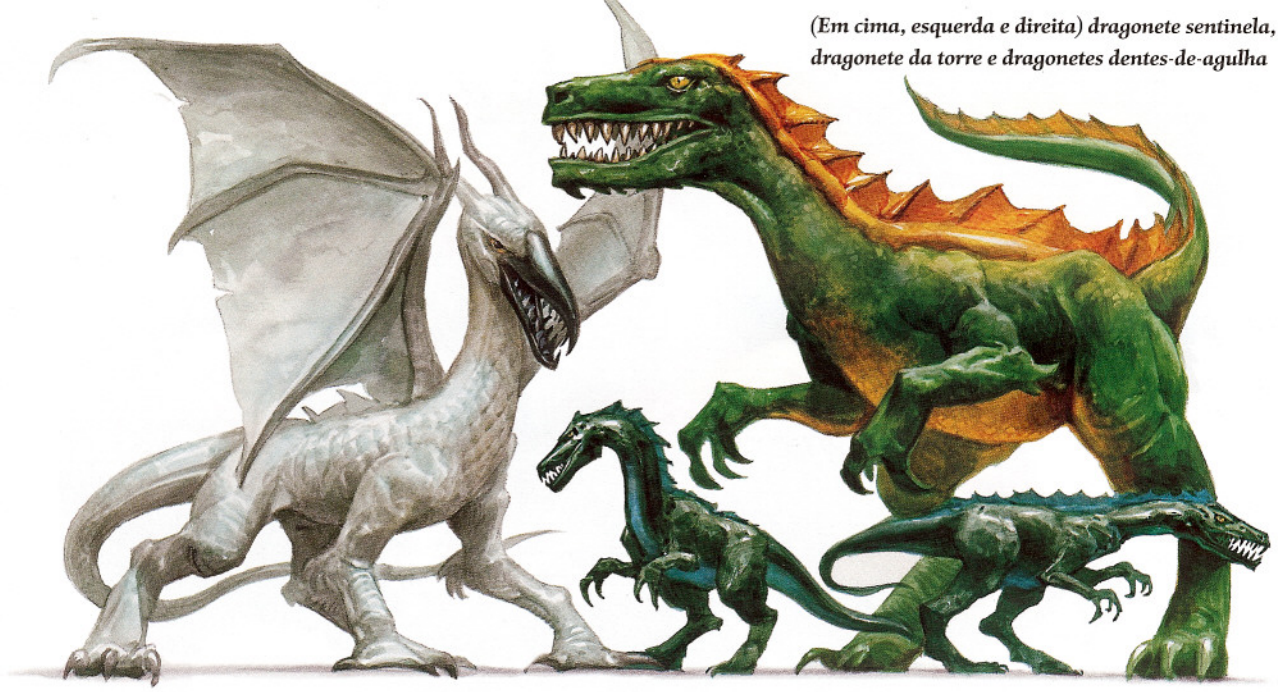
For 15 (+3)	**Des** 18 (+5)	**Sab** 12 (+2)
Con 14 (+3)	**Int** 2 (-3)	**Car** 10 (+1)

Táticas do Dragonete Dentes-de-Agulha

Incitados pela fome, os dragonetes dentes-de-agulha atacam destemidamente suas presas, derrubando-as (com *derrubar*) e usando seu *enxame de dentes* para devorá-la.

Conhecimento Sobre os Dragonetes Dentes-de-Agulha

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.



(Em cima, esquerda e direita) dragonete sentinela, dragonete da torre e dragonetes dentes-de-agulha

CD 15: Os humanoides criam dragonetes dentes-de-agulha como animais de estimação exóticos ou armadilhas vivas - e às vezes ambos.

Pseudodragão

Um pseudodragão é um dragonete volúvel dotado de um ferrão venenoso. Ele pode ser arrogante, exigente e pouco prestativo, mas também pode ser afetuoso e brincalhão quando bem tratado. Ele se dispõe a servir - desde que seja alimentado e receba bastante atenção. Embora não seja capaz de falar, ele consegue vocalizar sons de animais, como ronronar (indicando prazer), silvar (uma surpresa desagradável), chilrear (desejo) ou grunhir (raiva).

Pseudodragão	**Espreitador de Nível 3**
Animal natural (Pequeno - Réptil)	150 XP
Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +8	
PV 40; **Sangrando** 20	
CA 17; **Fortitude** 14, **Reflexos** 15, **Vontade** 14	
Deslocamento 4, voo 8 (pairar); veja também *ataque aéreo de passagem*	
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)	
+8 vs. CA; 1d8+4 de dano.	
(+) **Ferrão** (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Venenoso**	
+8 vs. CA; 1d8+4 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).	
⚔ **Ataque Aéreo de Passagem** (padrão; sem limite)	
O pseudodragão voa 8 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O pseudodragão não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.	
Invisibilidade (padrão; recarrega quando sofre dano) ✦ **Ilusão**	
Enquanto não se mover, o pseudodragão fica invisível.	
Tendência Imparcial **Idiomas** –	
Perícias Furtividade +10, Intuição +8	
For 13 (+2) **Des** 18 (+5) **Sab** 15 (+3)	
Con 16 (+4) **Int** 6 (-1) **Car** 17 (+4)	

Táticas do Pseudodragão

O pseudodragão prefere usar seu ferrão em combate, empregando *ataque aéreo de passagem* para se aproximar voando de um inimigo, atacar e se afastar antes de ser apanhado. Se enfrentar um adversário persistente, ele ajusta e usa *invisibilidade*.

Conhecimento Sobre os Pseudodragões

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os pseudodragões estão entre os dragonetes mais espertos e brincalhões e por isso são muito valorizados como animais de estimação. Eles são predadores ferozes em seu ambiente natural, mas geralmente não atacam humanoides a menos que sejam provocados.

Dragonete Cuspidor

Este réptil astuto cospe ácido, daí vem seu nome. Em seu ambiente natural, os dragonetes cuspidores atacam sem provocação, mas eles podem ser domesticados e treinados. Eles concentram seus ataques instintivamente em um adversário por vez, determinados a abatê-lo rapidamente.

Dragonete Cuspidor	**Artilheiro de Nível 3**
Animal natural (Médio - Réptil)	150 XP
Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +3	
PV 38; **Sangrando** 19	
CA 17; **Fortitude** 14, **Reflexos** 16, **Vontade** 14	
Resistências 10 vs. ácido	
Deslocamento 7	
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)	
+6 vs. CA; 1d6+2 de dano.	
Saliva Cáustica (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**	
À distância 10; +8 vs. Reflexos; 1d10+4 de dano ácido.	
Tendência Imparcial **Idiomas** –	
For 14 (+3) **Des** 18 (+5) **Sab** 14 (+3)	
Con 14 (+3) **Int** 3 (-3) **Car** 12 (+2)	

Táticas do Dragonete Cuspidor

O dragonete cuspidor usa sua *saliva cáustica* para atacar seus inimigos à distância. Apesar de sua pouca inteligência, vários indivíduos atacam o mesmo alvo para abatê-lo com rapidez.

Conhecimento Sobre os Dragonetes Cuspidores

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI



(Em cima, esquerda e direita) dragonete raivoso, dragonete cuspidor e pseudodragão

CD 15: Os dragonetes cuspidores são mascotes bagunceiros, mas ainda assim muitos humanoides os adestram como animais de guarda. Em seu ambiente natural, os dragonetes cuspidores às vezes se associam com outras variedades, como os dragonetes sentinelas. Eles também podem ser encontrados em bandos liderados por um dragonete raivoso.

Dragonete Raivoso

Os dragonetes raivosos atacam com selvageria todas as criaturas que encontram e ficam ainda mais ferozes quando estão sangrando. É impossível domesticar um dragonete raivoso adulto, mas filhotes recém-nascidos podem ser treinados como animais de estimação, de guarda ou montarias.

Dragonete Raivoso	**Bruto de Nível 5**
Animal natural (Grande - Montaria, Réptil)	200 XP
Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +3	
PV 77; **Sangrando** 38; veja também *furor sangrento*	
CA 17; **Fortitude** 17, **Reflexos** 15, **Vontade** 15	
Imunidades medo (enquanto estiver sangrando)	
Deslocamento 8	
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)	
+9 vs. CA; 1d10+4 de dano; veja também *furor sangrento*.	
✝ **Garra** (padrão; sem limite)	
+8 vs. CA; 1d6+4 de dano; veja também *furor sangrento*.	
✝ **Investida Laceradora** (padrão; sem limite)	
Quando realiza uma investida, o dragonete raivoso desfere dois ataques com as garras contra o mesmo alvo.	
Furor Sangrento (enquanto estiver sangrando)	
O dragonete raivoso recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e causa 5 de dano adicional.	
Montaria Raivosa (enquanto estiver sangrando e sendo montado por um aliado amigável de nível 5 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**	
O dragonete raivoso concede ao seu cavaleiro +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano de ataques corpo a corpo.	
Tendência Imparcial **Idiomas** –	
For 19 (+6) **Des** 13 (+3) **Sab** 13 (+3)	
Con 17 (+5) **Int** 3 (-2) **Car** 12 (+3)	

Táticas do Dragonete Raivoso

O dragonete raivoso luta até a morte. Ele começa com uma *investida laceradora* e usa sua mordida nas rodadas seguintes, adquirindo bônus nas jogadas de ataque e dano quando estiver sangrando.

Conhecimento Sobre os Dragonetes Raivosos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os dragonetes raivosos "mansos" podem servir como montarias ou guardiões. Os selvagens são caçadores de uma eficiência brutal e extremamente territoriais.

CD 20: Um bando de dragonetes raivosos trata os intrusos como presas, ameaças intoleráveis ou ambos. Um indivíduo sem um bando muitas vezes se insinua numa matilha de dragonetes sentinelas ou cuspidores, tornando-se o líder efetivo do grupo.

Grupos de Encontro

Os dragonetes podem aparecer nas residências ou acompanhando qualquer criatura humanoide. Bandos dessas criaturas também podem ser encontrados no mato, competindo com outros predadores.

Encontro de Nível 2 (625 XP)
- ✦ 2 dragonetes sentinelas (bruto de nível 2)
- ✦ 2 elfos arqueiros (artilheiro de nível 2)
- ✦ 1 elfo batedor (guerrilheiro de nível 2)

Encontro de Nível 4 (875 XP)
- ✦ 1 pseudodragão (espreitador de nível 3)
- ✦ 1 humano mago (artilheiro de nível 4)
- ✦ 2 humanos sentinelas (soldado de nível 3)
- ✦ 2 humanos bandidos (guerrilheiro de nível 2)

Encontro de Nível 5 (1.000 XP)
- ✦ 1 dragonete raivoso (bruto de nível 5)
- ✦ 1 escama-verde místico do charco (controlador de nível 6)
- ✦ 1 escama-verde dardejador (espreitador de nível 5)
- ✦ 2 escama-verde caçadores (guerrilheiro de nível 4)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI / ANNE STOKES

DRÍADE

As dríades são criaturas selvagens e misteriosas encontradas nas profundezas das matas virgens. Protetoras zelosas das florestas, elas não toleram a insolência de intrusos.

Dríade **Guerrilheiro de Nível 9**
Humanoide feérico (Médio - Planta) 400 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +12
PV 92; **Sangrando** 46
CA 23; **Fortitude** 22, **Reflexos** 21, **Vontade** 21
Deslocamento 8 (caminhar na floresta)

Garras (padrão; sem limite)
+14 vs. CA; 1d8+4 de dano (1d8+9 se o alvo for o único inimigo adjacente à dríade).

Véu da Enganação (mínima; sem limite) ✦ **Ilusão**
A dríade é capaz de se disfarçar para parecer-se com um humanoide Médio, geralmente uma bela elfa ou eladrin. Um teste de Intuição (resistido pelo teste de Blefe da dríade) consegue penetrar o disfarce.

Andar nas Árvores (movimento; sem limite) ✦ **Teleporte**
A dríade se teleporta 8 quadrados, contanto que comece e encerre sua trajetória numa posição adjacente a uma árvore, ente ou planta de tamanho Grande ou maior.

Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico
Perícias Blefe +10, Furtividade +12, Intuição +12

For 19 (+8)	**Des** 17 (+7)	**Sab** 17 (+7)
Con 12 (+5)	**Int** 10 (+4)	**Car** 13 (+5)

Táticas da Dríade

As dríades defendem seus bosques e a vida silvestre com ferocidade. Elas empregam sua habilidade *véu da enganação* para atrair os intrusos para armadilhas. Em combate, elas usam uma combinação de velocidade e *andar nas árvores* para flanquear os oponentes.



Dríade Feiticeira das Urzes **Controlador de Elite de Nível 13**
Humanoide feérico (Médio - Planta) 1.600 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +13
Maldição dos Espinhos aura 3; os inimigos sem caminhar na floresta sofrem 2 de dano ao se moverem - ou forem puxados, empurrados ou conduzidos - para um quadrado dentro da aura. As criaturas não sofrem dano quando a dríade feiticeira das urzes se aproxima delas.
Dádiva do Espinho aura 6; as plantas aliadas dentro da aura causam 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo.
PV 262; **Sangrando** 131
CA 29; **Fortitude** 27, **Reflexos** 25, **Vontade** 27
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8 (caminhar na floresta)
Pontos de Ação 1

Garras (padrão; sem limite)
+18 vs. CA; 1d8+3 de dano.

Jaula de Urzes (padrão; sem limite)
À distância 10; o alvo fica envolto por espinheiras afiadas; +16 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano e o alvo sofre 5 de dano contínuo e fica impedido (TR encerra ambos). Uma criatura presa numa jaula de urzes adquire cobertura. A jaula pode ser destruída (25 pontos de vida; resistência 10 contra todos os tipos de dano).

Véu da Enganação (mínima; sem limite) ✦ **Ilusão**
A dríade feiticeira das urzes é capaz de se disfarçar para parecer-se com um humanoide Médio, geralmente uma bela elfa ou eladrin. Um teste de Intuição (resistido pelo teste de Blefe da dríade) consegue penetrar o disfarce.

Corpo Espinhoso
Qualquer criatura que agarrar a dríade feiticeira das urzes sofre 5 de dano no começo do seu turno.

Andar nas Árvores (movimento; sem limite) ✦ **Teleporte**
A dríade se teleporta 8 quadrados, contanto que comece e encerre sua trajetória numa posição adjacente a uma árvore, ente ou planta de tamanho Grande ou maior.

Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico
Perícias Blefe +15, Furtividade +13, Intuição +13

For 16 (+9)	**Des** 14 (+8)	**Sab** 14 (+8)
Con 19 (+10)	**Int** 11 (+6)	**Car** 19 (+10)

Táticas da Dríade Feiticeira das Urzes

A dríade feiticeira das urzes é uma criatura volúvel que usa seu *véu da enganação* para atrair os invasores para armadilhas mortais. A criatura confia em suas auras para ferir os adversários e auxiliar os aliados, enquanto emprega *jaula de urzes* para conter os inimigos.

Conhecimento Sobre as Dríades

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: As dríades são habitantes ariscas das florestas que usam seus poderes para afugentar os invasores ou atraí-los para armadilhas. Elas possuem a capacidade de se teleportar por curtas distâncias dentro dos limites de seus bosques.

Grupos de Encontro

As dríades geralmente são encontradas em companhia de outras plantas e animais silvestres.

Encontro de Nível 8 (1.950 XP)
✦ 1 dríade (guerrilheiro de nível 9)
✦ 1 eladrin encantador do crepúsculo (controlador de nível 8)
✦ 4 eladrin cavaleiros feéricos (soldado de nível 7)

DRIDER

Os driders, criaturas sedentas de sangue que espreitam nas profundezas do mundo, são servos de Lolth abençoados com o aspecto grotesco de sua divindade.

Drider Senhor das Presas **Bruto de Nível 14**
Humanoide feérico (Grande - Aranha) 1.000 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +15; visão no escuro
PV 172; **Sangrando** 86
CA 26; **Fortitude** 27, **Reflexos** 25, **Vontade** 23
Deslocamento 8, escalar 8 (patas de aranha)
⊕ **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+19 vs. CA; 1d12+7 de dano.
↓ **Mordida Rápida** (mínima; sem limite) ✦ **Venenoso**
Requer vantagem de combate; +16 vs. Fortitude; 1d4 de dano e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).
↝ **Fogo Obscuro** (mínima; encontro)
À distância 10; +16 vs. Reflexos; até o final do próximo turno do drider, o alvo concede vantagem de combate a todos os atacantes e não pode se beneficiar de invisibilidade ou ocultação.
↝ **Teia** (padrão; recarrega ⚁ ⚄ ⚅)
À distância 5; +15 vs. Reflexos; o alvo fica impedido (até escapar). Para libertar-se da teia é preciso obter sucesso num teste de Acrobacia CD 25 ou de Atletismo CD 27.
Tendência Maligno **Idiomas** Élfico
Perícias Exploração +15, Furtividade +17

For 24 (+14)	**Des** 21 (+12)	**Sab** 16 (+10)
Con 22 (+13)	**Int** 13 (+8)	**Car** 9 (+6)

Equipamento corselete de couro, espada grande

Táticas do Drider Senhor das Presas

O senhor das presas procura aprisionar o inimigo em sua *teia* e apressa-se em administrar uma *mordida rápida* se conseguir contê-lo. Caso contrário, ele usa sua espada grande.

Conhecimento Sobre os Driders

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Na sociedade dos drow, os mais fortes e corajosos podem se submeter ao teste de Lolth. Os que superam o desafio tornam-se driders, membros de uma casta privilegiada. Os que fracassam geralmente morrem.

Grupos de Encontro

Os driders são comuns entre os drow e por mais privilegiados que sejam, ainda submetem-se aos sacerdotes de Lolth. Operações importantes dos drow podem envolver um ou mais driders e outras criaturas aracnídeas.

Encontro de Nível 12 (3.600 XP)
✦ 1 drider senhor das presas (bruto de nível 14)
✦ 1 drow aracnomante (artilheiro de nível 13)
✦ 3 drow combatentes (espreitador de nível 11)

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)
✦ 2 driders senhores das presas (bruto de nível 14)
✦ 1 drider fiandeiro de sombras (guerrilheiro de nível 14)
✦ 1 terror das teias demoníacas (controlador de elite de nível 14)

Drider Fiandeiro de Sombras **Guerrilheiro de Nível 14**
Humanoide feérico (Grande - Aranha) 1.000 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro
PV 134; **Sangrando** 67
CA 28; **Fortitude** 25, **Reflexos** 26, **Vontade** 26; veja também *sombras mutáveis*
Deslocamento 8, escalar 8 (patas de aranha)
⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
+19 vs. CA; 1d8+3 de dano mais 2d6 de dano necrótico; veja também *agilidade corpo a corpo*.
↝ **Escuridão Cortante** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
À distância 5; +17 vs. Reflexos; 3d8+3 de dano necrótico.
↝ **Teia** (padrão; recarrega ⚁ ⚄ ⚅)
À distância 5; +17 vs. Reflexos; o alvo fica impedido (até escapar). Para libertar-se da teia é preciso obter sucesso num teste de Acrobacia CD 26 ou de Atletismo CD 25.
↜ **Nuvem de Escuridão** (mínima; encontro)
Explosão contígua 1; este poder gera uma nuvem de escuridão que persiste até o final do próximo turno do drider fiandeiro de sombras. Essa nuvem bloqueia a linha de visão de todas as criaturas, exceto o drider. Qualquer criatura que estiver totalmente dentro da nuvem (exceto o drider) fica cega até sair.
Vantagem de Combate
O drider fiandeiro de sombras causa 2d6 de dano necrótico adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.
Agilidade Corpo a Corpo (livre, obtém sucesso num ataque corpo a corpo; sem limite)
O drider fiandeiro de sombras ajusta 1 quadrado.
Sombras Mutáveis
Se um drider fiandeiro de sombras se mover pelo menos 3 quadrados durante seu turno e encerrar seu deslocamento a pelo menos 3 quadrados de sua posição anterior, ele adquire ocultação até o final do seu próximo turno.
Tendência Maligno **Idiomas** Élfico
Perícias Exploração +14, Furtividade +15

For 13 (+8)	**Des** 17 (+10)	**Sab** 14 (+9)
Con 14 (+9)	**Int** 12 (+8)	**Car** 17 (+10)

Equipamento corselete de couro, espada curta

Táticas do Drider Fiandeiro de Sombras

Após prender uma criatura com sua *teia*, o fiandeiro de sombras usa *escuridão cortante* contra este adversário até que a criatura escape ou morra, ou até que ele seja forçado a voltar sua atenção para outro inimigo. Se for possível se mover sem provocar um ataque de oportunidade, ele o faz para obter o benefício das *sombras mutáveis*.



ARROGANTES E PERVERSOS, os drow conspiram para subjugar todos os que não adoram sua Rainha Aranha, a deusa Lolth.

Como seus parentes, os elfos, os drow já foram criaturas da Agrestia das Fadas. Contudo, eles seguiram Lolth por um caminho sinistro e hoje residem no Subterrâneo do mundo. Lá eles se reúnem em cidades de esplendor macabro, iluminadas por flora luminescente e magia e repletas de aranhas.

CONHECIMENTO SOBRE OS DROW

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Como outras sociedades do Subterrâneo, os drow saqueiam a superfície em busca de espólios e escravos. Eles conquistam as raças mais fracas e formam tênues alianças com criaturas poderosas o bastante para resisti-los.

CD 25: Os drow vivem em uma teocracia matriarcal com regras e costumes impostos com rigidez pelos sacerdotes de Lolth. Os drow do sexo masculino não podem fazer parte do clero e frequentemente são tratados como cidadãos de segunda classe, mas não deixam de exercer poder de acordo com sua posição social e com as oportunidades que recebem.

Drow Combatente **Espreitador de Nível 11**
Humanoide feérico (Médio) 600 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +11; visão no escuro
PV 83; **Sangrando** 41
CA 24; **Fortitude** 20, **Reflexos** 22, **Vontade** 19
Deslocamento 6

⊕ **Rapieira** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
+14 vs. CA; 1d8+4 de dano e o drow realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +13 vs. Fortitude; veja o efeito em *veneno drow*.

Besta de Mão (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
À distância 10/20; +14 vs. CA; 1d6+4 de dano e o drow combatente realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +13 vs. Fortitude; veja o efeito em *veneno drow*.

Fogo Obscuro (mínima; encontro)
À distância 10; +12 vs. Reflexos; até o final do próximo turno do drow combatente, o alvo concede vantagem de combate a todos os atacantes e não pode se beneficiar de invisibilidade ou ocultação.

Vantagem de Combate
O drow combatente causa 2d6 de dano necrótico adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Veneno Drow ✦ **Venenoso**
Uma criatura atingida por uma arma banhada em *veneno drow* sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo também fica enfraquecido (TR encerra ambos). *Fracasso no segundo TR:* O alvo fica inconsciente até o final do encontro.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Exploração +11, Furtividade +15, Intimidação +8

For 14 (+7)	**Des** 19 (+9)	**Sab** 13 (+6)
Con 11 (+5)	**Int** 13 (+6)	**Car** 12 (+6)

Equipamento cota de malha, rapieira*, besta de mão, 20 virotes*
**Estas armas estão banhadas em veneno drow.*

TÁTICAS DO DROW COMBATENTE

Um drow combatente lança *fogo obscuro* sobre o inimigo e em seguida o ataca com sua besta de mão. Ele continua a disparar virotes sobre o adversário ou se desloca para flanqueá-lo com sua rapieira.

Drow Aracnomante **Artilheiro de Nível 13 (Líder)**
Humanoide feérico (Médio) 800 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 94; **Sangrando** 47
CA 26; **Fortitude** 22, **Reflexos** 24, **Vontade** 24
Deslocamento 7

⊕ **Bastão Aranha** (padrão; sem limite)
+16 vs. CA; 1d6 de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra); veja também *julgamento de Lolth*.

Raio Peçonhento (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
À distância 10; +18 vs. Reflexos; 2d8+3 de dano venenoso e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra); veja também *julgamento de Lolth*.

Aperto de Lolth (padrão; encontro) ✦ **Necrótico, Zona**
Explosão de área 4 a até 10 quadrados; teias repletas de aranhas espectrais cobrem a zona (aranhas e drow são imunes); +16 vs. Reflexos; o alvo fica impedido (TR encerra). A zona torna-se terreno acidentado até o final do encontro. Qualquer criatura que começar seu turno dentro da zona sofre 10 de dano necrótico.

Maldição das Aranhas (padrão; encontro) ✦ **Necrótico**
Um enxame de aranhas espectrais cobre e morde o alvo; à distância 20; +16 vs. Vontade; 1d6+7 de dano necrótico e o alvo sofre 5 de dano necrótico e fica enfraquecido (TR encerra ambos); veja também *julgamento de Lolth*.

Rajada de Peçonhas (padrão; encontro) ✦ **Venenoso**
Rajada contígua 5; +14 vs. Fortitude; 2d6+10 de dano venenoso. *Fracasso:* Metade do dano.

Nuvem de Escuridão (mínima; encontro)
Explosão contígua 1; este poder gera uma nuvem de escuridão que persiste até o final do próximo turno do drow aracnomante. Essa nuvem bloqueia a linha de visão de todas as criaturas, exceto o drow. Qualquer criatura que estiver totalmente dentro da nuvem (exceto o drow) fica cega até sair.

Julgamento de Lolth (livre, quando obtém sucesso num ataque corpo a corpo ou à distância; sem limite)
Todos os aliados aracnídeos a até 20 quadrados do aracnomante recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra o alvo até o final do próximo turno do aracnomante.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Arcanismo +14, Exploração +13, Furtividade +10, Intimidação +8

For 10 (+6)	**Des** 15 (+8)	**Sab** 14 (+8)
Con 10 (+6)	**Int** 16 (+9)	**Car** 11 (+6)

Equipamento robes, bastão aranha



ANNE STOKES / TODD LOCKWOOD

Táticas do Drow Aracnomante

O aracnomante permanece atrás de seus aliados e dispara ataques à distância contra os inimigos. Ele roga *maldição das aranhas* sobre um dos defensores e lança *raios de veneno* contra os agressores, empregando *aperto de Lolth* contra aqueles que se aproximarem demais e *nuvem de escuridão* para proteger-se dos ataques corpo a corpo.

Drow Mestre das Lâminas **Guerrilheiro de Elite de Nível 13**
Humanoide feérico (Médio) 1.600 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +12; visão no escuro
PV 248; **Sangrando** 124
CA 30; **Fortitude** 25, **Reflexos** 28, **Vontade** 24
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6
Pontos de Ação 1

Espada Longa (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+19 vs. CA; 1d8+5 de dano.

Espada Curta (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+19 vs. CA; 1d6+5 de dano.

Maestria das Lâminas (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O drow mestre das lâminas desfere um ataque com sua espada longa e outro com sua espada curta.

Punhalada Excruciante (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Requer espada longa; +19 vs. CA; 3d8+5 de dano e o alvo fica atordoado (TR encerra).

Resposta Giratória (livre, quando o seu deslocamento provoca um ataque de oportunidade; sem limite) ✦ **Arma**
O drow mestre das lâminas desfere um ataque com sua espada longa contra o atacante.

Nuvem de Escuridão (mínima; encontro)
Explosão contígua 1; este poder gera uma nuvem de escuridão que persiste até o final do próximo turno do drow mestre das lâminas. Essa nuvem bloqueia a linha de visão de todas as criaturas, exceto o drow. Qualquer criatura que estiver totalmente dentro da nuvem (exceto o drow) fica cega até sair.

Ataque em Turbilhão (padrão; recarrega ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Explosão contígua 1; o drow mestre das lâminas desfere um ataque com sua espada longa contra cada inimigo adjacente e um ataque secundário com sua espada curta contra qualquer inimigo atingido.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Acrobacia +16, Exploração +12, Furtividade +18, Intimidação +14

For 15 (+8)	**Des** 21 (+11)	**Sab** 13 (+7)
Con 12 (+7)	**Int** 12 (+7)	**Car** 12 (+7)

Equipamento brunea, espada longa, espada curta

Táticas do Drow Mestre das Lâminas

Este drow enfrenta seus inimigos de frente, usando *nuvem de escuridão* para frustrar os ataques. Em combate corpo a corpo, o drow mestre das lâminas gasta um ponto de ação para usar *punhalada excruciante* e em seguida *maestria das lâminas* contra o mesmo alvo. Ele emprega *ataque em turbilhão* quando dois ou mais oponentes estiverem em posição adjacente e *resposta giratória* para punir um adversário corajoso o suficiente para tentar um ataque de oportunidade.

Drow Sacerdotisa **Controlador de Nível 15 (Líder)**
Humanoide feérico (Médio) 1.200 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +12; visão no escuro
Autoridade de Lolth aura linha de visão; os aliados drow ou com a palavra-chave aranha dentro da aura recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque e +2 de bônus nas jogadas de dano.
PV 139; **Sangrando** 69; veja também *vínculo aracnídeo*
CA 28; **Fortitude** 24, **Reflexos** 26, **Vontade** 28
Deslocamento 7

Maça (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+18 vs. CA; 1d8+1 de dano.

A Mordida da Aranha (padrão; somente enquanto estiver sangrando; sem limite)
+17 vs. CA; 2d6+6 de dano.

Teia da Dor (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
À distância 5; +18 vs. Reflexos; 1d6+5 de dano necrótico e o alvo fica imobilizado e enfraquecido (TR encerra ambos).

Fogo Obscuro (mínima; encontro)
À distância 10; +18 vs. Reflexos; até o final do próximo turno da drow sacerdotisa, o alvo concede vantagem de combate a todos os atacantes e não pode se beneficiar de invisibilidade ou ocultação.

Cólera de Lolth (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Necrótico**
Explosão de área 5 centralizada em um aliado drow voluntário sangrando; o aliado explode, liberando um enxame de aranhas espectrais que mordem todos os inimigos dentro da explosão; +20 vs. Reflexos; 4d8+5 de dano necrótico. O drow alvo deste poder morre.

Vínculo Aracnídeo (mínima; sem limite) ✦ **Cura**
A sacerdotisa drow é capaz de transferir até 22 de dano sofridos para uma aranha ou drow a até 5 quadrados dela. Ela não pode transferir mais pontos de vida do que os pontos de vida atuais da criatura.

Tendência Maligno **Idiomas** Abissal, Comum, Élfico
Perícias Blefe +17, Furtividade +10, Intimidação +19, Intuição +17, Religião +15

For 12 (+8)	**Des** 15 (+9)	**Sab** 21 (+12)
Con 11 (+7)	**Int** 16 (+10)	**Car** 20 (+12)

Equipamento cota de malha, maça

Táticas da Drow Sacerdotisa

A drow sacerdotisa concede os benefícios da sua aura *autoridade de Lolth* enquanto estiver a até 5 quadrados de seus aliados drow e aracnídeos. Ela emprega *teia da dor* contra os inimigos distantes e sua maça no combate corpo a corpo e usa *vínculo aracnídeo* a cada rodada para transferir o dano sofrido a um aliado próximo. Se um ou mais de seus aliados drow estiverem sangrando, ela usa *cólera de Lolth*.

Grupos de Encontro

As patrulhas dos drow geralmente incluem uma ou mais aranhas adestradas. As expedições, grupos de ataque e exércitos drow contam com um grande número de outras criaturas escravizadas, atuando como serviçais ou soldados. Os drow também forjam alianças com diabos e demônios.

Encontro de Nível 13 (4.850 XP)
- ✦ 1 drow aracnomante (artilheiro de nível 13)
- ✦ 2 drow combatentes (espreitador de nível 11)
- ✦ 1 mezzodemônio (soldado de nível 11)
- ✦ 5 grimlocks lacaios (lacaio de nível 14)
- ✦ 2 aranhas de lâminas (bruto de nível 10)

Encontro de Nível 15 (6.000 XP)
- ✦ 1 drow sacerdotisa (controlador de nível 15)
- ✦ 1 drow mestre das lâminas (guerrilheiro de elite de nível 13)
- ✦ 1 tríbulo brutal (soldado de elite de nível 12)
- ✦ 3 drow combatentes (espreitador de nível 11)

Animados por meio de um ritual divino, estes construtos inteligentes servem como símbolo da devoção de seus criadores a uma divindade. Às vezes a centelha divina que anima um eidolon se corrompe, levando a criatura a voltar-se contra seus criadores. Esse eidolon "rebelde", acreditando ser um deus, procura novos seguidores para adorá-lo.

Eidolon	**Controlador de Nível 13 (Líder)**
Autômato natural (Grande - Construto)	800 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +9

Seguidores Audazes aura 5; os aliados dentro da aura adquirem imunidade a medo.

PV 132; **Sangrando** 66

CA 28; **Fortitude** 26, **Reflexos** 22, **Vontade** 23

Imunidades doenças, medo, sono

Deslocamento 5

Pancada (padrão; sem limite)

Alcance 2; +19 vs. CA; 2d8+6 de dano.

Retribuição Divina (reação imediata, quando um inimigo realiza uma jogada de ataque contra o eidolon enquanto sua *postura santificada* estiver ativa; sem limite) ✦ **Radiante**

A criatura que atacou o eidolon é atingida por uma radiância divina; à distância 20; +17 vs. Reflexos; 2d8+5 de dano radiante. *Fracasso:* Metade do dano. Este ataque não provoca ataques de oportunidade.

Chamas Vingativas (reação imediata, quando um inimigo mata um dos aliados do eidolon dentro da linha de visão dele; sem limite) ✦ **Flamejante**

O inimigo é engolfado por fogo divino; à distância 20; +17 vs. Reflexos; 1d8+5 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra). Este ataque não provoca ataques de oportunidade.

Postura Santificada (padrão; sem limite) ✦ **Radiante**

O eidolon assume uma postura meditativa. Até o final do seu próximo turno, ele adquire resistência 20 contra todos os tipos de dano e todos os seus aliados em sua linha de visão causam 1d8 de dano radiante adicional em seus ataques corpo a corpo. Se o eidolon se mover, o efeito cessa.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 22 (+12)	**Des** 14 (+8)	**Sab** 16 (+9)
Con 20 (+11)	**Int** 7 (+4)	**Car** 11 (+6)

Táticas do Eidolon

O eidolon se move pouco em combate, confiando em seus aliados, sua *postura santificada* e o poder *retribuição divina* para se proteger. Quando um de seus aliados cai em batalha, o construto usa *chamas vingativas*. Quando todos os seus aliados estiverem mortos, o eidolon desfere pancadas contra os inimigos ao seu alcance, lutando até a morte.

Conhecimento Sobre os Eidolons

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: O eidolon é criado por meio de um ritual divino, cujo componente mais importante é uma lasca de cristal contendo uma minúscula centelha de divindade. O fragmento é colocado dentro do construto e desaparece quando o eidolon é destruído.

CD 25: Às vezes o eidolon é corrompido pela centelha divina aprisionada em seu interior. Quando isso acontece, a criatura tem ilusões de divindade. Ela mata seus criadores e passa a dominar o culto, ou destrói a todos e parte em busca de novos seguidores para adorá-la.



DOUG KOVACS

Grupos de Encontro

Os eidolons geralmente são encontrados com grupos de devotos humanoides.

Encontro de Nível 11 (3.200 XP)
- ✦ 1 eidolon (controlador de nível 13)
- ✦ 4 githzerai cenobitas (soldado de nível 11)

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
- ✦ 1 eidolon (controlador de nível 13)
- ✦ 2 grimlocks enfurecidos (bruto de nível 13)
- ✦ 1 medusa combatente (soldado de elite de nível 13)

Os eladrin são guerreiros e magos graciosos que se sentem em casa no crepúsculo arcano da Agrestia das Fadas e nas florestas sombrias do mundo. Embora a maioria deles resida na Agrestia, alguns mantêm interesses ou contatos no mundo natural e não é incomum encontrá-los vivendo entre humanos, elfos, anões, draconatos e halflings.

Eladrin Cavaleiro Feérico **Soldado de Nível 7 (Líder)**
Humanoide feérico (Médio) 300 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +4; visão na penumbra
Táticas da Agrestia das Fadas aura 10; as criaturas feéricas dentro da aura obtêm sucesso decisivo com um resultado de 19 ou 20 (contudo, um 19 não é um sucesso automático).
PV 77; **Sangrando** 38
CA 23; **Fortitude** 17, **Reflexos** 19, **Vontade** 17
Testes de Resistência +5 contra efeitos de encanto
Deslocamento 5; veja também *passo feérico*

⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+12 vs. CA; 1d8+4 de dano.

Punhalada do Mato Enredante (ataque padrão ou de oportunidade; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Requer espada longa; +12 vs. CA; 3d8+4 de dano e o alvo fica impedido até o final do próximo turno do eladrin cavaleiro feérico. O eladrin é incapaz de atacar com sua espada longa enquanto o alvo estiver preso.

Desafio da Agrestia das Fadas (padrão; encontro)
À distância 10; o alvo fica marcado até o final do encontro ou até que o eladrin cavaleiro feérico morra e sofre 4 de dano a cada rodada em que não atacar o cavaleiro feérico.

Passo Feérico (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**
O eladrin cavaleiro feérico se teleporta 5 quadrados.

Pesar da Colheita (reação imediata, quando um aliado a até 5 quadrados sofre dano; sem limite)
Metade do dano do ataque é anulado e o eladrin cavaleiro feérico absorve a outra metade.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Arcanismo +7, Atletismo +12, História +7, Natureza +9
For 18 (+7) **Des** 22 (+9) **Sab** 13 (+4)
Con 13 (+4) **Int** 14 (+5) **Car** 16 (+6)
Equipamento cota de malha, escudo leve, espada longa

Táticas do Eladrin Cavaleiro Feérico

O eladrin cavaleiro feérico emite seu *desafio da Agrestia das Fadase* em seguida emprega *punhalada do mato enredante* sempre que o poder estiver disponível, ou realiza ataques básicos corpo a corpo. O cavaleiro feérico tenta ficar a até 5 quadrados de seus aliados protegê-los com o *pesar da colheita*.

Eladrin Encantador do Crepúsculo **Controlador de Nível 8**
Humanoide feérico (Médio) 350 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 82; **Sangrando** 41
CA 22; **Fortitude** 19, **Reflexos** 21, **Vontade** 21
Testes de Resistência +5 contra efeitos de encanto
Deslocamento 5; veja também *passo feérico*

⊕ **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+10 vs. CA; 1d8+1 de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do eladrin encantador do crepúsculo.

Raio de Contenção (padrão; sem limite)
À distância 10; +12 vs. Reflexos; 1d8+3 de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do eladrin encantador do crepúsculo.

Raio de Teleporte (padrão; sem limite) ✦ **Teleporte**
À distância 10; +12 vs. Reflexos; 1d8+2 de dano e o alvo é teleportado 3 quadrados, para um espaço onde esteja em segurança.

Rajada Deslumbrante (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Radiante**
Rajada contígua 3; +9 vs. Vontade; 2d6+3 de dano radiante e o alvo fica cego até o final do próximo turno do eladrin encantador do crepúsculo.

Passo Feérico (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**
O eladrin encantador do crepúsculo se teleporta 5 quadrados.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Arcanismo +16, História +16, Natureza +10
For 12 (+5) **Des** 16 (+7) **Sab** 12 (+5)
Con 10 (+4) **Int** 20 (+9) **Car** 16 (+7)
Equipamento robes, lança

Táticas do Eladrin Encantador do Crepúsculo

O eladrin encantador do crepúsculo ataca os inimigos com *raios de contenção* e *raios de teleporte*, impedindo que eles se desloquem ou colocando-os em posições que concedam vantagens táticas aos seus aliados. Se os inimigos se aproximarem demais, o encantador do crepúsculo emprega *rajada deslumbrante* para cegá-los.

Bralani dos Ventos de Outono **Controlador de Nível 19**
Humanoide feérico (Médio), eladrin 2.400 XP

Iniciativa +17 **Sentidos** Percepção +13; visão na penumbra
Manto de Lufadas de Outono aura 5; as criaturas não-eladrin (incluindo criaturas voadoras) consideram a área dentro da aura como terreno acidentado.
PV 180; **Sangrando** 90
CA 33; **Fortitude** 28, **Reflexos** 31, **Vontade** 32
Resistências 20 vs. radiante; **Vulnerabilidades** necrótico (fica lento até o final do seu próximo turno)
Testes de Resistência +5 contra efeitos de encanto
Deslocamento 6, voo 9 (pairar); veja também *passo feérico*

⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+23 vs. CA; 1d8+8 de dano.

Calafrio de Outono (padrão; encontro)
À distância 5; +22 vs. Vontade; o alvo fica enfraquecido até o final do encontro.

Rajada em Turbilhão (padrão; sem limite)
Rajada contígua 5; +22 vs. Fortitude; 2d8+9 de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados (é empurrado 3 quadrados e fica derrubado com um sucesso decisivo). *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não é empurrado.

Passo Feérico (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**
O bralani dos ventos de outono se teleporta 5 quadrados.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Arcanismo +14, História +14, Intimidação +22, Natureza +18
For 15 (+11) **Des** 26 (+17) **Sab** 19 (+13)
Con 20 (+14) **Int** 16 (+12) **Car** 27 (+17)
Equipamento corselete de couro, espada longa

Táticas do Bralani dos Ventos de Outono

O bralani emprega *calafrio de outono* contra o inimigo que considera como a maior ameaça e depois usa *rajada em turbilhão* para causar dano e empurrar os oponentes. Se não conseguir usar *rajada em turbilhão* porque seus aliados estão no caminho, ele parte para o combate corpo a corpo desferindo ataques com sua espada longa.

Ghaele do Inverno	**Artilheiro de Nível 21**
Humanoide feérico (Médio), eladrin	3.200 XP

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepção +16; visão na penumbra
PV 134; **Sangrando** 77
CA 33; **Fortitude** 30, **Reflexos** 33, **Vontade** 33
Resistências 25 vs. congelante, 25 vs. radiante; **Vulnerabilidades** necrótico (fica lento até o final do seu próximo turno)
Testes de Resistência +5 contra efeitos de encanto
Deslocamento 6, voo 8 (pairar); veja também *passo feérico*

⊕ **Toque Invernal** (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
+25 vs. CA; 2d8+9 de dano congelante.

Raio Congelante (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
À distância 12; +25 vs. Reflexos; 2d8+9 de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra).

Calafrio Desafiador (padrão; sem limite) ✦ **Congelante, Cura**
Explosão contígua 3; contra inimigos; sucesso automático; o alvo sofre 10 de dano congelante e fica lento até o final do próximo turno do ghaele. O ghaele do inverno recupera 2 pontos de vida para cada inimigo que sofrer dano deste poder.

Cólera Imperiosa (mínima; recarrega quando recupera pelo menos 4 pontos de vida com *calafrio desafiador*)
Explosão contígua 3; +23 vs. Vontade; o alvo fica pasmo até o final do encontro.

Passo Feérico (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**
O ghaele do inverno se teleporta 5 quadrados.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Arcanismo +15, Diplomacia +24, História +15, Intimidação, Intuição +21 +24, Natureza +21

For 17 (+13)	**Des** 28 (+19)	**Sab** 22 (+16)
Con 22 (+16)	**Int** 17 (+13)	**Car** 29 (+19)

Equipamento robes

Táticas do Ghaele do Inverno

O ghaele do inverno usa voo e *passo feérico* para encontrar posições de onde possa realizar ataques à distância com segurança. Se vários inimigos estiverem a menos de 3 quadrados dele, ele usa *calafrio desafiador* e *cólera imperiosa* na mesma rodada, seguido por *toque invernal* ou *raio congelante*. O ghaele tira proveito dos inimigos lentos, recuando para uma distância segura e utilizando *raio congelante*.

Conhecimento Sobre os Eladrin

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Os eladrin, criaturas mágicas com fortes laços com a natureza, são oriundos de cidades luminosas na Agrestia das Fadas. Suas comunidades estão suficientemente próximas para que alguns deles ocasionalmente "atravessem" para o mundo natural, aparecendo por alguns instantes em belos vales nas montanhas ou clareiras nas profundezas das florestas antes de voltarem para a Agrestia.

Os eladrin às vezes são chamados de altos-elfos, elfos do sol, elfos da lua ou elfos das estrelas. Eles adoram Corellon como sua divindade padroeira, embora também venerem outros deuses.

Grupos de Encontro

Os eladrin são geralmente encontrados com outros eladrin e outras criaturas feéricas.

Encontro de Nível 21 (16.000 XP)
✦ 1 ghaele do inverno (artilheiro de nível 21)
✦ 4 sabujos caçadores selvagens (guerrilheiro de nível 21)



(Da esquerda para a direita) ghaele do inverno, eladrin cavaleiro feérico e bralani dos ventos de outono

ANNE STOKES

Além do mundo natural existe um turbilhão conhecido como o Caos Elemental, onde o ar, o fogo, a terra, a água e a energia colidem num ciclo infindável de criação e destruição. Criaturas de todas as formas vivem neste reino primordial, mas nenhuma delas representa tão bem a natureza do plano quanto os elementais.

Conhecimento Sobre os Elementais

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os elementais estão entre os habitantes mais comuns do Caos Elemental. Eles têm formas e tamanhos variados. Alguns deles personificam um só elemento, enquanto outros são combinações de dois ou mais elementos ou tipos de energia.

CD 25: As criaturas elementais não se agrupam necessariamente pelo tipo de elemento de que são constituídas. Os habitantes mais poderosos do Caos Elemental, incluindo primordiais, titãs e ifrits, frequentemente reúnem hostes de criaturas elementais (às vezes de tipos variados) para marcharem sob seu comando. Bandos pequenos de elementais, contudo, são mais propensos a se juntarem a outros do mesmo elemento.

Açoitador do Fogo

Fogo e ar se combinam para criar uma criatura raivosa que rodopia pelas paisagens tortuosas do Caos Elemental à procura de coisas para destruir.

Açoitador de Fogo **Guerrilheiro de Nível 11**
Animal mágico elemental (Grande - Ar, Fogo) 600 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +5
PV 108; **Sangrando** 54
CA 25; **Fortitude** 21, **Reflexos** 25, **Vontade** 20
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 25 vs. flamejante
Deslocamento voo 8 (pairar)

(+) Açoite de Fogo (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 2; +14 vs. Reflexos; 2d8+5 de dano flamejante.

Ciclone de Fogo Selvagem (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
Explosão contígua 2; +14 vs. Reflexos; 2d6+5 de dano flamejante e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não é empurrado nem derrubado.

Ofensiva em Turbilhão (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Flamejante**
O açoitador do fogo percorre o dobro do seu deslocamento. Ele pode atravessar espaços ocupados por outras criaturas sem provocar ataques de oportunidade. Ele deve encerrar seu deslocamento em um espaço desocupado. Qualquer criatura por cujo espaço o açoitador passar sofre 10 de dano flamejante.

Forma Mutável
O açoitador do fogo pode se espremer por espaços apertados como se fosse uma criatura Média.

Tendência Imparcial **Idiomas** Primordial
For 11 (+5) **Des** 21 (+10) **Sab** 11 (+5)
Con 12 (+6) **Int** 7 (+3) **Car** 8 (+4)

Táticas do Açoitador do Fogo

O açoitador do fogo emprega *ofensiva em turbilhão*, queimando o máximo de inimigos possível. Se possível, ele termina o deslocamento a 2 quadrados de vários inimigos para acionar o poder *ciclone de fogo selvagem* na rodada seguinte. Até que esses poderes recarreguem e possam ser usados novamente, ele desfere ataques com seus *açoites de chamas*.

Couraçado de Rocha Ardente

Uma fusão de fogo e enxofre, o couraçado de rocha ardente serve prontamente qualquer criatura mais inteligente que ele, desde que seu apetite por destruição seja saciado.

Couraçado de Rocha Ardente **Soldado de Nível 18**
Animal mágico elemental (Grande - Fogo, Terra) 2.000 XP

Iniciativa +17 **Sentidos** Percepção +12
Ondas de Chamas (Flamejante) aura 1; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano flamejante.
PV 170; **Sangrando** 85
CA 34; **Fortitude** 34, **Reflexos** 32, **Vontade** 29
Imunidades doenças, petrificação, venenoso; **Resistências** 25 vs. flamejante
Deslocamento 8

(+) Punho de Chamas (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 2; +21 vs. Reflexos; 2d8+8 de dano flamejante.

Rocha Sulfúrica (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
O couraçado de rocha ardente arremessa um punhado de enxofre ardente contra o alvo. À distância 10/20; +23 vs. CA; 2d6+6 de dano mais 5 de dano flamejante.

Tendência Imparcial **Idiomas** Primordial
For 27 (+17) **Des** 22 (+15) **Sab** 16 (+12)
Con 18 (+13) **Int** 8 (+8) **Car** 7 (+7)

Táticas do Couraçado de Rocha Ardente

O couraçado de rocha ardente castiga seus inimigos com seus punhos ardentes enquanto queima os indivíduos apanhados em sua aura. Ele só arremessa rochas sulfúricas se os inimigos estiverem fora do seu alcance, retirando do próprio corpo o material a ser arremessado.

Assolador do Vento Terroso

Uma combinação insana de ar e terra, o assolador do vento terroso pode se disfarçar para parecer-se com uma inócua pilha de rochas até se mover, retomar sua forma e atacar.

Assolador do Vento Terroso **Controlador de Nível 23**
Animal mágico elemental (Grande - Ar, Terra) 5.100 XP

Iniciativa +21 **Sentidos** Percepção +14
PV 219; **Sangrando** 109
CA 37; **Fortitude** 34, **Reflexos** 36, **Vontade** 29
Imunidades doenças, petrificação, venenoso
Deslocamento voo 8 (pairar)

(+) Pancada (padrão; sem limite)
Alcance 2; +26 vs. Fortitude; 2d8+10 de dano.

Pé de Vento (padrão; sustentação mínima; sem limite)
O assolador do vento terroso faz com que um redemoinho de vento se erga ao redor do alvo. À distância 5; +26 vs. Fortitude; 4d8 de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do assolador. A criatura pode sustentar o efeito usando uma ação mínima, causando 2d8 de dano ao alvo (sem jogada de ataque) e mantendo-o imobilizado até o final do próximo turno do assolador.

Tufão (padrão; sem limite)
Explosão contígua 1; +24 vs. Fortitude; 1d8+10 de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados.

Rajada de Lampanas (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
Rajada contígua 3; +24 vs. Fortitude; 4d8+8 de dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do assolador do vento terroso.

Tendência Imparcial **Idiomas** Primordial
Perícias Furtividade +26
For 24 (+18) **Des** 30 (+21) **Sab** 17 (+14)
Con 27 (+19) **Int** 6 (+9) **Car** 16 (+14)



(Da esquerda para a direita) assolador do vento terroso, ciclone trovejante, açoitador de fogo e couraçado de rocha ardente

Táticas do Assolador do Vento Terroso

O assolador do vento terroso se disfarça como uma pilha de pedras, tentando apanhar os inimigos de surpresa. Quando se levanta, ele reúne todas as rochas em sua forma rodopiante, afasta-se um pouco de suas presas e emprega *pé de vento* repetidamente até imobilizar um inimigo. Após atingir o alvo, ele sustenta o efeito usando uma ação mínima por rodada. Ele usa *rajada de lampanas* para atordoar a criatura imobilizada e outros inimigos que estiverem nas proximidades. Em seguida o assolador se aproxima e desfere pancadas contra a presa imobilizada ou utiliza *tufão* para afastar os demais.

Ciclone Trovejante

Quando água e ar colidem no Caos Elemental, sua fusão às vezes dá origem a uma criatura passional chamada de ciclone trovejante.

Ciclone Trovejante **Artilheiro de Elite de Nível 26**
Animal mágico elemental (Enorme - Água, Ar) 18.000 XP
Iniciativa +24 **Sentidos** Percepção +16
PV 382; **Sangrando** 191
CA 42; **Fortitude** 40, **Reflexos** 42, **Vontade** 35
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 30 vs. elétrico, 30 vs. trovejante
Testes de Resistência +2
Deslocamento voo 10 (pairar)
Pontos de Ação 1
Arco Voltaico (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
Alcance 3; +29 vs. Reflexos; 2d8+11 de dano elétrico.
Relâmpago (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
À distância 10; +29 vs. Reflexos; 2d8+11 de dano elétrico.
Rugido do Trovão (padrão; sem limite) ✦ **Trovejante**
Explosão contígua 2; +28 vs. Fortitude; 2d10+9 de dano trovejante.
Névoa Carregada (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Elétrico**
Explosão contígua 3; sucesso automático; 1d10+9 de dano elétrico e o ciclone trovejante torna-se incorpóreo até o final do seu próximo turno.
Tempestade de Relâmpagos (padrão; começa descarregado; recarrega quando utiliza *névoa carregada*) ✦ **Elétrico, Trovejante**
Explosão de área 3 a até 20 quadrados; +29 vs. Reflexos; 6d8+9 de dano elétrico e trovejante. *Fracasso:* Metade do dano.
Tendência Imparcial **Idiomas** Primordial
For 25 (+20) **Des** 32 (+24) **Sab** 17 (+16)
Con 29 (+22) **Int** 8 (+12) **Car** 15 (+15)

Táticas do Ciclone Trovejante

O ciclone trovejante ataca os inimigos com *relâmpagos* até que eles se aproximem o suficiente para serem apanhados pela *névoa carregada*. Na mesma rodada em que usa esse poder, ele gasta um ponto de ação para acionar *tempestade de relâmpagos*. Em seguida ele alterna entre *arco voltaico* e *rugido do trovão*, usando *névoa carregada* assim que recarregar.

Grupos de Encontro

Os elementais são encontrados por todo o Caos Elemental, geralmente a serviço de seres elementais mais poderosos como titãs e ifrits. Os mortais também invocam rituais para convocar estes seres ao mundo natural.

Encontro de Nível 12 (3.500 XP)
- 1 açoitador do fogo (guerrilheiro de nível 11)
- 1 ofidiano celebrante (controlador de nível 11)
- 4 ofidianos zelotes (lacaio de nível 12)
- 2 ofidianos assassinos (espreitador de nível 9)
- 2 cobras flamejantes (artilheiro de nível 9)

Encontro de Nível 18 (10.000 XP)
- 1 couraçado de rocha ardente (soldado de nível 18)
- 2 gigantes do fogo (soldado de nível 18)
- 1 devorador de mentes planejador (controlador de elite de nível 18)

JAMES ZHANG

ELFO

Esguios e ágeis, os elfos veneram a natureza e patrulham as matas, caçando as criaturas que ameaçam suas terras. Embora sua origem seja a Agrestia das Fadas, a maioria dos elfos considera o mundo natural como seu lar.

Elfo Arqueiro **Artilheiro de Nível 2**
Humanoide feérico (Médio) 125 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +11; visão na penumbra
Prontidão Coletiva aura 5; os aliados não-elfos dentro da aura recebem +1 de bônus racial nos testes de Percepção.
PV 32; **Sangrando** 16
CA 15; **Fortitude** 11, **Reflexos** 13, **Vontade** 12
Deslocamento 7; veja também *passo selvagem*

⨺ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+5 vs. CA; 1d6+4 de dano.

➢ **Arco Longo** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 20/40; +7 vs. CA; 1d10+4 de dano; veja também *mobilidade do arqueiro*.

Mobilidade do Arqueiro
Se o elfo arqueiro se deslocar pelo menos 4 quadrados de sua posição original, ele recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque à distância até o começo do seu próximo turno.

Precisão Élfica (livre; encontro)
O elfo refaz uma jogada de ataque. Ele deve utilizar o segundo resultado, mesmo que seja inferior.

Não se Aproxime (reação imediata, quando um inimigo realiza uma jogada de ataque corpo a corpo contra o elfo arqueiro; encontro)
O elfo arqueiro ajusta 1 quadrado e realiza um ataque à distância contra o inimigo em questão.

Passo Selvagem
O elfo ignora terreno acidentado ao ajustar.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Furtividade +10, Natureza +11
For 13 (+2) **Des** 18 (+5) **Sab** 16 (+4)
Con 14 (+3) **Int** 12 (+2) **Car** 11 (+1)
Equipamento corselete de couro, espada curta, arco longo, aljava com 30 flechas.

Táticas do Elfo Arqueiro

O elfo arqueiro ataca com seu arco longo e usa *mobilidade do arqueiro* entre os ataques. Se um inimigo tentar partir para o corpo a corpo, ele emprega *não se aproxime* para se afastar no próximo turno.

Elfo Batedor **Guerrilheiro de Nível 2**
Humanoide feérico (Médio) 125 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +10; visão na penumbra
Prontidão Coletiva aura 5; os aliados não-elfos dentro da aura recebem +1 de bônus racial nos testes de Percepção.
PV 39; **Sangrando** 19
CA 16; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 13
Deslocamento 6; veja também *passo selvagem*

⨺ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+7 vs. CA; 1d8+4 de dano.

⨺ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+7 vs. CA; 1d6+4 de dano.

⨺ **Dilacerar com Duas Armas** (padrão; encontro) ✦ Arma
O elfo batedor desfere um ataque com sua espada longa e outro com sua espada curta contra o mesmo alvo. Se ambos atingirem, o elfo batedor causa 4 de dano adicional.

Precisão Élfica (livre; encontro)
O elfo refaz uma jogada de ataque. Ele deve utilizar o segundo resultado, mesmo que seja inferior.

Vantagem de Combate
O elfo batedor causa 1d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Passo Selvagem
O elfo ignora terreno acidentado ao ajustar.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Furtividade +9, Natureza +10
For 12 (+2) **Des** 18 (+5) **Sab** 14 (+3)
Con 15 (+3) **Int** 10 (+1) **Car** 12 (+2)
Equipamento cota de malha, espada longa, espada curta

Táticas do Elfo Batedor

O elfo batedor normalmente procura enfrentar seus inimigos em terreno acidentado, onde ele pode ajustar, mas seu adversário não. Ele tenta flanquear os oponentes para obter vantagem de combate.

Grupos de Encontro

Os elfos normalmente são encontrados com outros elfos e criaturas silvestres.

Encontro de Nível 2 (625 XP)
- ✦ 2 elfos arqueiros (artilheiro de nível 2)
- ✦ 1 elfo batedor (guerrilheiro de nível 2)
- ✦ 2 lobos cinzentos (guerrilheiro de nível 2)



WILLIAM O'CONNOR

ENTE

Um ente parece uma árvore animada com um rosto humanoide esculpido em seu tronco. Enquanto permanecer imóvel, é fácil confundi-lo com uma árvore comum.

Os entes se consideram guardiões da floresta. Alguns atacam com violência quaisquer quaisquer invasores, enquanto outros só agridem aqueles que cortam ou incendeiam as árvores.

Ente Raiz-Negra: Esse ente se parece com uma árvore morta com folhas murchas e amareladas desprendendo-se de galhos esqueléticos. Sua casca e raízes são negras e os olhos são fossos frios e sem vida.

Conhecimento Sobre os Entes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Natureza CD 20: Os entes geralmente são amigáveis com as pessoas que respeitam as florestas.

Religião CD 25: Os entes raizes-negras são morto-vivo horrorosos. As florestas assombradas por essas criaturas são lugares doentios e abandonados, repletos de mortos-vivos.

Grupos de Encontro

Os elfos, dríades, sátiros e outras fadas costumam se aliar aos entes e os auxiliam a defender a floresta. É comum encontrar mortos-vivos com os entes raízes-negras.

Encontro de Nível 19 (12.000 XP)
- 1 ente raiz-negra (soldado de elite de nível 19)
- 2 inumanos do massacre (bruto de nível 18)
- 2 aparições espatárias (espreitador de nível 17)



LARS GRANT-WEST

Ente **Controlador de Elite de Nível 16**
Animal mágico feérico (Enorme - Planta) 2.800 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +15; visão na penumbra
Raízes Aderentes aura 3; os inimigos que não estiverem voando consideram a área dentro da aura como terreno acidentado.
PV 316; **Sangrando** 158
CA 32; **Fortitude** 32, **Reflexos** 27, **Vontade** 32
Vulnerabilidades fogo (um ente sofre 5 de dano flamejante contínuo [TR encerra] sempre que sofrer dano flamejante).
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8 (caminhar na floresta)
Pontos de Ação 1

Pancada (padrão; sem limite)
Alcance 3; +21 vs. CA; 1d10+7 de dano.

Despertar Floresta (padrão; sustentação mínima; encontro) ✦ **Zona**
Explosão de área 3 a até 10 quadrados; as árvores ganham vida e atacam os inimigos dentro da zona; +21 vs. CA; 1d10+7 de dano. O ente deve realizar novas jogadas de ataque quando sustentar a zona.

Pisão Abalador (padrão; encontro)
Explosão contígua 2; +19 vs. Fortitude; 2d6+7 de dano e o alvo fica derrubado se for Médio ou menor. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica derrubado.

Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico
Perícias Furtividade +14, Natureza +20

For 24 (+15)	**Des** 12 (+9)	**Sab** 24 (+15)
Con 22 (+14)	**Int** 14 (+10)	**Car** 12 (+9)

Táticas do Ente

O ente utiliza *despertar floresta* no começo do combate e gasta uma ação mínima nas rodadas seguintes para sustentar o poder. Enquanto isso, ele desfere pancadas. Se for cercado por vários combatentes corpo a corpo, o ente emprega *pisão abalador*.

Ente Raiz-Negra **Soldado de Elite de Nível 19**
Animal mágico feérico (Enorme - Planta, Morto-vivo) 4.800 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +13; visão na penumbra
Aura de Raíz-Negra (Cura, Necrótico) aura 2; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano necrótico, enquanto qualquer aliado morto-vivo que começar seu turno dentro da aura recupera 10 pontos de vida.
PV 368; **Sangrando** 184
CA 36; **Fortitude** 34, **Reflexos** 29, **Vontade** 32
Vulnerabilidades fogo (um ente raiz-negra sofre 5 de dano flamejante contínuo [TR encerra] sempre que sofrer dano flamejante).
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6 (caminhar na floresta)
Pontos de Ação 1

Pancada (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
Alcance 3; +25 vs. CA; 1d12+8 de dano e 5 de dano necrótico contínuo (TR encerra).

Raízes Enredantes (mínima; sem limite)
Alcance 4; +23 vs. Reflexos; o alvo fica derrubado e impedido (TR encerra). Se o ente raiz-negra se deslocar, for conduzido ou empurrado a um espaço a mais de 4 quadrados do alvo, este não estará mais impedido.

Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico
Perícias Furtividade +16, Natureza +18

For 27 (+17)	**Des** 14 (+11)	**Sab** 18 (+13)
Con 24 (+16)	**Int** 16 (+12)	**Car** 22 (+15)

Táticas do Ente Raiz-Negra

O ente raiz-negra utiliza *raízes enredantes* até três vezes por rodada e em seguida desfere pancadas contra as criaturas impedidas.

ESCORPIÃO

Os escorpiões monstruosos são predadores vorazes que representam um perigo até mesmo para grupos numerosos e bem armados.

Escorpião Garra Elétrica	**Soldado de Nível 1**
Animal natural (Médio)	100 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +10; sentido sísmico 5
PV 32; **Sangrando** 16
CA 16; **Fortitude** 14, **Reflexos** 12, **Vontade** 11
Resistências 10 vs. elétrico
Deslocamento 6

(+) Garras (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
+8 vs. CA; 1d6+3 de dano e o alvo é agarrado (até escapar) se for Médio ou menor. Um alvo agarrado sofre 5 de dano elétrico no começo do turno do escorpião garra elétrica.

Ferrão (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
+6 vs. Fortitude; 1d4+3 de dano e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica imobilizado (TR encerra ambos). O escorpião garra elétrica pode utilizar este ataque contra um inimigo agarrado.

Ferrão Reativo (reação imediata, quando um inimigo agarrado pelo escorpião garra elétrica escapa; sem limite)
O escorpião garra elétrica desfere um ataque com o ferrão contra o inimigo em questão.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 16 (+3)	**Des** 12 (+1)	**Sab** 11 (+0)
Con 12 (+1)	**Int** 1 (-5)	**Car** 10 (+0)

Táticas do Escorpião Garra Elétrica

O escorpião garra elétrica agarra o alvo com as duas pinças. Nas rodadas seguintes, ele causa dano elétrico e ferroa a presa. Se a vítima escapar, ele desfere um *ferrão reativo*.

Escorpião Aguilhoador Infernal	**Soldado de Nível 13**
Animal imortal (Grande)	800 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +9; sentido sísmico 5
PV 130; **Sangrando** 65
CA 28; **Fortitude** 26, **Reflexos** 26, **Vontade** 25
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 8

(+) Garras (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+20 vs. CA; 2d6+4 de dano e um alvo Grande ou menor é agarrado (até escapar). Um alvo agarrado sofre 10 de dano flamejante no começo do turno do escorpião aguilhoador infernal.

Ferrão Infernal (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante, Venenoso**
+18 vs. Fortitude; 1d8+4 de dano e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica enfraquecido (TR encerra ambos). O escorpião aguilhoador infernal pode utilizar este ataque contra um inimigo agarrado.

Ferrão Reativo (reação imediata, quando um inimigo agarrado pelo escorpião aguilhoador infernal escapa; sem limite)
O escorpião aguilhoador infernal desfere um ataque com o *ferrão infernal* contra o inimigo em questão.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 19 (+10)	**Des** 19 (+10)	**Sab** 16 (+9)
Con 18 (+10)	**Int** 1 (+1)	**Car** 13 (+7)

Táticas do Escorpião Aguilhoador Infernal

O escorpião aguilhoador infernal utiliza suas garras para prender o adversário. Nas rodadas seguintes, ele ferroa a criatura agarrada enquanto causa dano flamejante com as garras. Se a vítima escapar, ele desfere um *ferrão reativo*.



JIM NELSON (2)

Conhecimento Sobre os Escorpiões

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Natureza CD 15: Os escorpiões garra elétrica caçam à noite. Eles costumam infestar tumbas e ruínas no deserto, pois gostam de fazer seus ninhos em lugares escuros. Suas garras crepitam com eletricidade.

Arcanismo CD 20: Os escorpiões aguilhoadores infernais são comuns na terceira e quarta camadas dos Nove Infernos. Eles também podem ser encontrados em regiões quentes e úmidas do mundo natural. Suas garras irradiam um calor abrasador.

Grupos de Encontro

Os escorpiões monstruosos podem ser guardiões vigilantes e agressivos, mas devem ser tratados com extremo cuidado.

Encontro de Nível 1 (500 XP)
- ✦ 2 escorpiões garra elétrica (soldado de nível 1)
- ✦ 2 kobolds guerrilheiros (guerrilheiro de nível 1)
- ✦ 1 kobold atirador (artilheiro de nível 1)

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
- ✦ 2 escorpiões aguilhoadores infernais (soldado de nível 13)
- ✦ 2 diabos das correntes (guerrilheiro de nível 11)
- ✦ 8 diabos legionários sentinelas infernais (lacaio de nível 11)

ESFINGE

Uma esfinge é um guardião imortal, criado para proteger um lugar sagrado como um túmulo antigo, um templo deserto, um oráculo ou um santuário isolado.

Esfinge	**Soldado de Elite de Nível 16**
Animal mágico imortal (Grande)	2.800 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +17; visão no escuro
PV 304; **Sangrando** 152
CA 35; **Fortitude** 33, **Reflexos** 32, **Vontade** 33; veja também *desafio da esfinge*
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado), voo prolongado 10
Pontos de Ação 1; veja também *desafio da esfinge*

Garra (padrão; sem limite)
+21 vs. CA (veja também *desafio da esfinge*); 2d10+5 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno da esfinge.

Acometida (padrão; sem limite)
A esfinge se desloca 6 quadrados e desfere um ataque com as garras. Se obtiver sucesso, o alvo fica derrubado.

Rugido Assustador (mínima; recarrega ⚅) ✦ **Medo**
Explosão contígua 10; +19 vs. Vontade (veja também *desafio da esfinge*); o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Retomar o Fôlego (padrão; encontro) ✦ **Cura**
A esfinge gasta um pulso de cura e recupera 75 pontos de vida. Ela recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Desafio da Esfinge
A esfinge propõe um desafio fora de combate (consulte a caixa de texto). Se as criaturas desafiadas se recusarem a responder ou não conseguirem responder corretamente, a esfinge adquire os seguintes benefícios até o final do encontro: um ponto de ação adicional, uma utilização adicional de *retomar o fôlego*, +2 de bônus nas jogadas de ataque e +2 de bônus em todas as defesas.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, Supernal
Perícias Arcanismo +16, História +16, Intimidação +16, Intuição +17, Religião +16

For 19 (+12)	**Des** 15 (+10)	**Sab** 19 (+12)
Con 16 (+11)	**Int** 16 (+11)	**Car** 16 (+11)

Táticas da Esfinge

A esfinge saúda os intrusos com seu *desafio da esfinge* antes que o combate comece. Se os invasores atacarem sem provocação, ou se recusarem ou fracassarem no desafio, ela responde com violência.

O desafio da esfinge geralmente requer que os invasores respondam uma charada, comprovem sua árvore genealógica, resolvam um dilema filosófico ou teológico, ou simplesmente recitem uma senha imemorial ou um verso sagrado. Se os intrusos passarem no desafio, a criatura deverá deixá-los passar intactos – pelo menos naquele momento. Se danificarem ou roubarem o lugar (ou de alguma forma demonstrarem não serem dignos de confiança), os invasores perdem a proteção do antigo ritual que controla a esfinge e o monstro é obrigado a atacá-los.

Quando começa o combate, a esfinge utiliza seu *rugido assustador*, tentando atingir o máximo de inimigos possível e luta tirando proveito de sua mobilidade, voando e saltando quando surge a oportunidade. Ela utiliza *retomar o fôlego* quando estiver sangrando.

Desafio da Esfinge

Antes de colocar uma esfinge em seu jogo, pense bem num desafio adequado que ela possa propor aos aventureiros. Senhas e versos sagrados são desafios simples – os personagens saberão ou não a resposta. Já uma charada é um desafio clássico; você pode criar uma ou usar um enigma tradicional (tente procurar na Internet). Discussões teológicas ou filosóficas também funcionam bem como encontros interativos usando Arcanismo, História ou Religião como disciplina-chave.

Conhecimento Sobre as Esfinges

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: As esfinges costumam proteger lugares sagrados ou mágicos. Elas geralmente são encontradas sozinhas ou em duplas, embora algumas comandem outros tipos de guardiões.

CD 25: As esfinges são criadas por meio de rituais raros e poderosos que aprisionam espíritos angelicais nos corpos de leões celestiais.

Grupos de Encontro

As esfinges geralmente são encontradas sozinhas ou em pares, às vezes com aliados mortos-vivos ou construtos capazes (como elas) de sobreviver à passagem dos séculos.

Encontro de Nível 15 (6.000 XP)
- ✦ 1 esfinge (soldado de elite de nível 16)
- ✦ 1 guardião de batalha (controlador de nível 17)
- ✦ 2 horrores de elmo (soldado de nível 13)



ESPECTRO

Insanos e intocados pelas memórias de sua vida passada, os espectros existem apenas para destruir os seres vivos. Eles se manifestam como aparições fantasmagóricas e distorcidas.

Conhecimento Sobre os Espectros

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Em vida, os espectros foram humanoides assassinos e cruéis, embora não tenham qualquer recordação de seu passado. Ao contrário dos fantasmas, eles não estão presos a um local determinado.

Espectro **Espreitador de Nível 4**
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 175 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +6; visão no escuro
Calafrio Espectral (Congelante) aura 1; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade em todas as defesas.
PV 30; **Sangrando** 15
CA 16; **Fortitude** 16, **Reflexos** 16, **Vontade** 17
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico, incorpóreo; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento voo 6 (pairar); alternância
⊕ **Toque Espectral** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+7 vs. Reflexos; 1d6+2 de dano necrótico.
Barragem Espectral (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Ilusão, Psíquico**
Explosão contígua 2; contra inimigos; +7 vs. Vontade; 2d6+2 de dano psíquico e o alvo fica derrubado.
Invisibilidade (padrão; sem limite) ✦ **Ilusão**
O espectro fica invisível até atacar ou até ser atingido por um ataque.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +9

For 10 (+2)	**Des** 15 (+4)	**Sab** 8 (+1)
Con 13 (+3)	**Int** 6 (+0)	**Car** 15 (+4)

Táticas do Espectro

O espectro se desloca invisível entre seus inimigos e apanha o máximo possível deles em sua *barragem espectral*. Até que o poder recarregue, ele emprega táticas de ataque-e-fuga combinadas com seu *toque espectral*.

Espectro do Vácuo **Espreitador de Nível 23**
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 5.100 XP

Iniciativa +23 **Sentidos** Percepção +16; visão no escuro
Frio Espectral (Congelante) aura 1; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano congelante e -2 de penalidade em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.
PV 115; **Sangrando** 57
CA 35; **Fortitude** 32, **Reflexos** 35, **Vontade** 34
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 30 vs. necrótico, incorpóreo; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante
Deslocamento voo 8 (pairar); alternância
⊕ **Toque Espectral** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+25 vs. Reflexos; 2d12+6 de dano necrótico.
Sugar Vida (padrão; encontro) ✦ **Cura, Necrótico**
Rajada contígua 5; +25 vs. Fortitude; 2d12+6 de dano necrótico e o espectro do vácuo recupera 5 pontos de vida para cada criatura que sofrer dano deste ataque.
Invisibilidade (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Ilusão**
O espectro do vácuo fica invisível até atacar ou até ser atingido por um ataque. Ele permanece invisível ao usar *sugar vida*.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +24

For 12 (+12)	**Des** 26 (+19)	**Sab** 10 (+11)
Con 19 (+15)	**Int** 11 (+11)	**Car** 23 (+17)

Táticas do Espectro do Vácuo

O espectro do vácuo se aproxima sorrateiramente de seus inimigos e usa *toque espectral* rodada após rodada até sofrer 25 de dano ou mais. Nesse momento ele aciona *sugar vida*. Se for gravemente ferido, o espectro do vácuo utiliza *invisibilidade* para se recolocar em uma posição tática mais vantajosa.

Grupos de Encontro

Os espectros toleram a presença de seres vivos malignos, contanto que existam outras presas disponíveis. Eles se unem a outros mortos-vivos e todo tipo de criaturas corrompidas.

Encontro de Nível 5 (1.000 XP)
✦ 1 espectro (espreitador de nível 4)
✦ 1 inumano eviterno (controlador de nível 4)
✦ 2 zumbis alados (guerrilheiro de nível 4)
✦ 2 esqueletos (soldado de nível 3)



CHRIS STEVENS & ADAM VEHIGE

ESQUELETO

ANIMADOS POR MAGIA NEGRA e compostos apenas de ossos, os esqueletos são desprovidos de alma e emoções e não desejam nada além de servir ao seu criador.

Os esqueletos costumam ser usados como guardiões em masmorras e tumbas. Eles também servem como infantaria nos exércitos de mortos-vivos.

Esqueleto Decrépito **Lacaio de Nível 1**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 25 XP
Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +2; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 16; **Fortitude** 13, **Reflexos** 14, **Vontade** 13
Imunidades doenças, venenoso
Deslocamento 6
(+) **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+6 vs. CA; 4 de dano.
(➶) **Arco Curto** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 15/30; +6 vs. CA; 3 de dano.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 15 (+2) **Des** 17 (+3) **Sab** 14 (+2)
Con 13 (+1) **Int** 3 (-4) **Car** 3 (-4)
Equipamento escudo pesado, espada longa, arco curto, aljava com 10 flechas

TÁTICAS DO ESQUELETO DECRÉPITO

Os esqueletos decrépitos realizam ataques básicos à distância até que os inimigos se aproximem do seu alcance corpo a corpo. Nesse momento eles sacam suas espadas e partem para o combate.



CARL FRANK

Esqueleto **Soldado de Nível 3**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 150 XP
Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro
PV 45; **Sangrando** 22
CA 18; **Fortitude** 15, **Reflexos** 16, **Vontade** 15
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 5
(+) **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+10 vs. CA; 1d8+2 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do esqueleto; veja também *velocidade dos mortos*.
Velocidade dos Mortos
Quando realiza um ataque de oportunidade, o esqueleto recebe +2 de bônus na jogada de ataque e, se obtiver sucesso, causa 1d6 de dano adicional.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 15 (+3) **Des** 17 (+4) **Sab** 14 (+3)
Con 13 (+2) **Int** 3 (-3) **Car** 3 (-3)
Equipamento cota de malha, escudo pesado, espada longa

TÁTICAS DO ESQUELETO

Um esqueleto guerreiro realiza investidas destemidas em combate, utilizando *velocidade dos mortos* para atacar implacavelmente os inimigos que tentarem penetrar suas defesas.

Esqueleto Escaldante **Artilheiro de Nível 5**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 200 XP
Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +4; visão no escuro
Aura Ígnea (Flamejante) aura 1; qualquer criatura que começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano flamejante.
PV 53; **Sangrando** 26
CA 19; **Fortitude** 15, **Reflexos** 18, **Vontade** 16
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. flamejante, 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 6
(+) **Garra Escaldante** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+8 vs. CA; 1d4+1 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
(➶) **Orbe Flamejante** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 10; +8 vs. Reflexos; 2d4+4 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 13 (+3) **Des** 18 (+6) **Sab** 15 (+4)
Con 17 (+5) **Int** 4 (-1) **Car** 6 (+0)

TÁTICAS DO ESQUELETO ESCALDANTE

O esqueleto escaldante prefere se manter distante dos inimigos enquanto arremessa orbes de fogo.

Esqueleto de Estilhas **Bruto de Nível 5**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 200 XP
Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +4; visão no escuro
PV 77; **Sangrando** 38; veja também *explosão de lascas*
CA 17; **Fortitude** 16, **Reflexos** 16, **Vontade** 15
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 6
(+) **Cimitarra** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
+9 vs. CA; 1d8+3 de dano (dec. 1d8+11) mais 5 de dano necrótico.
(+) **Estilha de Osso** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+9 vs. CA; 1d4+3 de dano e 5 de dano necrótico contínuo (TR encerra).
✧ **Explosão de Estilhas** (livre, quando sangrar pela primeira vez e novamente quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Necrótico**
Explosão contígua 3; +8 vs. Reflexos; 2d6+3 de dano necrótico.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 16 (+5) **Des** 16 (+5) **Sab** 14 (+4)
Con 17 (+5) **Int** 3 (-2) **Car** 3 (-2)
Equipamento cimitarra

Táticas do Esqueleto de Estilhas

Este esqueleto alterna entre golpear os inimigos com sua cimitarra e empalá-los com uma *estilha de osso*.

Esqueleto Guardião da Tumba	**Bruto de Nível 10**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo)	500 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +12; visão no escuro
PV 126; **Sangrando** 63
CA 23; **Fortitude** 22, **Reflexos** 23, **Vontade** 20
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 8

⨺ **Golpe das Cimitarras Gêmeas** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O esqueleto guardião da tumba desfere dois ataques com sua cimitarra contra o mesmo alvo: +13 vs. CA; 1d8+4 de dano (dec. 1d8+12). O mesmo efeito se aplica aos ataques de oportunidade.

⨺ **Cascata de Aço** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O esqueleto guardião da tumba desfere dois *golpes das cimitarras gêmeas* (totalizando quatro ataques de cimitarra).

⨺ **Golpe Súbito** (reação imediata, quando um inimigo adjacente ajusta; sem limite) ✦ **Arma**
O esqueleto guardião da tumba realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo em questão.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 18 (+9)	**Des** 20 (+10)	**Sab** 14 (+7)
Con 16 (+8)	**Int** 3 (+1)	**Car** 3 (+1)

Equipamento 4 cimitarras

Táticas do Esqueleto Guardião da Tumba

Um esqueleto guardião da tumba faz seus inimigos em pedaços com suas cimitarras.

Conhecimento Sobre os Esqueletos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Os esqueletos são criados através de rituais necromânticos. Locais com fortes laços com o Pendor das Sombras também podem fazer com que eles se ergam espontaneamente - estes esqueletos com livre-arbítrio tendem a atacar quaisquer criaturas vivas que encontrem. Os esqueletos mal têm inteligência suficiente para perceber ameaças óbvias, mas podem ser facilmente enganados e conduzidos para armadilhas.

Grupos de Encontro

Os esqueletos frequentemente estão a serviço de mestres mortos-vivos mais poderosos. Seres vivos também são capazes de criar e controlar essas criaturas.

Encontro de Nível 3 (750 XP)
- ✦ 1 hobgoblin conjurador bélico (controlador de nível 3)
- ✦ 2 hobgoblins soldados (soldado de nível 3)
- ✦ 2 esqueletos (soldado de nível 3)

Encontro de Nível 5 (1.100 XP)
- ✦ 2 esqueletos escaldantes (artilheiro de nível 5)
- ✦ 2 esqueletos de estilhas (bruto de nível 5)
- ✦ 1 tiefling lâmina negra (espreitador de nível 7)



(Da esquerda para a direita) esqueleto, esqueleto de estilhas, esqueleto escaldante e esqueleto decrépito

RALPH HORSLEY

ESTIRGE

Os Estirges são sugadores de sangue horrorosos, parecidos com morcegos, que espreitam em cavernas e ruínas. Um estirge solitário é pouco mais que um incômodo – mas eles dificilmente são encontrados sozinhos. Eles tendem a se reunir em grandes bandos capazes de drenar totalmente o sangue de um humano adulto em questão de minutos.

Estirge — **Espreitador de Nível 1**
Animal natural (Pequeno) — 100 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +0; visão no escuro
PV 22; **Sangrando** 11
CA 15; **Fortitude** 12, **Reflexos** 13, **Vontade** 10; veja também *mordida*
Deslocamento 2, voo 6 (pairar)
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+6 vs. CA; 1d4 de dano e o alvo é agarrado e sofre 5 de dano contínuo (até escapar). Enquanto estiver agarrado ao alvo, o estirge não pode realizar jogadas de ataque e recebe +5 de bônus na CA e na defesa de Reflexos.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +8

For 8 (-1)	**Des** 16 (+3)	**Sab** 10 (+0)
Con 10 (+0)	**Int** 1 (-5)	**Car** 4 (-3)

Estirge Atroz — **Espreitador de Nível 7**
Animal natural (Pequeno) — 300 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro
PV 60; **Sangrando** 30
CA 21; **Fortitude** 17, **Reflexos** 19, **Vontade** 16; veja também *mordida*
Deslocamento 2, voo 6 (pairar)
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+12 vs. CA; 1d6 de dano e o alvo é agarrado e sofre 10 de dano contínuo (até escapar). Enquanto estiver agarrado ao alvo, o estirge atroz não pode realizar jogadas de ataque e recebe +5 de bônus na CA e na defesa de Reflexos.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +11

For 10 (+3)	**Des** 16 (+6)	**Sab** 10 (+3)
Con 12 (+4)	**Int** 1 (-2)	**Car** 4 (+0)

Táticas do Estirge e do Estirge Atroz

O estirge e o estirge atroz aderem às suas presas, banqueteando-se até que elas fiquem sangrando ou até que suas vítimas sejam reduzidas a 0 ponto de vida e então saem voando.

Enxame de Estirges — **Bruto de Nível 12**
Animal natural (Médio - Enxame) — 700 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +6; visão no escuro
Ataque em Enxame aura 1; usando uma ação livre, o enxame de estirges realiza um ataque básico contra qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura.
PV 141; **Sangrando** 70
CA 24; **Fortitude** 21, **Reflexos** 24, **Vontade** 23
Resistências metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância; **Vulnerabilidades** 10 a ataques contíguos ou de área
Deslocamento 2, voo 6 (pairar)
(+) **Enxame Sanguessuga** (padrão; sem limite)
+15 vs. CA; 2d6+4 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).
Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +14

For 8 (+5)	**Des** 16 (+9)	**Sab** 10 (+6)
Con 11 (+6)	**Int** 1 (+1)	**Car** 4 (+3)

LARS GRANT-WEST



Táticas do Enxame de Estirges

Os enxames de estirges deram origem ao antigo ditado dos anões: "não preciso correr mais rápido que os estirges, só preciso correr mais rápido que você". Um enxame faminto perseguirá sua presa por quilômetros, se necessário.

Conhecimento Sobre os Estirges

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os estirges são predadores perigosos que se alimentam do sangue de suas vítimas. Eles fazem seus ninhos em cavernas, troncos ocos, ou nos alicerces de edifícios - locais escuros e sinistros com fácil acesso ao céu aberto e às presas.

Grupos de Encontro

Os estirges são atraídos a um combate pelo odor de sangue, atacando indiscriminadamente quaisquer criaturas feridas que encontram.

Os kobolds e goblins às vezes apanham estirges e os utilizam em armadilhas traiçoeiras.

Encontro de Nível 7 (1.500 XP)
- 2 estirges atrozes (espreitador de nível 7)
- 3 enxame de aranhas teia sangrenta (soldado de nível 7)

Encontro de Nível 13 (4.900 XP)
- 3 enxames de estirges (bruto de nível 12)
- 2 golens de carne (bruto de elite de nível 12)

ESTRANGULADOR

Os estranguladores atacam transeuntes desavisados com seus longos tentáculos e depois saqueiam seus corpos em busca de comida e bugigangas de valor.

Estrangulador das Cavernas **Espreitador de Nível 4**
Humanoide natural (Pequeno) 175 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro
PV 42; **Sangrando** 21
CA 17 (veja também *pele de camaleão*); **Fortitude** 15, **Reflexos** 15, **Vontade** 13
Deslocamento 6, escalar 6 (patas de aranha)
⊕ **Garra Tentacular** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +9 vs. CA; 1d8+3 de dano e o alvo é agarrado (até escapar). O alvo sofre -4 de penalidade nos testes para tentar escapar.
✝ **Estrangular** (padrão; sem limite)
Contra um alvo agarrado pelo estrangulador das cavernas; +9 vs. Fortitude; 1d8+3 de dano.
Escudo Vivo (interrupção imediata, quando é alvo de um ataque corpo a corpo ou à distância contra a CA ou a defesa de Reflexos; recarrega quando obtém sucesso num ataque com *garra tentacular* ou *estrangular*)
O estrangulador das cavernas faz com que sua vítima agarrada seja o alvo do ataque em seu lugar. Ele não consegue usar esse poder para redirecionar os ataques realizados por uma criatura que estiver agarrando.
Pele de Camaleão (mínima; sem limite)
O estrangulador das cavernas adquire ocultação até o começo do seu próximo turno. Ele não pode usar esse poder enquanto estiver agarrando ou sendo agarrado por uma criatura.
Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +10

For 17 (+5)	**Des** 17 (+5)	**Sab** 13 (+3)
Con 12 (+3)	**Int** 6 (+0)	**Car** 6 (+0)

Táticas do Estrangulador das Cavernas

O estrangulador ataca de surpresa, tirando máximo proveito do seu alcance. Ele prende suas vítimas pelo maior tempo possível, usando *escudo vivo* para se proteger enquanto enforca a presa agarrada.



Estrangulador do Bosque Feérico **Espreitador de Nível 12**
Humanoide feérico (Médio) 700 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
PV 91; **Sangrando** 45
CA 24; **Fortitude** 22, **Reflexos** 22, **Vontade** 19
Deslocamento 8 (caminhar na floresta), escalar 8 (patas de aranha)
⊕ **Garra Tentacular** (padrão; sem limite)
Alcance 3; +17 vs. CA; 2d6+4 de dano e o alvo é agarrado (até escapar). O alvo sofre -4 de penalidade nos testes para tentar escapar. O estrangulador do bosque feérico pode agarrar até 2 criaturas simultaneamente.
✝ **Estrangular** (padrão; sem limite)
Contra até dois alvos agarrados pelo estrangulador do bosque feérico; +17 vs. Fortitude; 2d8+4 de dano. O estrangulador do bosque feérico realiza um ataque diferente contra cada alvo.
Grilhões de Vinhas (padrão; recarrega ⚅)
Explosão de área 3 a até 10 quadrados; vinhas próximas adquirem movimento e enredam os inimigos do estrangulador do bosque feérico; +15 vs. Reflexos; o alvo fica impedido (TR encerra).
Escudo Vivo (interrupção imediata, quando é alvo de um ataque corpo a corpo ou à distância contra a CA ou a defesa de Reflexos; recarrega quando obtém sucesso num ataque com *garra tentacular* ou *estrangular*)
O estrangulador do bosque feérico faz com que sua vítima agarrada seja o alvo do ataque em seu lugar. Ele não consegue usar esse poder para redirecionar os ataques realizados por uma criatura que estiver agarrando.
Pele de Camaleão (mínima; sem limite)
O estrangulador do bosque feérico adquire ocultação até o começo do seu próximo turno. Ele não pode usar esse poder enquanto estiver agarrando ou sendo agarrado por uma criatura.
Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico
Perícias Furtividade +15

For 19 (+10)	**Des** 18 (+10)	**Sab** 13 (+7)
Con 13 (+7)	**Int** 6 (+4)	**Car** 6 (+4)

Táticas do Estrangulador do Bosque Feérico

A criatura se esconde entre as árvores e a vegetação com a ajuda de sua *pele de camaleão*, atacando quando uma presa fica ao seu alcance. Quando enfrenta vários oponentes, o estrangulador do bosque feérico usa *grilhões de vinhas* para retardar o maior número de adversários possível enquanto enforca um ou dois alvos.

Conhecimento Sobre os Estranguladores

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo ou Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os braços e pernas do estrangulador contêm várias juntas nodosas de cartilagem que lhe permitem flexioná-los e enrolá-los quase que como tentáculos. Dessa forma, os movimentos do estrangulador são suaves e fluidos.

Grupos de Encontro

Os estranguladores não se misturam com outros espreitadores, mas compartilham seus territórios com criaturas com outras funções. Goblins, gnolls e outros humanoides malignos usam os estranguladores como sentinelas e assassinos, recompensando-os com comida e tesouros.

Encontro de Nível 4 (950 XP)
- 2 estranguladores das cavernas (espreitador de nível 4)
- 3 hobgoblins soldados (soldado de nível 3)
- 1 hobgoblin conjurador bélico (controlador de nível 3)

IZZY MEDRANO

Caçadores primitivos guiados pelo instinto, os ettercaps usam teias para enredar suas presas e não se importam em matar e devorar criaturas inteligentes.

Conhecimento Sobre os Ettercaps

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Uma ligação espiritual com os aracnídeos permite que os ettercaps vivam e se comuniquem com aranhas e escorpiões e criem essas criaturas como animais de estimação. Eles se relacionam com esses animais como os caçadores humanos fazem com os cães e dragonetes.

Grupos de Encontro

Os ettercaps costumam ser encontrados na companhia de aranhas e também podem estar a serviço de outros humanoides.

Encontro de Nível 4 (900 XP)
- 1 ettercap fiandeiro de teias (controlador de nível 5)
- 2 ettercap sentinelas das presas (guerrilheiro de nível 4)
- 2 aranhas saltimorte (soldado de nível 4)

Ettercap Sentinela com Presas **Soldado de Nível 4**
Humanoide natural (Médio - Aranha) 175 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +3
PV 56; **Sangrando** 28
CA 20; **Fortitude** 17, **Reflexos** 16, **Vontade** 15
Resistências 10 vs. venenoso
Deslocamento 5, escalar 5 (patas de aranha); veja também *andarilho da teia*

⊕ **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+9 vs. CA; 1d12+5 de dano (dec. 1d12+17).

↓ **Mordida da Aranha** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Requer vantagem de combate; +9 vs. CA; 1d6+4 de dano. Se o ataque obtiver sucesso, o ettercap realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +7 vs. Fortitude; o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do ettercap e sofre 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

↓ **Teia Enredante** (padrão; sem limite)
+7 vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Ceifador da Teia
O ettercap sentinela com presas recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e causa 2 de dano adicional contra criaturas impedidas ou imobilizadas.

Andarilho da Teia
O ettercap ignora os efeitos sobre o deslocamento provocados por teias de aranha ou pela habilidade de enxames de aranhas.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +9
For 16 (+5) **Des** 14 (+4) **Sab** 13 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 5 (-1) **Car** 11 (+2)
Equipamento corselete de couro, machado grande

Táticas do Ettercap Sentinela com Presas

Esta criatura utiliza *teia enredante* para imobilizar o inimigo, flanqueando-o com seus aliados para obter vantagem de combate e usando sua *mordida da aranha*. Se o ettercap não for capaz de obter a vantagem de combate, ele alterna entre *teia enredante* e ataques com o machado grande, tentando obter os benefícios do poder *ceifador da teia*.

Ettercap Fiandeiro de Teias **Controlador de Nível 5**
Humanoide natural (Médio - Aranha) 200 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +9
PV 64; **Sangrando** 32
CA 18; **Fortitude** 17, **Reflexos** 16, **Vontade** 16
Resistências 10 vs. venenoso
Deslocamento 5, escalar 5 (patas de aranha); veja também *andarilho da teia*

⊕ **Lança Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +10 vs. CA; 1d10+3 de dano.

↓ **Mordida da Aranha** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Requer vantagem de combate; +10 vs. CA; 1d6+3 de dano e o ettercap realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +8 vs. Fortitude; o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Rede de Teia (mínima 1/rodada; sem limite)
À distância 5; +9 vs. Reflexos; o alvo fica impedido (TR encerra).

Terreno com Teias (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Zona**
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +9 vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (TR encerra). A zona fica repleta de teias de aranha e é considerada terreno acidentado até o final do encontro.

Andarilho da Teia
O ettercap ignora os efeitos sobre o deslocamento provocados por teias de aranha ou pela habilidade de enxames de aranhas.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +9
For 16 (+5) **Des** 14 (+4) **Sab** 15 (+4)
Con 16 (+5) **Int** 5 (-1) **Car** 13 (+3)
Equipamento corselete de couro, lança longa

Táticas do Ettercap Fiandeiro de Teias

O ettercap fiandeiro de teias emprega furtividade para seguir sua presa, esperando um momento oportuno para atacar. Ele utiliza *terreno com teias* para imobilizar os oponentes e atrapalhar seu deslocamento. Em seguida ele emprega *rede de teia* para prender o alvo mais próximo e usa sua lança longa para atacar de uma distância segura.



LARS GRANT-WEST

ETTIN

Os ettins são gigantes vorazes de duas cabeças que rondam em áreas desérticas de fronteira, florestas montanhosas e cavernas escuras.

Ettin Saqueador **Soldado de Elite de Nível 10**
Humanoide natural (Grande - Gigante) 1.000 XP

Iniciativa +8; veja também *ações duplas* **Sentidos** Percepção +12
PV 222; **Sangrando** 111
CA 28; **Fortitude** 26, **Reflexos** 18, **Vontade** 19
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6
Pontos de Ação 1

Clava (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +15 vs. CA; 1d8+9 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Impelir (reação imediata, quando um inimigo se desloca para uma posição em que esteja flanqueando o ettin; sem limite)
O ettin ataca uma das criaturas que o estiverem flanqueando; +13 vs. Fortitude; o alvo é empurrado 3 quadrados.

Ações Duplas
O ettin joga duas vezes para determinar a iniciativa, tem dois turnos por rodada e um conjunto completo de ações (padrão, movimento, mínima) por turno. Cada conjunto de ações corresponde a uma cabeça diferente. A capacidade de realizar ações imediatas do ettin recupera-se em cada um dos seus turnos.

Cérebro Duplo
No final do seu turno, o ettin automaticamente obtém sucesso nos testes de resistência contra as condições pasmo e atordoado e contra efeitos de encanto que podem ser encerrados desta forma.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante

For 28 (+14)	**Des** 12 (+6)	**Sab** 15 (+7)
Con 23 (+11)	**Int** 8 (+4)	**Car** 9 (+4)

Equipamento gibão de peles, 2 clavas

Táticas do Ettin Saqueador

O ettin saqueador enfrenta seus inimigos corpo a corpo, gastando um ponto de ação se necessário para alcançar um adversário que esteja vestindo uma armadura mais leve. Ele emprega *impelir* contra os inimigos que tentarem flanqueá-lo.



Ettin Orador dos Espíritos **Controlador de Elite de Nível 12**
Humanoide natural (Grande - Gigante) 1.400 XP

Iniciativa +6; veja também *ações duplas* **Sentidos** Percepção +17
PV 252; **Sangrando** 126
CA 28; **Fortitude** 27, **Reflexos** 21, **Vontade** 26
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6
Pontos de Ação 1

Clava (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +17 vs. CA; 1d8+7 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Maldição dos Ossos Estilhaçados (padrão; sem limite)
À distância 10; +15 vs. Vontade; da próxima vez que o ettin orador dos espíritos atingir um alvo com um ataque corpo a corpo, o resultado é considerado um sucesso decisivo e causa 1d12 de dano adicional. A maldição persiste até o final do próximo turno do ettin orador dos espíritos.

Chamado Espiritual (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Necrótico**
O ettin orador dos espíritos começa um canto uivante aos espíritos demoníacos, preenchendo a área com um redemoinho de formas espectrais; explosão contígua 5; +15 vs. Fortitude; 2d6+6 de dano necrótico e o alvo é conduzido 3 quadrados.

Ações Duplas
O ettin joga duas vezes para determinar a iniciativa, tem dois turnos por rodada e um conjunto completo de ações (padrão, movimento, mínima) por turno. Cada conjunto de ações corresponde a uma cabeça diferente. A capacidade de realizar ações imediatas do ettin recupera-se em cada um dos seus turnos.

Cérebro Duplo
No final do seu turno, o ettin automaticamente obtém sucesso nos testes de resistência contra as condições pasmo e atordoado e contra efeitos de encanto que podem ser encerrados desta forma.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante
Perícias Religião +12

For 25 (+13)	**Des** 10 (+6)	**Sab** 23 (+12)
Con 22 (+12)	**Int** 13 (+7)	**Car** 15 (+8)

Equipamento gibão de peles, 2 clavas

Táticas do Ettin Orador dos Espíritos

Rodada após rodada, o ettin orador dos espíritos usa seu primeiro turno para invocar uma *maldição dos ossos estilhaçados* e usa o próximo turno para espancar o alvo da maldição com sua clava. A criatura utiliza *chamado espiritual* contra os inimigos que tentarem cercá-la e flanqueá-la.

Conhecimento Sobre os Ettins

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Vagando em pequenos bandos por fronteiras remotas e vales montanhosos, os ettins se alimentam caçando todo tipo de criaturas, incluindo outros seres inteligentes e até mesmo bandos rivais.

Grupos de Encontro

Os ettins costumam ser encontrados com outros ettins e criaturas selvagens. Eles às vezes também são vistos na companhia de demônios.

Encontro de Nível 10 (2. 550 XP)
- ✦ 1 ettin saqueador (soldado de elite de nível 10)
- ✦ 1 basilisco olho-de-peçonha (artilheiro de nível 10)
- ✦ 3 barlguras (bruto de nível 8)

ERIC VEDDER & ADAM VEHICE

FANTASMA



ANNE STOKES

Os fantasmas assombram locais abandonados, aprisionados à sua sina até finalmente alcançarem o descanso eterno. Alguns existem por um propósito, enquanto outros desafiam a morte por pura força de vontade.

Um fantasma é o espírito de uma criatura morta, geralmente um humanoide Médio que pereceu de forma traumática. Sua forma se assemelha ao corpo que possuía em vida, mas sua aparência pode se alterar pela natureza de seu falecimento. Alguns fantasmas têm aspecto angelical, enquanto outros são distorcidos ou desfigurados. Ainda outros são capazes de alterar sua aparência de acordo com seu estado de humor.

Fantasma Combatente **Soldado de Nível 4**
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 175 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 40; **Sangrando** 20
CA 18; **Fortitude** 16, **Reflexos** 15, **Vontade** 16
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** incorpóreo
Deslocamento 6, voo 6 (pairar); alternância

(+) **Espada Fantasmal** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+9 vs. Reflexos; 1d8+2 de dano necrótico e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do fantasma combatente.

Táticas Fantasmais
Um fantasma combatente tem vantagem de combate contra qualquer alvo que estiver adjacente a outro fantasma combatente.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum

For 14 (+4)	**Des** 12 (+3)	**Sab** 11 (+2)
Con 12 (+3)	**Int** 10 (+2)	**Car** 14 (+4)

Táticas do Fantasma Combatente

O fantasma combatente patrulha o local onde morreu, atacando qualquer coisa que acredite ser um inimigo.

Assombração da Armadilha **Espreitador de Nível 8**
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 350 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +9; visão no escuro
PV 52; **Sangrando** 26
CA 20; **Fortitude** 16, **Reflexos** 18, **Vontade** 17
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** incorpóreo
Deslocamento voo 6 (pairar); alternância

(+) **Toque do Sepulcro** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+12 vs. Fortitude; 2d6 de dano necrótico.

Possessão Fantasmagórica (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Encanto**
Contra um humanoide vivo; +12 vs. Vontade; a assombração da armadilha ingressa no espaço do alvo e é removida da matriz de combate e o alvo fica dominado (TR encerra). A assombração da armadilha só pode usar este poder contra uma criatura por vez. Quando o alvo não estiver mais dominado, ou quando a assombração resolve encerrar sua *possessão fantasmagórica* (usando uma ação livre), ela reaparece num quadrado à sua escolha, adjacente ao alvo.

Preso à Armadilha
Uma assombração da armadilha não pode se afastar voluntariamente mais de 20 quadrados do lugar onde morreu. Se for forçada a isso, ela fica enfraquecida e incapaz de usar o poder *possessão fantasmagórica* até voltar a essa área.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum

For 10 (+4)	**Des** 18 (+8)	**Sab** 11 (+4)
Con 14 (+6)	**Int** 11 (+4)	**Car** 16 (+7)

Táticas da Assombração da Armadilha

A assombração da armadilha acredita que a única forma de se libertar do sofrimento eterno é atraindo outras criaturas até a armadilha que a matou. Ela emprega *possessão fantasmagórica* para alcançar esse objetivo.

Fantasma Lamuriante (Banshee) Controlador de Nível 12
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 700 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 91; **Sangrando** 45
CA 23; **Fortitude** 23, **Reflexos** 23, **Vontade** 24
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** incorpóreo
Deslocamento voo 6 (pairar); alternância

⊕ **Toque Espiritual** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+15 vs. Reflexos; 1d10+2 de dano necrótico.

Semblante da Morte (padrão; sem limite) ✦ **Medo, Psíquico**
À distância 5; +15 vs. Vontade; 2d6+3 de dano psíquico e o alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas (TR encerra).

Grito Aterrorizante (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Medo, Psíquico**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +15 vs. Vontade; 2d8+3 de dano psíquico, o alvo é empurrado 5 quadrados e fica imobilizado (TR encerra).

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +13

For 14 (+8)	**Des** 15 (+8)	**Sab** 14 (+8)
Con 13 (+7)	**Int** 10 (+6)	**Car** 17 (+9)

Táticas do Fantasma Lamuriante

O fantasma lamuriante emprega sua capacidade de alternância para emergir do piso ou de uma parede próxima, surpreendendo seus inimigos. Ele usa seu *grito aterrorizante* contra todos os adversários exceto aquele que está determinado a matar. Contra esse alvo escolhido, ele utiliza *semblante da morte* e *toque espiritual*. Quando é atacado por múltiplos inimigos, o fantasma recua para além do alcance até que seu *grito aterrorizante* recarregue.

Fantasma Atormentador Controlador de Nível 21
Humanoide sombrio (Médio - Morto-vivo) 3.200 XP

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepção +17; visão no escuro
PV 152; **Sangrando** 76
CA 32; **Fortitude** 30, **Reflexos** 34, **Vontade** 32
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** incorpóreo
Deslocamento voo 6 (pairar); alternância

⊕ **Toque Espiritual** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+24 vs. Reflexos; 2d8+9 de dano necrótico.

Possessão Fantasmagórica (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Encanto**
Contra um humanoide vivo; +24 vs. Vontade; o fantasma atormentador ingressa no espaço do alvo e é removido da matriz de combate e o alvo fica dominado (TR encerra). O fantasma atormentador só pode usar este poder contra uma criatura por vez. Quando o alvo não estiver mais dominado, ou quando o fantasma resolve encerrar sua *possessão fantasmagórica* (usando uma ação livre), ele reaparece num quadrado à sua escolha, adjacente ao alvo.

Explosão de Terror (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Medo, Necrótico**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +24 vs. Vontade; 1d8+9 de dano necrótico, o alvo é empurrado 5 quadrados e fica pasmo e imobilizado (TR encerra ambos).

Terreno Fantasmagórico (padrão; sem limite) ✦ **Zona**
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; a área subitamente se enche de luzes fantasmagóricas, traços de uma névoa necrótica e os sussurros tênues dos mortos. A área dentro da zona é considerada como terreno acidentado, com escuridão leve. Qualquer criatura que ingressar ou terminar seu turno dentro da zona fica imobilizada (TR encerra). A zona persiste até o final do encontro ou por 5 minutos.

Ajuste Espectral (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O fantasma atormentador ajusta 3 quadrados.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +24

For 11 (+10)	**Des** 28 (+19)	**Sab** 14 (+12)
Con 20 (+15)	**Int** 12 (+11)	**Car** 25 (+17)

Táticas do Fantasma Atormentador

O fantasma atormentador utiliza sua capacidade de alternância para surpreender os inimigos, emergindo do piso ou de uma parede próxima. Ele emprega *possessão fantasmagórica* imediatamente e força a criatura dominada a atacar seus aliados. Quando a possessão termina, o fantasma usa *terreno fantasmagórico* para bloquear rotas de fuga e pode até mesmo se cercar com esse terreno para desencorajar ataques enquanto recarrega o poder *possessão fantasmagórica*. Quando os inimigos se aproximam demais, ele emprega *explosão de terror* para afastá-los.

Conhecimento Sobre os Fantasmas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Um fantasma se recorda de pelo menos uma parte de sua vida anterior, mas sua personalidade pode ser alterada pela morte e sua manifestação como um espírito morto-vivo.

CD 25: Alguns fantasmas são inexoravelmente vinculados ao mundo, ressurgindo com todas as forças alguns dias após serem "destruídos". Esses fantasmas são mais propensos a conversar com indivíduos dispostos a ajudá-los, já que completar sua última missão é a única forma de descansarem. Esse propósito pode ser qualquer coisa, desde encontrar um item perdido até enterrar seus restos mortais ou descobrir a identidade do seu assassino.

Grupos de Encontro

Um fantasma pode ter motivações tão variadas e complexas quanto às de um humanoide vivo. Ele pode trabalhar em conjunto com, ou servir a, qualquer criatura que o ajude a alcançar seus desejos.

Encontro de Nível 4 (875 XP)
✦ 4 fantasmas combatentes (soldado de nível 4)
✦ 1 espectro (espreitador de nível 4)

Encontro de Nível 8 (1.750 XP)
✦ 2 assombrações da armadilha (espreitador de nível 8)
✦ 2 crânios flamejantes (artilheiro de nível 8)
✦ 1 armadilha jato de chamas (armadilha detonador nível 8)
As estatísticas para a armadilha jato de chamas são apresentadas no *Guia do Mestre*.

Encontro de Nível 22 (21.200 XP)
✦ 2 fantasmas atormentadores (controlador de nível 21)
✦ 1 mago de larvas (artilheiro de elite de nível 21)
✦ 3 arautos da podridão (soldado de nível 20)

FERA DE MAGMA

As feras de magma são elementais ígneos das profundezas do Caos Elemental. Eles muitas vezes chegam ao mundo material por meio de fendas planares ou vórtices elementais em locais de intensa atividade vulcânica.

As feras de magma podem sobreviver alimentando-se de diversos minérios e de argila, bem como de pequenas criaturas elementais, mas preferem caçar seres orgânicos, pois apreciam o sabor da carne queimada.

Conhecimento Sobre as Feras de Magma

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: As feras de magma são seres elementais originais do Caos Elemental. Atualmente, muitas vivem no mundo natural, tendo atravessado por regiões vulcânicas na superfície e no Subterrâneo.

CD 20: Os brutos de magma e os arremessadores de magma são mais espertos que a maioria das feras de magma e às vezes podem ser subornados com ofertas de alimento. Eles servem a qualquer um que lhes prometa refeições interessantes e podem intimidar feras de magma menores para que elas lutem ao seu lado.

CD 25: Os humanoides mortos por feras de magma geralmente são totalmente devorados - incluindo seu equipamento. Se tiverem tempo, as feras de magma destroem até mesmo o aço de armas e armaduras.

Garra de Magma

Esta criatura se disfarça como uma rocha vulcânica até estar pronta para atacar. Ela então se lança sobre a presa e a imobiliza excretando lava viscosa de suas garras ao redor das pernas da vítima. Em seguida ela queima e espanca seu prisioneiro até a morte.

Garra de Magma **Bruto de Nível 4**
Animal mágico elemental (Médio - Fogo, Terra) 175 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +7
PV 64; **Sangrando** 32
CA 16; **Fortitude** 16, **Reflexos** 14, **Vontade** 13
Imunidades petrificação; **Resistências** 10 vs. flamejante; **Vulnerabilidades** congelante (fica lento até o final do seu próximo turno)
Deslocamento 4 (8 quando realizar uma investida)
⊕ **Garra** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+7 vs. CA; 1d6+4 de dano mais 1d6 de dano flamejante.
↓ **Esguichar Lava** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+5 vs. Reflexos; o alvo sofre 5 de dano flamejante contínuo e fica imobilizado (TR encerra ambos).
Tendência Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Furtividade +8, Tolerância +9
For 18 (+6) **Des** 12 (+3) **Sab** 11 (+2)
Con 14 (+4) **Int** 2 (-2) **Car** 6 (+0)

Táticas do Garra de Magma

O garra de magma utiliza sua furtividade natural para se disfarçar como um afloramento de rocha vulcânica até que um alvo se aproxime o suficiente para que ele realize uma investida. Em seguida ele usa o poder *esguichar lava* para aprisionar seu adversário em lava viscosa enquanto desfere ataques com as garras.

Arremessador de Magma

Este elemental lança bolas de magma derretido sobre os inimigos antes de se aproximar para deliciar-se com a carne carbonizada.

Arremessador de Magma **Artilheiro de Nível 4**
Humanoide elemental (Médio - Fogo, Terra) 175 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +4
PV 41; **Sangrando** 20
CA 18; **Fortitude** 15, **Reflexos** 17, **Vontade** 13
Imunidades petrificação; **Resistências** 10 vs. flamejante; **Vulnerabilidades** congelante (fica lento até o final do seu próximo turno)
Deslocamento 4
⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)
+8 vs. CA; 1d6+4 de dano.
Bola de Magma (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 15; +7 vs. Reflexos; 1d6+6 de dano flamejante. *Fracasso:* As criaturas adjacentes ao alvo sofrem 1d6 de dano flamejante.
Tendência Imparcial **Idiomas** Primordial
Perícias Tolerância +7
For 18 (+6) **Des** 22 (+8) **Sab** 14 (+4)
Con 11 (+2) **Int** 5 (-1) **Car** 8 (+1)

Táticas do Arremessador de Magma

O arremessador de magma expeli lava em um de seus braços côncavos e lança contra os inimigos ao seu alcance, bombardeando-os até a morte. Quando um adversário se aproxima, o arremessador de magma cessa os ataques à distância e passa a desferir pancadas.

Andarilho de Magma

Os andarilhos de magma são predadores impiedosos, dispostos a perseguir suas vítimas por quilômetros, desgastando-as com sua persistência.

Andarilho de Magma **Guerrilheiro de Nível 10**
Animal mágico elemental (Grande - Fogo, Terra) 500 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +7
Calor Escaldante (Flamejante) aura 2; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano flamejante.
PV 105; **Sangrando** 52
CA 24; **Fortitude** 20, **Reflexos** 22, Vontade 19
Imunidades petrificação; **Resistências** 10 vs. flamejante; **Vulnerabilidades** congelante (fica lento até o final do seu próximo turno)
Deslocamento 6, escalar 6
⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 2; +15 vs. CA; 1d6+5 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
↓ **Incendiar o Campo de Batalha** (livre, quando obtém sucesso com sua mordida; recarrega ⚂ ⚃ ⚄ ⚅)
O andarilho de magma realiza uma investida contra outro alvo a até 6 quadrados de distância e desfere uma mordida.
Mobilidade Ardente ✦ Flamejante
Qualquer criatura que desferir um ataque de oportunidade contra o andarilho de magma sofre 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Tendência Imparcial **Idiomas** Primordial
Perícias Tolerância +13
For 16 (+8) **Des** 21 (+10) **Sab** 14 (+7)
Con 17 (+8) **Int** 2 (+1) **Car** 10 (+5)



(Da esquerda em cima, em sentido horário) andarilho de magma, bruto de magma, garra de magma e arremessador de magma

Táticas do Andarilho de Magma

Os andarilhos de magma se lançam de um inimigo para o outro, indiferentes aos ataques de oportunidade (sua *mobilidade ardente* torna perigoso atacá-los). Eles tentam incendiar o maior número de alvos possível mordendo um alvo diferente por rodada e usando *incendiar o campo de batalha* sempre que possível.

Bruto de Magma

Os brutos de magma são elementais geniosos, facilmente seduzidos ou intimidados por elementais mais poderosos a servi-los. Deixados por conta própria, eles normalmente se tornam carniceiros solitários que vagam pelo Caos Elemental ou por outras regiões ígneas no mundo natural.

Bruto de Magma	**Bruto de Nível 13**
Humanoide elemental (Grande - Fogo, Terra)	800 XP
Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +7	
PV 156; **Sangrando** 78	
CA 25; **Fortitude** 26, **Reflexos** 23, **Vontade** 21	
Imunidades petrificação; **Resistências** 20 vs. flamejante; **Vulnerabilidades** congelante (fica lento até o final do seu próximo turno)	
Deslocamento 4	
(+) **Pancada** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**	
Alcance 2; +17 vs. CA; 1d8+6 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).	
Tendência Imparcial **Idiomas** Primordial	
Perícias Tolerância +14	
For 22 (+12) **Des** 16 (+9) **Sab** 13 (+7)	
Con 16 (+9) **Int** 5 (+3) **Car** 8 (+5)	

Táticas do Bruto de Magma

Os brutos de magma utilizam suas pancadas para esmagar e queimar tudo em seu caminho. Eles normalmente se voltam contra o inimigo que mais lhes causou dano na rodada anterior.

Grupos de Encontro

Grupos mistos de feras de magma são comuns e todas podem ser atraídas para lutar por monstros do fogo mais poderosos, como salamandras, arcontes do fogo ou mesmo gigantes do fogo.

Encontro de Nível 5 (1.100 XP)
- ✦ 2 garras de magma (bruto de nível 4)
- ✦ 2 arremessadores de magma (artilheiro de nível 4)
- ✦ 2 morcegos de fogo (guerrilheiro de nível 5)

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
- ✦ 3 brutos de magma (bruto de nível 13)
- ✦ 1 observador olho de chamas (artilheiro de elite de nível 13)

RON SPEARS

FERA DESLOCADORA

A FERA DESLOCADORA É PROTEGIDA POR UMA ILUSÃO que dificulta determinar sua verdadeira localização. Embora sejam nativas da Agrestia das Fadas, elas também residem em florestas densas e cavernas escuras do mundo natural.

Fera Deslocadora **Guerrilheiro de Nível 9**
Animal mágico feérico (Grande) 400 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +12; visão na penumbra
PV 97; **Sangrando** 48
CA 23; **Fortitude** 21, **Reflexos** 22, **Vontade** 20; veja também *deslocamento*
Deslocamento 12

(+) Tentáculos (padrão; sem limite)
Alcance 2; +13 vs. CA; 1d6+4 de dano.

+ Mordida (padrão; sem limite)
+13 vs. CA; 1d10+4 de dano.

+ Fúria da Fera (padrão; sem limite)
Requer vantagem de combate; a fera deslocadora desfere dois ataques com os tentáculos e uma mordida contra o mesmo alvo.

Deslocamento ✦ Ilusão
Todos os ataques corpo a corpo e à distância contra a fera deslocadora têm 50% de chance de fracasso. O efeito se encerra quando a criatura é atingida por um ataque, mas recarrega assim que ela se desloca 2 ou mais quadrados durante seu turno. Sucessos decisivos ignoram o deslocamento (veja também *táticas de ajuste*).

Táticas de Ajuste (livre, quando não é atingida por um ataque devido à sua habilidade deslocamento; sem limite)
A fera deslocadora ajusta 1 quadrado.

Alcance Ameaçador
A fera deslocadora pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (2 quadrados).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +14
For 18 (+8) **Des** 20 (+9) **Sab** 17 (+7)
Con 17 (+7) **Int** 4 (+1) **Car** 10 (+4)

TÁTICAS DA FERA DESLOCADORA

A fera deslocadora demonstra grande astúcia em combate, disparando entre os defensores para atacar os alvos mais fáceis e procurando obter vantagem de combate flanqueando os oponentes com a ajuda de um aliado. Se seu *deslocamento* for anulado, ela se desloca para recarregá-lo, arriscando sofrer um ataque de oportunidade se necessário.



MICHAEL KOMARCK

Fera Deslocadora Líder da Matilha **Guerrilheiro de Elite de Nível 13**
Animal mágico feérico (Enorme) 1.600 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +15; visão na penumbra
PV 258; **Sangrando** 124
CA 27; **Fortitude** 28, **Reflexos** 26, **Vontade** 24; veja também *deslocamento*
Testes de Resistência +2
Deslocamento 12; veja também *travessia lépida*
Pontos de Ação 1

(+) Tentáculos (padrão; sem limite)
Alcance 3; +18 vs. CA; 2d6+7 de dano.

+ Mordida (padrão; sem limite)
+18 vs. CA; 3d6+7 de dano.

+ Fúria da Fera (padrão; sem limite)
Requer vantagem de combate; a fera deslocadora líder da matilha desfere dois ataques com os tentáculos e uma mordida contra o mesmo alvo.

Deslocamento ✦ Ilusão
Todos os ataques corpo a corpo e à distância contra a fera deslocadora líder da matilha têm 50% de chance de fracasso. O efeito se encerra quando a criatura é atingida por um ataque, mas recarrega assim que ela se desloca 2 ou mais quadrados durante seu turno. Sucessos decisivos ignoram o deslocamento (veja também *táticas de ajuste superiores*).

Travessia Lépida
A fera deslocadora líder da matilha ignora terreno acidentado e penalidades no deslocamento por espremer-se.

Táticas de Ajuste Superiores (livre, quando não é atingida por um ataque devido à sua habilidade deslocamento; sem limite)
A fera deslocadora líder da matilha realiza um ataque básico corpo a corpo e ajusta 1 quadrado.

Alcance Ameaçador
A fera deslocadora líder da matilha pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (3 quadrados).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +17
For 24 (+13) **Des** 23 (+12) **Sab** 18 (+10)
Con 17 (+9) **Int** 10 (+6) **Car** 12 (+7)

TÁTICAS DO LÍDER DA MATILHA

Um líder da matilha embosca suas presas em terreno acidentado, onde consiga usar *travessia lépida* e tirar proveito do seu alcance. Ele tira proveito de sua velocidade e do *deslocamento* para manobrar pelo campo de batalha em segurança.

CONHECIMENTO SOBRE AS FERAS DESLOCADORAS

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: As feras deslocadoras podem ser treinadas como animais de ataque ou de guarda, mas são propensas a se voltarem contra seus treinadores.

GRUPOS DE ENCONTRO

Humanoides, especialmente fadas malignas e oni, às vezes criam feras deslocadoras como animais de estimação.

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
✦ 1 fera deslocadora líder da matilha (guerrilheiro de elite de nível 13)
✦ 2 feras deslocadoras (guerrilheiro de nível 9)
✦ 1 dríade feiticeira das urzes (controlador de elite de nível 13)

FERA MURMURANTE

Uma fera murmurante é uma criatura gosmenta coberta de olhos e bocas. Ela tem pouco propósito senão espalhar a loucura e a morte, proferindo versos sem sentido, mas profundamente perturbadores.

Abocanhador Murmurante **Controlador de Nível 10**
Animal mágico aberrante (Médio) 500 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +4; visão 360°, visão no escuro
Solo Distorcido aura 3; os inimigos consideram a área dentro da aura como terreno acidentado.
PV 110; **Sangrando** 55
CA 22; **Fortitude** 23, **Reflexos** 16, **Vontade** 19
Deslocamento 5, natação 5

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ Ácido
+15 vs. CA; 1d6+6 de dano e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Murmurar (livre, uma vez durante seu turno antes de realizar qualquer outra ação; sem limite) ✦ **Psíquico**
Explosão contígua 5; criaturas surdas são imunes; +12 vs. Vontade; o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do abocanhador murmurante.

Banquete Murmurante (padrão; recarrega ⚅) ✦ Ácido
Explosão contígua 5; bocas sobrenaturais aparecem e mordem as criaturas pasmas dentro da área; +15 vs. CA; 1d6+6 de dano e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 19 (+9)	**Des** 14 (+7)	**Sab** 8 (+4)
Con 22 (+11)	**Int** 4 (+2)	**Car** 18 (+9)

Táticas do Abocanhador Murmurante

As criaturas que tentam se aproximar do abocanhador murmurante são atrasadas por sua aura *solo distorcido*. Durante o primeiro turno do combate, ele usa o poder *murmurar* para deixar os inimigos pasmos, seguido por *banquete murmurante* para fazer com que bocas surjam e mordam os oponentes. Ele continua murmurando a cada rodada, mordendo o alvo mais próximo até que o poder *banquete murmurante* recarregue.

Abominação Murmurante **Controlador de Nível 18**
Animal mágico aberrante (Médio) 2.000 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +13; visão 360°, visão no escuro
Vocalizações Sobrenaturais aura 5; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
PV 168; **Sangrando** 84
CA 32; **Fortitude** 31, **Reflexos** 30, **Vontade** 30
Deslocamento 6, voo 4 (pairar; altitude máxima 1)

⊕ **Tentáculos** (padrão; sem limite) ✦ Psíquico
Alcance 2; +22 vs. CA; 2d6+5 de dano e 5 de dano psíquico contínuo (TR encerra).

Murmurar (livre, uma vez durante seu turno antes de realizar qualquer outra ação; sem limite) ✦ **Psíquico**
Explosão contígua 5; criaturas surdas são imunes; +20 vs. Vontade; o alvo fica pasmo até o final do próximo turno da abominação murmurante.

Olho do Desespero (padrão; recarrega ⚀ ⚄ ⚅) ✦ Psíquico
À distância 10; +20 vs. Vontade; 3d8+4 de dano psíquico e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Vantagem de Combate
A abominação murmurante causa 2d6 de dano psíquico adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 20 (+14)	**Des** 18 (+13)	**Sab** 19 (+13)
Con 16 (+12)	**Int** 11 (+9)	**Car** 12 (+10)

Táticas da Abominação Murmurante

Esta fera emprega o poder *murmurar* a cada rodada, tentando incomodar seus inimigos distantes com a aura *vocalizações sobrenaturais*. Ela emprega *olho do desespero* contra um inimigo pasmo para receber os benefícios da vantagem de combate. No combate corpo a corpo, ele emprega seus tentáculos para atacar os oponentes pasmos, novamente, beneficiando-se da vantagem de combate.



(Da esquerda para a direita) abocanhador murmurante e abominação murmurante

PETE VENTERS (2)

Orbe Murmurante **Controlador Solitário de Nível 27**
Animal mágico aberrante (Enorme) 55.000 XP

Iniciativa +22 **Sentidos** Percepção +20; visão 360°, visão no escuro
Olhos Implacáveis aura 5; no começo do turno de qualquer inimigo que estiver dentro da aura e na linha de visão do orbe murmurante, ele usa um *raio óptico* aleatório contra a criatura.
PV 1.230; **Sangrando** 615
CA 41; **Fortitude** 33, **Reflexos** 39, **Vontade** 40
Testes de Resistência +5
Deslocamento voo 8 (pairar)
Pontos de Ação 2

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)
+30 vs. CA; 4d6+10 de dano e a boca se separa do corpo da criatura e desfere uma nova mordida contra o alvo uma vez por rodada no começo do turno do orbe murmurante. Se fracassar, a boca cai no chão e se desfaz numa carne morta e acinzentada.

Murmurar (livre, uma vez durante seu turno antes de realizar qualquer outra ação; sem limite) ✦ **Psíquico**
Explosão contígua 10; criaturas surdas são imunes; +29 vs. Vontade; o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do orbe murmurante.

Raios Ópticos (padrão; sem limite) ✦ veja texto
O orbe murmurante pode usar até dois *raios ópticos* diferentes (escolhidos da lista abaixo ou determinados aleatoriamente). Cada raio deve visar uma criatura diferente. Os ataques com raios ópticos não provocam ataques de oportunidade.
1-Raio Lacerador de Mentes (Psíquico): À distância 10; +30 vs. Vontade; 2d8+12 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra).
2-Raio Devorador de Carne (Necrótico): À distância 10; +30 vs. Fortitude; 2d8+12 de dano necrótico e 10 de dano necrótico contínuo (TR encerra).
3-Raio de Torção dos Ossos: À distância 10; +30 vs. Fortitude; 2d8+12 de dano e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).
4-Raio Sorvedor de Sangue: À distância 10; +30 vs. Reflexos; 2d8+12 de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra).
5-Raio Repulsor (Psíquico, Teleporte): À distância 10; +30 vs. Reflexos; o alvo é transportado ao Reino Distante por alguns instantes, ressurgindo no mesmo espaço (ou, se este estiver ocupado, no espaço desocupado mais próximo) no final do próximo turno do orbe murmurante. Ao retornar, o alvo sofre 2d8+12 de dano psíquico e -5 de penalidade nos testes de resistência até o final do encontro.
6-Raio Devorador de Almas (Necrótico): À distância 10; +30 vs. Vontade; o alvo fica lento (TR encerra). *Fracasso no primeiro TR:* o alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra). *Fracasso no segundo TR:* o alvo morre.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 27 (+21)	**Des** 28 (+22)	**Sab** 15 (+15)
Con 22 (+19)	**Int** 17 (+16)	**Car** 31 (+23)

Táticas do Orbe Murmurante

O orbe murmurante se mantém à distância, atacando os inimigos com seus *raios ópticos* enquanto murmura a cada rodada, usando uma ação livre. Ele emprega seus pontos de ação para realizar ataques adicionais com seus *raios ópticos*. Se for forçado ao combate corpo a corpo, ele ataca mordendo, separando suas bocas e recuando enquanto elas continuam a morder os adversários.

Conhecimento Sobre as Feras Murmurantes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 15: As feras murmurantes surgem espontaneamente quando uma criatura, especialmente seres inteligentes, morre num lugar tocado pelo Reino Distante.



FERA MURMURANTE

CD 20: Na maior parte do tempo, as feras murmurantes só falam coisas sem sentido. Ocasionalmente, eles falam uma palavra ou frase inteligível, geralmente misturada com seu murmurar insano. Essa palavra ou frase pode ser uma pista ou um aviso, ou apenas algo sem qualquer importância.

CD 25: Os orbes murmurantes são habitantes do Reino Distante que vagam pelos planos e por espaços intermediários, consumindo criaturas vivas. Embora pareçam insanos, eles têm uma inteligência perversa e perseguem seus próprios objetivos secretos.

Grupos de Encontro

As feras murmurantes mais primitivas vivem entre outras aberrações. Eles são espertos o suficiente para se associarem com outras criaturas quando isso se mostra vantajoso. O orbe murmurante viaja sozinho, embora acontecimentos e criaturas estranhas possam servir como presságios de sua chegada.

Encontro de Nível 10 (2.900 XP)
✦ 2 abocanhadores murmurantes (controlador de nível 10)
✦ 1 corrompido vidente (artilheiro de nível 11)
✦ 2 corrompidos enfurecidos (soldado de nível 9)
✦ 1 chuul (soldado de nível 10)

Encontro de Nível 18 (10.050 XP)
✦ 1 abominação murmurante (controlador de nível 18)
✦ 2 gárgulas nabassu (espreitador de nível 18)
✦ 1 abolete açoitador (bruto de nível 17)
✦ 7 kuo-toas sentinelas (lacaio de nível 16)

Descendentes de humanos e licantropos, os ferais se assemelham aos humanos, mas possuem traços animalescos. Alguns são bandidos cruéis e agressivos, enquanto outros se tornam heróis.

Conhecimento Sobre os Ferais

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os ferais são muitas vezes chamados de "licanos" por serem descendentes de licantropos. Eles valorizam sua autossuficiência, suas capacidades físicas e a liberdade. Eles são espiritualmente atraídos para as divindades da natureza, da lua e do poder primordial.

Dente-Alongado Caçador **Soldado de Nível 6**
Humanoide natural (Médio), feral 250 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +9; visão na penumbra
PV 71; **Sangrando** 35
CA 22; **Fortitude** 20, **Reflexos** 17, **Vontade** 16
Deslocamento 5

(+) **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+12 vs. CA; 1d8+5 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do dente-alongado caçador.

† **Cortar o Tendão** (padrão; encontro) ✦ **Arma**
O dente-alongado caçador desfere um ataque com sua espada longa. Se obtiver sucesso, ele realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +9 vs. Reflexos; o alvo fica lento (TR encerra).

Seguir a Presa (reação imediata, quando um inimigo adjacente ajusta; sem limite)
O dente-alongado caçador ajusta na direção do inimigo em questão.

Mutação do Dente-Alongado (mínima, somente enquanto estiver sangrando; encontro) ✦ **Cura**
Até o final do encontro ou até ficar inconsciente, o dente-alongado caçador recebe +2 de bônus nas jogadas de dano. Além disso, ele adquire regeneração 2 enquanto estiver sangrando.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Atletismo +14, Natureza +9, Tolerância +11

For 20 (+8)	**Des** 14 (+5)	**Sab** 13 (+4)
Con 15 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 9 (+2)

Equipamento cota de malha, escudo leve, espada longa

Táticas do Dente-Alongado Caçador

O dente-alongado caçador se concentra em um inimigo por vez. Se este inimigo se afasta, ele emprega *seguir a presa* para se manter próximo. Contra adversários com grande capacidade de manobra, o dente-alongado caçador utiliza *cortar o tendão*.

Garra-Navalha Perseguidor **Guerrilheiro de Nível 7**
Humanoide natural (Médio), feral 300 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +9; visão na penumbra
PV 79; **Sangrando** 39
CA 21; **Fortitude** 20, **Reflexos** 20, **Vontade** 18; veja também *mutação do garra-navalha*
Deslocamento 6; veja também *mutação do garra-navalha*

(+) **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+13 vs. CA; 1d6+4 de dano; veja também *escaramuça*.

† **Resposta com Espada Curta** (livre, quando sofre um ataque de oportunidade; sem limite) ✦ **Arma**
O garra-navalha perseguidor desfere um ataque com sua espada curta contra o inimigo em questão.

Escaramuça +1d6
Se, no seu turno, o garra-navalha perseguidor encerrar seu deslocamento a pelo menos 4 quadrados de distância do seu ponto de origem, ele causa 1d6 de dano adicional nos seus ataques corpo a corpo até o começo do seu próximo turno.

Mutação do Garra-Navalha (mínima, somente enquanto estiver sangrando; encontro)
Até o final do encontro ou até ficar inconsciente, o garra-navalha perseguidor recebe +2 de deslocamento e +1 de bônus na CA e na defesa de Reflexos.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Acrobacia +12, Furtividade +12, Manha +8

For 18 (+7)	**Des** 14 (+5)	**Sab** 13 (+4)
Con 15 (+5)	**Int** 12 (+4)	**Car** 11 (+3)

Equipamento corselete de couro, espada curta

Táticas do Garra-Navalha Perseguidor

O garra-navalha perseguidor prefere uma luta ágil, estilo bater e correr, e não se importa em provocar ataques de oportunidade para usar sua *resposta com espada curta*.

Grupos de Encontro

Os ferais civilizados podem ser encontrados vivendo entre humanos e outras criaturas humanoides. Os ferais selvagens vagam pelo mato na companhia de animais, fadas e licantropos.

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)
- ✦ 2 dente-alongados caçadores (soldado de nível 6)
- ✦ 1 lobisomem (bruto de nível 8)
- ✦ 2 lobos atrozes (guerrilheiro de nível 5)



RALPH HORSLEY

FOMORIANO

Os fomorianos são uma raça antiga e maléfica nativa do Subterrâneo da Agrestia das Fadas. Eles vivem em cavernas de tamanho inacreditável e estranha beleza. Cristais luminosos e fungos bioluminescentes iluminam esses salões, de onde os fomorianos presidem cortes feéricas sinistras como monarcas.

Um fomoriano é um gigante feio e disforme com pele cinza-arroxeada. Suas deformidades incluem uma corcunda e membros tortos. A calvície é comum, mesmo entre as mulheres. Um dos olhos de um fomoriano é maior e mais ameaçador que o outro. Ao contrário de sua contraparte, esse "olho maligno" tem a íris fendida e uma coloração bizarra que varia de indivíduo para indivíduo.

Apesar de seu aspecto repulsivo, os fomorianos usam ferramentas e armas muito ornamentadas. Suas roupas, que consistem em saias e tabardos folgados, também é de qualidade superior.

Conhecimento Sobre os Fomorianos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Dos depósitos de calcário do Subterrâneo da Agrestia das Fadas, os ciclopes esculpem edificações similares a castelos. No interior dessas grandes estruturas residem seus mestres fomorianos. Os fomorianos são criaturas preguiçosas e por isso a maioria dos objetos que eles utilizam é produzida pelos ciclopes.

CD 25: A soberania dos fomorianos é incontestada em seus reinos subterrâneos. Muitas vezes sua influência se estende até mesmo à superfície, onde eles guerreiam contra as cortes eladrin.

CD 30: Emergindo na Agrestia das Fadas como um reflexo maligno dos poderosos titãs, os fomorianos se consideram como os seres mais importantes do universo. Há rumores de que os poderes do *olho maligno* estejam conectados a Gruumsh - talvez "uma bênção do deus caolho para que os fomorianos pudessem trazer sofrimento aos filhos de Corellon". Contudo, os fomorianos não veneram nenhuma divindade.

Fomoriano Combatente **Soldado de Elite de Nível 17**
Humanoide feérico (Enorme - Gigante) 3.200 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +13; visão da verdade 6
PV 332; **Sangrando** 166
CA 34; **Fortitude** 38, **Reflexos** 30, **Vontade** 32
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8
Pontos de Ação 1

⊕ **Maça** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 3; +22 vs. CA; 1d12+10 de dano; veja também *triturador de crânios*.

↷ **Olho Maligno** (mínima; sem limite)
À distância 5; +20 vs. Vontade; o alvo fica imobilizado (TR encerra). O alvo recupera seus movimentos se o fomoriano usar seu *olho maligno* sobre outra criatura.

Triturador de Crânios
O fomoriano combatente causa 2d10 de dano adicional nos ataques corpo a corpo realizados contra criaturas imobilizadas.

Tendência Maligno **Idiomas** Élfico
Perícias Intimidação +17

For 30 (+18)	**Des** 15 (+10)	**Sab** 10 (+8)
Con 22 (+14)	**Int** 11 (+8)	**Car** 18 (+12)

Equipamento gibão de peles, maça

Táticas do Fomoriano Combatente

O fomoriano combatente usa seu *olho maligno* para imobilizar um inimigo e em seguida o golpeia com sua maça. Ele gasta seu ponto de ação para realizar um segundo ataque corpo a corpo contra a mesma criatura se ela ainda estiver viva. Nas rodadas seguintes, o fomoriano combatente continua atacando um inimigo de cada vez com seu *olho maligno* antes de se aproximar para o abate.

Fomoriano Verdugo **Controlador de Elite de Nível 19**
Humanoide feérico (Enorme - Gigante) 4.800 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +16; visão da verdade 6
PV 362; **Sangrando** 181
CA 35; **Fortitude** 35, **Reflexos** 29, **Vontade** 33
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8
Pontos de Ação 1

⊕ **Mangual** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 3; +24 vs. CA; 2d6+7 de dano; veja também *inimigo estudado*.

↷ **Olho Maligno** (mínima; sem limite)
À distância 5; +22 vs. Vontade; o alvo sofre 3d6+5 de dano sempre que causar dano ao fomoriano verdugo. Se o verdugo usar este poder contra outro alvo, o alvo anterior não é mais afetado.

↷ **Canalizar a Dor** (padrão; sem limite)
À distância 8; +22 vs. Vontade; 4d6+5 de dano; veja também *inimigo estudado*.

✧ **Visões Dolorosas** (mínima; encontro)
Explosão contígua 4; +22 vs. Vontade; o alvo fica pasmo (TR encerra); veja também *inimigo estudado*.

Inimigo Estudado
O fomoriano verdugo recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas afetadas por seu *olho maligno*.

Tendência Maligno **Idiomas** Élfico
Perícias Intimidação +19

For 24 (+16)	**Des** 9 (+8)	**Sab** 14 (+11)
Con 21 (+14)	**Int** 12 (+10)	**Car** 21 (+14)

Equipamento gibão de peles, mangual

Táticas do Fomoriano Verdugo

O fomoriano verdugo fica na periferia do campo de batalha, confiando na proteção de seus aliados. Ele usa *olho maligno* contra o oponente com mais chances de atacá-lo. Em seguida ele emprega *canalizar a dor* rodada após rodada, gastando um ponto de ação para usar o poder duas vezes quando o inimigo estiver sangrando. Se os oponentes se aproximarem demais, a criatura aciona o poder *visões dolorosas*.

Grupos de Encontro

Além de fadas malignas e emissários drow, uma fortaleza fomoriana pode conter criaturas naturais capturadas ou criadas como serviçais.

Encontro de Nível 19 (13.800 PO)
- 1 fomoriano combatente (soldado de elite de nível 17)
- 1 fomoriano verdugo (controlador de elite de nível 19)
- 1 ciclope tecelão da batalha (guerrilheiro de nível 17)
- 3 ciclopes lenheiros (soldado de nível 16)



FORJADO BÉLICO

Os forjados bélicos são uma raça de construtos mágicos criados para a guerra e dotados de inteligência.

Conhecimento Sobre os Forjados Bélicos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo ou Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os forjados bélicos são assexuados e incapazes de se reproduzir. Eles são produzidos em fábricas mágicas chamadas forjas de criação e adquirem inteligência por meio de um ritual elaborado.

Grupos de Encontro

Os forjados bélicos são construídos para a guerra, lutando pelo lado que os criou. Em épocas de paz, eles servem como guardas e mercenários, trabalhando para qualquer criatura que compartilhe seus ideais e inclinações.

Encontro de Nível 4 (875 XP)

- ✦ 1 forjado bélico capitão (soldado de nível 6)
- ✦ 1 forjado bélico soldado (soldado de nível 4)
- ✦ 3 humanos sentinelas (soldado de nível 3)



DAVE ALLSOP / EVA WIDERMANN

Forjado Bélico Soldado	**Soldado de Nível 4**
Humanoide natural (Médio - Construto Vivo)	175 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +3
PV 56; **Sangrando** 28; veja também *determinação bélica*
CA 20; **Fortitude** 17, **Reflexos** 15, **Vontade** 14
Testes de Resistência +2 contra dano contínuo
Deslocamento 5

⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+9 vs. CA; 1d8+4 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do forjado bélico soldado; veja também *táticas do campo de batalha.*

Táticas do Campo de Batalha
O forjado bélico soldado recebe +1 de bônus nos ataques corpo a corpo se um de seus aliados estiver adjacente ao alvo.

Determinação Bélica (mínima, somente enquanto estiver sangrando; encontro)
O forjado bélico soldado recebe 14 pontos de vida temporários.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Intimidação +7, Tolerância +8

For 18 (+6)	**Des** 14 (+4)	**Sab** 12 (+3)
Con 16 (+5)	**Int** 10 (+2)	**Car** 10 (+2)

Equipamento armadura de placas, escudo pesado, espada longa

Táticas do Forjado Bélico Soldado

Os forjados bélicos soldados cooperam uns com os outros, empregando *táticas do campo de batalha* para se infiltrar e derrotar os adversários.

Forjado Bélico Capitão	**Soldado de Nível 6 (Líder)**
Humanoide natural (Médio - Construto Vivo)	250 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +4
Aura de Comando aura 10; os aliados dentro da aura recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque.
PV 72; **Sangrando** 36; veja também *determinação bélica*
CA 22; **Fortitude** 20, **Reflexos** 17, **Vontade** 18
Testes de Resistência +2 contra dano contínuo
Deslocamento 5

⊕ **Glaive** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +11 vs. CA; 2d4+5 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do forjado bélico capitão; veja também *táticas do campo de batalha.*

⊣ **Substituição Tática** (padrão; recarrega ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
O forjado bélico capitão realiza um ataque básico corpo a corpo. Se obtiver sucesso, o alvo é conduzido 1 quadrado e o capitão ou um aliado a até 10 quadrados dele ajusta 1 quadrado.

Táticas do Campo de Batalha
O forjado bélico soldado recebe +1 de bônus nos ataques corpo a corpo se um de seus aliados estiver adjacente ao alvo.

Determinação Bélica (mínima, somente enquanto estiver sangrando; encontro)
O forjado bélico capitão recebe 18 pontos de vida temporários.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Intimidação +11, Tolerância +11

For 20 (+8)	**Des** 14 (+5)	**Sab** 12 (+4)
Con 16 (+6)	**Int** 10 (+3)	**Car** 16 (+6)

Equipamento armadura de placas, glaive

Táticas do Forjado Bélico Capitão

O forjado bélico capitão emprega *substituição tática* para tirar os inimigos de sua formação de combate, criando aberturas que possam ser exploradas por seus aliados. Ele tenta se manter a até 10 quadrados deles para que possam se beneficiar de sua aura.

FUNESTO

Os funestos surgem onde ocorrem os grandes conflitos. Essas manifestações horrendas do Pendor das Sombras se alimentam de pesar e são frequentemente encarregadas de matar mortais poderosos que trapacearam a morte.

Os funestos são atraídos aos campos de batalha e normalmente estabelecem seus covis em ruínas próximas, alimentando-se do desespero duradouro que recobre a área. Alguns são agentes da Rainha de Rapina, enviados para buscar as almas daqueles que escaparam de suas garras. Estes atormentam suas presas, sussurrando desastres iminentes ou fracassos do passado, sabendo instintivamente os anseios ou arrependimentos de suas vítimas.

A arma de um funesto - se houver - transforma-se em pó quando a criatura morre.

Enxame de Corvos do Desgosto: Os corvos do desgosto são pássaros negros efêmeros com garras afiadas como navalhas. Esses arautos dos funestos bicam os restos dos cadáveres deixados após grandes batalhas e anunciam a chegada de seus mestres sombrios com grasnados agourentos e o farfalhar de suas asas.

Funesto Despedaçador de Almas **Guerrilheiro de Nível 25**
Humanoide sombrio (Médio) 7.000 XP

Iniciativa +27 **Sentidos** Percepção +27; visão no escuro
PV 236; **Sangrando** 118
CA 39; **Fortitude** 35, **Reflexos** 39, **Vontade** 36; veja também *semblante desolador*
Deslocamento 10; veja também *avanço do pesar*

⊕ **Garra** (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
+30 vs. CA; 2d8+7 de dano mais 2d8 de dano psíquico.

† **Adejar e Golpear** (padrão; recarrega ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Psíquico, Teleporte**
O funesto despedaçador de almas se teleporta 10 quadrados e desfere um ataque com as garras com vantagem de combate contra o alvo.

† **Avanço do Pesar** (padrão; encontro) ✦ **Psíquico**
O funesto despedaçador de almas se desloca 10 quadrados e desfere três ataques com as garras contra alvos diferentes em quaisquer pontos dessa trajetória.

Semblante Desolador ✦ Medo
Os ataques corpo a corpo e à distância realizados contra o funesto despedaçador de almas sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

Vantagem de Combate
O funesto despedaçador de almas causa 3d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +30, Intuição +27

For 24 (+19)	**Des** 36 (+25)	**Sab** 31 (+22)
Con 28 (+21)	**Int** 18 (+16)	**Car** 22 (+18)

Táticas do Funesto Despedaçador de Almas

O dilacerador de almas é um assassino sorrateiro que persegue sua presa e gosta de atacar de surpresa. Ele normalmente inicia com *avanço do pesar* e emprega *adejar e golpear* sempre que possível.

Funesto Ceifador **Soldado de Nível 27**
Humanoide sombrio (Médio) 11.000 XP

Iniciativa +26 **Sentidos** Percepção +24; visão no escuro
PV 254; **Sangrando** 127
CA 41; **Fortitude** 38, **Reflexos** 39, **Vontade** 38; veja também *semblante desolador*
Deslocamento 8, escalar 8 (patas de aranha)

⊕ **Segadeira do Pesar** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Psíquico**
+32 vs. CA; 4d10+8 de dano psíquico e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do funesto ceifador.

† **Golpe da Ceifa** (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Cura, Psíquico**
Requer segadeira; +32 vs. CA; 4d10+24 de dano psíquico e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do funesto ceifador. Se o alvo for reduzido a 0 ponto de vida ou menos por este ataque, o funesto ceifador recupera 60 pontos de vida.

Semblante Desolador ✦ Medo
Os ataques corpo a corpo e à distância realizados contra o funesto ceifador sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Intimidação +26, Intuição +24

For 26 (+21)	**Des** 32 (+24)	**Sab** 22 (+19)
Con 30 (+23)	**Int** 18 (+17)	**Car** 26 (+21)

Equipamento robes, segadeira

Táticas do Funesto Ceifador

O ceifador gosta de se concentrar em um inimigo por vez, golpeando com sua segadeira. Ele aguarda que a vítima esteja sangrando antes de usar *golpe da ceifa*.

Funesto Senhor da Morte **Espreitador de Nível 28 (Líder)**
Humanoide sombrio (Grande) 13.000 XP

Iniciativa +31 **Sentidos** Percepção +26; visão no escuro
Sussurros da Lamentação aura 1; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura fica pasmo até o começo do seu próximo turno.
PV 204; **Sangrando** 102
CA 42; **Fortitude** 38, **Reflexos** 41, **Vontade** 38
Deslocamento 8, voo 10 (pairar); alternância

⊕ **Segadeira Obscura** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico, Psíquico**
Alcance 2; +32 vs. CA; 4d10+9 de dano necrótico e psíquico e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do funesto senhor da morte.

† **Ceifar e Dispersar** (padrão; recarrega ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Necrótico, Psíquico, Teleporte**
O funesto senhor da morte desfere um ataque com sua *segadeira obscura*, teleporta 10 quadrados e torna-se incorpóreo até o começo do seu próximo turno.

Semblante Desolador ✦ Medo
Os ataques corpo a corpo e à distância realizados contra o funesto senhor da morte sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +32, Intuição +26

For 28 (+23)	**Des** 36 (+27)	**Sab** 24 (+21)
Con 30 (+24)	**Int** 24 (+21)	**Car** 30 (+24)

Equipamento robes, segadeira

Táticas do Funesto Senhor da Morte

O senhor da morte prefere táticas de ataque-e-fuga, atravessando as paredes para golpear seus inimigos. Ele emprega *ceifar e dispersar* sempre que possível, golpeando com sua segadeira e se teleportando para uma posição mais vantajosa.

Enxame de Corvos do Desgosto	**Bruto de Nível 27**
Animal sombrio (Médio - Enxame)	11.000 XP

Iniciativa +20 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro

Ataque em Enxame aura 1; usando uma ação livre, o enxame de corvos do desgosto realiza um ataque básico contra qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura.

PV 296; **Sangrando** 148

CA 39; **Fortitude** 37, **Reflexos** 39, **Vontade** 36

Resistências metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância; **Vulnerabilidades** 10 a ataques contíguos ou de área

Deslocamento 2, voo 12 (pairar)

⊕ **Enxame de Garras** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+30 vs. Reflexos; 2d8+4 de dano mais 1d8 de dano necrótico.

⸸ **Cólera Homicida** (padrão, somente enquanto estiver sangrando; encontro)
O enxame de corvos do desgosto ajusta 6 quadrados, podendo atravessar quadrados ocupados por inimigos. Ele realiza um ataque básico corpo a corpo contra qualquer criatura num quadrado em que ingressar. O enxame não pode atacar um alvo mais de uma vez dessa maneira e deve encerrar seu deslocamento num quadrado desocupado.

Tendência Imparcial	**Idiomas** –	
For 20 (+18)	**Des** 24 (+20)	**Sab** 12 (+14)
Con 16 (+16)	**Int** 2 (+9)	**Car** 18 (+17)

Táticas do Enxame de Corvos do Desgosto

Sem um funesto para comandar suas ações, os corvos do desgosto se comportam de forma similar aos corvos comuns. Eles só se reúnem em enxames quando recebem ordens de seus mestres, atacando seus inimigos sem misericórdia. Quando estiver sangrando, o enxame de corvos do desgosto utiliza *cólera homicida* para deixar uma trilha de sangue entre seus oponentes.

Conhecimento Sobre os Funestos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: Embora pareçam demônios mortos-vivos, os funestos não são nem uma coisa nem outra. Eles são fragmentos da morte encarnados, geralmente atraídos para lugares onde um grande número de criaturas morreu, como campos de batalha.

CD 30: Muitos funestos servem à Rainha de Rapina e são encarregados de matar mortais poderosos que enganaram a morte. Outros servem entidades que possuem poder sobre a mortalidade.

Os funestos residem em covis sinistros, como fossos repletos de estacas e cavernas úmidas. Dentro de suas residências há vários nichos contendo troféus macabros e restos de vítimas do passado. Cada um desses vestígios conta uma história mais deprimente que o anterior. Vigiando esses covis há hostes de corvos do desgosto, que se aglomeram em enxames raivosos quando provocados. Esses pássaros também seguem seus mestres até campos de batalhas recentes, entre outros cenários de massacres, para devorar os restos de cadáveres frescos.

CD 35: Os funestos são a proteção da Rainha de Rapina contra as tramas insondáveis dos andarilhos da noite independentes. Eles também se opõem aos gigantes da morte - outrora invasores do Caos Elemental, agora ligados ao Pendor das Sombras - que agem contra os desejos de sua divindade.

CD 40: Alguns heróis entre os shadar-kai, além de outras criaturas que servem à Rainha de Rapina sem hesitar, podem ascender ao status de funesto. Essa é uma das formas pelas quais shadar-kai poderosos podem alcançar a imortalidade que sua raça tanto anseia.



DAVE ALLSOP

Grupos de Encontro

Os funestos trabalham bem uns com os outros, formando esquadrões para executar suas tarefas. Além disso, eles podem se aliar a outras criaturas, se isso lhes ajudar a completar uma missão, contanto que o preço não seja caro demais. Os funestos ceifadores e despedaçadores de almas podem ser encontrados cavalgando wyverns apavorantes, especialmente quando estiverem acompanhando um senhor da morte.

Encontro de Nível 26 (50.000 XP)
- ✦ 2 funestos despedaçadores de almas (guerrilheiro de nível 25)
- ✦ 2 enxames de corvos do desgosto (bruto de nível 27)
- ✦ 1 cavaleiro da morte (draconato paladino) (soldado de elite de nível 25)

Encontro de Nível 27 (55.150 XP)
- ✦ 3 funestos ceifadores (soldado de nível 27)
- ✦ 3 wyverns apavorantes (guerrilheiro de nível 24)

GALEB DUHR

Os galeb duhrs, criaturas implacáveis de pedra viva geralmente servem aos gigantes da colina ou aos titãs da terra e sua natureza é igualmente dura e incansável.

Galeb Duhr Rompe-Chão **Artilheiro de Nível 8**
Humanoide elemental (Médio - Terra) 350 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +12; sentido sísmico 10
PV 73; **Sangrando** 36
CA 22; **Fortitude** 23, **Reflexos** 18, **Vontade** 20
Imunidades petrificação, venenoso
Deslocamento 4 (caminhar na terra), escavar 6

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)
+13 vs. CA; 1d8+6 de dano.

Arremessar Pedra (padrão; sem limite)
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +13 vs. CA; 1d10+6 de dano. Todos os quadrados dentro da área se tornam terreno acidentado. O rompe-chão é capaz de criar pedras para arremessar se não houver rochas disponíveis.

Onda de Choque (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
Explosão contígua 2; +12 vs. Fortitude; 1d6+6 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

Tendência Imparcial **Idiomas** Anão, Gigante
Perícias Furtividade +9

For 23 (+10)	**Des** 10 (+4)	**Sab** 16 (+7)
Con 19 (+8)	**Int** 12 (+5)	**Car** 12 (+5)

Táticas do Galeb Duhr Rompe-Chão

O galeb duhr rompe-chão se disfarça como um rochedo até atacar. Ele inicia o combate usando o poder *arremessar pedra* para lançar rochas sobre um grupo de inimigos. Ele mira a dianteira do grupo, retardando seu avanço com a geração de terreno acidentado. O rompe-chão continua a arremessar pedras até que os adversários se aproximem e nesse momento libera sua *onda de choque*.



Galeb Duhr Convocador das Rochas **Controlador de Nível 11**
Humanoide elemental (Médio - Terra) 600 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +12; sentido sísmico 10
PV 118; **Sangrando** 59
CA 25; **Fortitude** 26, **Reflexos** 21, **Vontade** 22
Imunidades petrificação, venenoso
Deslocamento 4 (caminhar na terra), escavar 6

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)
+16 vs. CA; 2d8+4 de dano.

Ataque de Rolamento (padrão; sem limite)
O galeb duhr convocador das rochas desloca-se até 4 quadrados e ataca um alvo adjacente; +14 vs. Fortitude; 2d8+6 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.

Aperto Terroso (padrão; sem limite)
Um punho de terra ergue-se para prender um alvo. À distância 10; +14 vs. Fortitude; o alvo fica impedido (TR encerra). O alvo deve estar em contato direto com o solo ou o ataque fracassa. O convocador das rochas só pode usar *aperto terroso* contra uma criatura por vez.

Terreno Rochoso (mínima; sem limite)
À distância 10; até 4 quadrados dentro do alcance do poder tornam-se terreno acidentado. Os quadrados não precisam ser adjacentes, mas o terreno afetado deve ser de terra ou rocha.

Tendência Imparcial **Idiomas** Anão, Gigante
Perícias Furtividade +10

For 19 (+9)	**Des** 10 (+5)	**Sab** 15 (+7)
Con 22 (+11)	**Int** 13 (+6)	**Car** 13 (+6)

Táticas do Galeb Duhr Convocador das Rochas

Como o rompe-chão, o convocador das rochas se disfarça como um rochedo até atacar. Ele usa *terreno rochoso* a cada turno para limitar a capacidade de ajuste ou fuga do inimigo. Ao mesmo tempo, ele emprega *aperto terroso* para reter um adversário ou *ataque de rolamento* para derrubá-lo.

Conhecimento Sobre os Galeb Duhrs

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Muito tempo atrás, todos os anões eram escravos dos gigantes e dos titãs. Muitos destes anões nunca conseguiu fugir durante a primeira revolução, incluindo os galeb duhrs. Contudo, ao contrário dos azeres que continuam a servir seus mestres no Caos Elemental, muitos galeb duhrs escaparam de seus mestres brutais e chegaram ao mundo natural. Por outro lado, outros ainda estão a serviço de seus mestres, os gigantes da colina e titãs da terra, tanto no Caos Elemental quanto no mundo natural.

Grupos de Encontro

Os galeb duhrs normalmente são vistos com outros de sua raça e às vezes com gárgulas e outros elementais da terra.

Encontro de Nível 11 (3.000 XP)
- 1 galeb duhr convocador das rochas (controlador de nível 11)
- 4 gárgulas (espreitador de nível 9)
- 1 bulette (guerrilheiro de elite de nível 9)

FRANCIS TSAI

GÁRGULA

Semelhante a uma grotesca estátua de pedra, a gárgula é uma feroz predadora voadora que adora torturar criaturas mais fracas. As gárgulas chegaram ao mundo há muito tempo, vindas do Caos Elemental em busca de presas, e estabelecem seus covis no alto de edifícios de pedra ou plataformas em penhascos.

Conhecimento Sobre as Gárgulas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: As gárgulas preferem fazer seus ninhos no alto de montanhas ou de edifícios de pedra; contudo, também é possível encontrá-las em cavernas nas profundezas. Há rituais capazes de invocar gárgulas para servirem como guardiãs de prisões ou outros lugares, ou para perseguirem pessoas ou objetos.

Grupos de Encontro

As gárgulas caçam em bandos, embora também se aliem com outras criaturas ligadas ao elemento terra, ou com conjuradores malignos e cultistas demoníacos.

Encontro de Nível 9 (2.400 XP)
- ✦ 3 gárgulas (espreitador de nível 9)
- ✦ 1 abocanhador murmurante (controlador de nível 10)
- ✦ 2 galeb duhrs rompe-chão (artilheiro de nível 8)

Gárgula **Espreitador de Nível 9**
Humanoide elemental (Médio - Terra) 400 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +12; visão no escuro
PV 77; **Sangrando** 38
CA 25; **Fortitude** 21, **Reflexos** 19, **Vontade** 19
Imunidades petrificação
Deslocamento 6, voo 8; veja também *ataque aéreo de passagem*

(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+14 vs. CA; 2d6+5 de dano.

+ **Ataque Aéreo de Passagem** (padrão; recarrega quando utiliza *forma de pedra*)
A gárgula voa 8 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. Se obtiver sucesso, o alvo fica derrubado. A gárgula não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Forma de Pedra (padrão; sem limite)
A gárgula se torna uma estátua e adquire resistência 25 contra todos os tipos de dano, regeneração 3 e sentido sísmico 10. Ela perde todos os demais sentidos e fica incapacitada de realizar ações neste estado, exceto reverter à sua forma normal (usando uma ação mínima).

Tendência Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Furtividade +12

For 21 (+9)	**Des** 17 (+7)	**Sab** 17 (+7)
Con 17 (+7)	**Int** 5 (+1)	**Car** 17 (+7)

Táticas da Gárgula

As gárgulas permanecem como estátuas até detectarem a presença de intrusos por meio de seu sentido sísmico. Quando as presas chegam a 10 quadrados de distância, ela reverte à sua forma normal e realiza *ataques aéreos de passagem* contra os alvos ao seu alcance. Eventualmente sua impaciência leva a melhor e ela aterrissa para enfrentar os inimigos no corpo a corpo. Se os inimigos se mostrarem muito fortes, a gárgula foge e busca um local seguro para se abrigar, revertendo à sua *forma de pedra* e regenerando-se.

Gárgula Nabassu **Espreitador de Nível 18**
Humanoide elemental (Médio - Terra) 2.000 XP

Iniciativa +20 **Sentidos** Percepção +17; visão no escuro
Olhar Sangueardente (Flamejante) aura 2; qualquer criatura sofrendo dano contínuo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano flamejante e fica enfraquecida (até deixar a aura). Se estiver em *forma de pedra*, sua aura não funciona.
PV 136; **Sangrando** 68
CA 32; **Fortitude** 30, **Reflexos** 30, **Vontade** 28
Imunidades petrificação
Deslocamento 6, voo 8

(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+23 vs. CA; 2d8+7 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

+ **Mordida Selvagem** (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Cura**
+23 vs. CA; 2d6+7 de dano (2d10+7 contra um alvo sangrando ou enfraquecido). Além disso, a gárgula recupera um número de pontos de vida igual ao valor do dano causado.

Forma de Pedra (padrão; sem limite)
A gárgula torna-se uma estátua e adquire resistência 30 contra todos os tipos de dano, regeneração 5 e sentido sísmico 10. Ela perde todos os demais sentidos e fica incapacitada de realizar ações neste estado, exceto reverter à sua forma normal (usando uma ação mínima).

Tendência Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Furtividade +21

For 25 (+16)	**Des** 24 (+16)	**Sab** 17 (+12)
Con 22 (+15)	**Int** 5 (+6)	**Car** 20 (+14)

Táticas da Gárgula Nabassu

A gárgula nabassu se disfarça como uma estátua de pedra até que os oponentes se aproximem, e então reverte à sua forma normal e ataca com as garras, tentando afetar os inimigos feridos com seu *olhar sangueardente*. Ela emprega *mordida selvagem* contra o primeiro inimigo a sucumbir à sua aura e volta a utilizá-la quando o poder se recarrega.



RON SPEARS

GARRA ÓSSEA

Os Garras ósseas são mortos-vivos criados pela magia, construídos para caçar e matar seres vivos. Liches, necrossacerdotes de Orcus, shadar-kai necromantes e outros indivíduos cruéis os empregam como agentes e vigias. Suas garras em forma de espetos se contraem e estendem o tempo todo, às vezes atingindo instantaneamente um alcance de 3m ou mais antes de se contraírem lentamente.

Garra Óssea **Soldado de Nível 14**
Autômato sombrio (Grande - Morto-vivo) 1.000 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 136; **Sangrando** 68; veja também *pulso necrótico*
CA 30; **Fortitude** 24, **Reflexos** 27, **Vontade** 25
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 8

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 3; +20 vs. CA; 1d12+6 de dano.

✧ **Pulso Necrótico** (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro)
✦ **Cura, Necrótico**
Explosão contígua 10; os aliados mortos-vivos dentro da área da explosão recuperam 10 pontos de vida, enquanto os inimigos sofrem 10 de dano necrótico.

Oportunista Incansável
Se obtiver sucesso num ataque de oportunidade, o garra óssea pode realizar outro ataque de oportunidade contra o mesmo alvo.

Alcance Ameaçador
O garra óssea pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (3 quadrados).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +18, Intimidação +16

For 17 (+10)	**Des** 23 (+13)	**Sab** 12 (+8)
Con 16 (+10)	**Int** 10 (+7)	**Car** 18 (+11)

Táticas do Garra Óssea

O garra óssea empala os adversários com suas garras, aproveitando-se do seu alcance ameaçador para desencorajar a fuga dos inimigos.

Conhecimento Sobre os Garras Ósseas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Religião CD 20: Os garras ósseas são construtos mortos-vivos inteligentes que apreciam caçar e matar seres vivos.

Arcanismo CD 25: Um garra óssea é criado através de um ritual macabro que aprisiona uma alma poderosa e maligna a um amálgama especialmente preparado de carne e ossos de mortos-vivos. Os detalhes deste ritual são um segredo bem guardado partilhado apenas por alguns poucos liches e necromantes. Cabalas que desejam possuir esse conhecimento já recorreram à diplomacia, roubo e guerras clandestinas para adquiri-lo.

Religião CD 30: Embora os rumores afirmem que os primeiros garras ósseas foram criados por um lich poderoso a serviço de Vecna, a verdade é que um conciliábulo de bruxas lideradas por uma poderosa bruxa da noite chamada Grigwartha criou o primeiro garra óssea há mais de um século. Elas inventaram um ritual que combina a carne e os ossos de ogros com a alma aprisionada de um oni. Embora os componentes possam variar, o ritual é sempre o mesmo entre os que o conhecem.

Arcanismo CD 35: Grigwartha oferece seu conhecimento do ritual de criação dos garras ósseas em troca de favores a serem prestados posteriormente. Dessa forma, ela tem uma vasta rede de indivíduos e criaturas em seu débito.

Grupos de Encontro

Os garras ósseas podem aparecer em qualquer cenário, sempre a serviço do mal. Eles operam como guardiões, soldados e até mesmo assassinos.

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)
- ✦ 2 garras ósseas (soldado de nível 14)
- ✦ 1 lich (humano mago) (controlador de elite de nível 14)
- ✦ 1 guardião protetor (soldado de nível 14)



DAVE ALLSOP

GIGANTE

Os GIGANTES SÃO CRIATURAS HUMANOIDES DESCOMUNAIS ligadas à essência do mundo natural, sejam leitos de rochas, incêndios incontroláveis, tempestades violentas ou a morte inevitável. Os primeiros gigantes eram enormes titãs de fogo e gelo, tempestade e pedra. Esses gigantes trabalharam para os senhores primordiais moldando o mundo recém-criado.

Nas eras transcorridas desde os primórdios, os gigantes se multiplicaram e se espalharam, encontrando lugares para viver em outros planos além do Caos Elemental, incluindo o Pendor das Sombras e a Agrestia das Fadas e até mesmo no reino das divindades inimigas de seus mestres, o Mar Astral. Contudo, os gigantes preferem o mundo que ajudaram a criar, e lá, indivíduos de todas as variedades podem ser encontrado. De fato, quando os primordiais se retiraram do mundo, um dos primeiros impérios daquela era ancestral foi erguido pelos gigantes e seus escravos, os filhos de Moradin. Mas esses dias inebriantes há muito se foram.

Os gigantes e os titãs tendem a se estabelecer em ambientes extremos, incluindo savanas, picos de montanhas, caldeiras vulcânicas e desertos calcinantes. Esses ambientes brutais fazem com que os gigantes se lembrem do Caos Elemental, de onde seus ancestrais surgiram.

Os gigantes como um todo não respondem a nenhum mestre ou poder maior, nem são conhecidos por se auxiliarem mutuamente. Na verdade, os clãs de gigantes muitas vezes guerreiam entre si, embora ninguém, exceto eles mesmos, saiba pelo que lutam. Contudo, se um primordial aprisionado ou perdido retornasse ao mundo, os gigantes da linhagem que um dia lhe foi leal, certamente obedeceriam a suas ordens. Os gigantes têm ótima memória e suas histórias orais vêm de eras muito antigas. A maioria dos clãs aguarda o dia em que poderá renovar seu domínio sobre o mundo ao serviço de uma entidade primordial irrefreável.

GIGANTE DA MORTE

O GIGANTE DA MORTE COLETA ALMAS, aprisionando os indivíduos que assassina numa mortalha de espíritos lamentosos de onde extrai seu poder e sustento.

Os gigantes da morte (e seus primos maiores, os titãs da morte) eram seres elementais que se mudaram para o Pendor das Sombras, onde evoluíram para os horrendos ladrões de almas que se tornaram. Eles possuem poucos laços remanescentes com o Caos Elemental e raramente se associam a outros tipos de gigantes.

Gigante da Morte **Bruto de Nível 22**
Humanoide sombrio (Grande - Gigante) 4.150 XP

Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +19; visão no escuro
Apanhador de Almas aura 5; qualquer criatura que morrer dentro da aura concede um fragmento de alma ao gigante (veja *mortalha de almas*).
PV 225; **Sangrando** 127
CA 34; **Fortitude** 37, **Reflexos** 33, **Vontade** 31
Resistências 15 vs. necrótico
Deslocamento 7

⊕ **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +25 vs. CA; 4d6+9 de dano (dec. 6d6+33).

Explosão de Fogo Anímico (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
Explosão contígua 1; +23 vs. Reflexos; 2d8+5 de dano necrótico. O gigante da morte precisa gastar um fragmento de alma para acionar este poder.

Consumir Fragmento de Alma (mínima; sem limite) ✦ **Cura**
O gigante da morte gasta um fragmento de alma e recupera 20 pontos de vida.

Mortalha de Almas
A *mortalha de almas* contém fragmentos de almas que giram em torno do gigante da morte para protegê-lo e fortalecê-lo. No começo de um encontro, a *mortalha de almas* contém quatro fragmentos. Enquanto a *mortalha de almas* estiver exaurida de fragmentos, o gigante da morte sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

Tendência Maligno **Idiomas** Gigante
Perícias Intimidação +18
For 28 (+20) **Des** 20 (+16) **Sab** 16 (+14)
Con 25 (+18) **Int** 12 (+12) **Car** 15 (+13)
Equipamento cota de malha, machado grande

TÁTICAS DO GIGANTE DA MORTE

O gigante da morte entra em combate empunhando seu machado grande, concentrando seus ataques sobre um único inimigo. Ele utiliza *explosão de fogo anímico* quando está cercado por vários oponentes e emprega *consumir fragmento de alma* até três vezes na mesma rodada para se curar quando estiver sangrando.

O gigante da morte procura estar cercado por aliados mais fracos, que possa matar facilmente, seja com seu machado ou com sua *explosão de fogo anímico*, para receber fragmentos de almas (utilizando sua aura *apanhador de almas*).

Titã da Morte **Bruto de Elite de Nível 25**
Humanoide sombrio (Enorme - Gigante) 14.000 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +20; visão no escuro
Cauterizar Almas aura 5; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque e em todas as defesas; qualquer criatura que morrer dentro da aura concede um fragmento de alma ao gigante (veja *mortalha de almas*).
PV 574; **Sangrando** 287
CA 39; **Fortitude** 42, **Reflexos** 38, **Vontade** 35
Resistências 30 vs. necrótico
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8
Pontos de Ação 1

⊕ **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 3; +28 vs. CA; 2d8+10 de dano (dec. 6d8+26).

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O titã da morte desfere dois ataques com seu machado grande.

Devorador de Almas (padrão; recarrega ⚅) ✦ Necrótico
À distância 5; +28 vs. Fortitude; o alvo perde 1 pulso de cura e a mortalha de almas do titã da morte adquire um fragmento de alma. Um alvo sem pulsos de cura sofre dano igual à metade do seu total de pontos de vida.

Explosão de Fogo Anímico (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
Explosão contígua 1; +26 vs. Reflexos; 2d12+6 de dano necrótico. O titã da morte precisa gastar um fragmento de alma para acionar este poder.

Consumir Fragmento de Alma (mínima; sem limite) ✦ **Cura**
O titã da morte gasta um fragmento de alma e recupera 20 pontos de vida.

Mortalha de Almas
A *mortalha de almas* contém fragmentos de almas que giram em torno do titã da morte para protegê-lo e fortalecê-lo. No começo de um encontro, a *mortalha de almas* contém quatro fragmentos. Enquanto a *mortalha de almas* estiver exaurida de fragmentos, o titã da morte sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque.

Tendência Maligno **Idiomas** Gigante
Perícias Intimidação +20
For 31 (+22) **Des** 23 (+18) **Sab** 17 (+15)
Con 27 (+20) **Int** 12 (+13) **Car** 16 (+15)
Equipamento armadura de placas, machado grande



Táticas do Titã da Morte

O titã da morte emprega as mesmas táticas do gigante da morte, exceto que usa *devorador de almas* no começo da batalha e realiza *ataques duplos* sempre que possível.

Conhecimento Sobre os Gigantes da Morte

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: Os gigantes da morte caçam criaturas vivas no seu território nativo, o Pendor das Sombras. No mundo natural, eles se abrigam sob grandes cemitérios, em mausoléus ou em necrópoles vazias, entre outros lugares onde o véu entre o mundo e o Pendor das Sombras é especialmente tênue.

CD 30: Os gigantes da morte obtêm seu sustento roubando e devorando almas vivas. Eles não precisam fazer isso com frequência; contudo, muitas vezes caçam seres vivos como uma espécie de passatempo macabro.

Grupos de Encontro

Os gigantes da morte aliam-se a mortos-vivos poderosos, cultos à morte que realizam rituais de sacrifício e outras criaturas do Pendor das Sombras.

Encontro de Nível 24 (33.800 XP)

- ✦ 1 titã da morte (bruto de elite de nível 25)
- ✦ 2 gigantes da morte (bruto de nível 22)
- ✦ 1 espectro do vácuo (espreitador de nível 23)
- ✦ 1 necrossacerdote hierofante (controlador de elite de nível 21)

Gigante da Tempestade

No Caos Elemental, os gigantes da tempestade são os servos preferidos dos primordiais, com direitos de soberania sobre as raças inferiores de gigantes. No mundo natural, eles mantêm suas cortes em espetaculares fortalezas submarinas e incríveis castelos nas nuvens.

Gigante da Tempestade	**Controlador de Nível 24**
Humanoide elemental (Grande - Aquático, Gigante)	6.050 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +21

Fúria Tempestuosa (Elétrico, Trovejante) aura 2; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano elétrico e trovejante; as criaturas que não forem gigantes da tempestade ou titãs da tempestade consideram a área dentro da aura como terreno acidentado e não conseguem voar.

PV 228; **Sangrando** 114

CA 38; **Fortitude** 39, **Reflexos** 36, **Vontade** 36

Resistências 15 vs. elétrico, 15 vs. trovejante

Deslocamento 8, voo 10 (pairar), natação 8

⊕ **Espada Grande Crepitante** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Elétrico**
Alcance 2; +29 vs. CA; 1d12+10 de dano mais 1d8 de dano elétrico.

↠ **Espada Arrebatadora** (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Arma, Elétrico**
Requer espada grande; rajada contígua 2; +29 vs. CA; 2d8+10 de dano mais 1d8 de dano elétrico.

↠ **Arremessar Trovão** (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico, Trovejante**
À distância 10; +27 vs. Reflexos; 2d6+6 de dano elétrico e trovejante e o alvo é empurrado 3 quadrados e fica pasmo (TR encerra).

↠ **Ventos Uivantes** (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Trovejante**
Explosão contígua 4; +27 vs. Fortitude; 1d12+6 de dano trovejante e o alvo é empurrado 4 quadrados e fica derrubado. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo é empurrado 1 quadrado, mas não fica derrubado.

Tendência Maligno **Idiomas** Gigante

Perícias Diplomacia +23, Intimidação +23

For 30 (+22)	**Des** 22 (+18)	**Sab** 19 (+16)
Con 28 (+21)	**Int** 14 (+14)	**Car** 22 (+18)

Equipamento espada grande

JASON ENGLE (2)

Táticas do Gigante da Tempestade

O gigante da tempestade prefere arremessar trovões de uma distância segura. Quando os inimigos se aproximam a 4 quadrados da criatura, ela usa *ventos uivantes* para empurrá-las para trás e ter a oportunidade de se afastar. Se a habilidade se recarregar durante o combate corpo a corpo, o gigante imediatamente volta a acioná-la, caso contrário, ele conta com seu alcance, atacando com sua espada grande e empregando *espada arrebatadora* se houver dois inimigos próximos.

Titã da Tempestade **Controlador de Elite de Nível 27**
Humanoide elemental (Enorme - Aquático, Gigante) 22.000 XP

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepção +22

Fúria Tempestuosa (Elétrico, Trovejante) aura 4; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano elétrico e trovejante; as criaturas que não forem gigantes da tempestade ou titãs da tempestade consideram a área dentro da aura como terreno acidentado e não conseguem voar.

PV 506; **Sangrando** 253

CA 43; **Fortitude** 43, **Reflexos** 38, **Vontade** 38

Resistências 30 vs. elétrico, 30 vs. trovejante

Testes de Resistência +2

Deslocamento 8, voo 10 (pairar), natação 8

Pontos de Ação 1

⊕ **Espada Grande Estrondosa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Elétrico, Trovejante**
Alcance 3; +32 vs. CA; 2d6+11 de dano mais 2d8 de dano elétrico e trovejante.

Ataque Duplo (padrão; encontro) ✦ **Arma, Elétrico, Trovejante**
O titã da tempestade desfere dois ataques com sua espada grande estrondosa.

Arremessar Trovão (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico, Trovejante**
À distância 10; +30 vs. Reflexos; 3d6+6 de dano elétrico e trovejante e o alvo é empurrado 3 quadrados e fica pasmo (TR encerra).

Ventos Uivantes (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Trovejante**
Explosão contígua 4; +30 vs. Fortitude; 2d12+6 de dano trovejante e o alvo é empurrado 4 quadrados e fica derrubado. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo é empurrado 1 quadrado, mas não fica derrubado.

Tendência Maligno **Idiomas** Gigante, Primordial

Perícias Diplomacia +24, Intimidação +24

For 33 (+24)	**Des** 22 (+19)	**Sab** 19 (+17)
Con 29 (+22)	**Int** 14 (+15)	**Car** 22 (+19)

Equipamento espada grande

Táticas do Titã da Tempestade

O titã da tempestade emprega táticas similares às do gigante da tempestade, exceto que utiliza *ataques duplos* sempre que possível.

Conhecimento Sobre os Gigantes da Tempestade

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: Os gigantes da tempestade constroem (ou forçam criaturas inferiores a construir) grandes castelos no alto das montanhas, sobre ilhas flutuantes e às vezes nos oceanos do mundo. Eles respiram água e ar com a mesma facilidade.

CD 30: Alguns desses gigantes empregam rituais para invocar grandes tempestades quando seus exércitos marcham. Esses dilúvios, raros na história, são chamados de Tempestades Precursoras.

Grupos de Encontro

Os gigantes da tempestade são frequentemente encontrados na companhia de outros gigantes, embora também possam ser vistos com praticamente qualquer criatura poderosa e estão envolvidos em quase todas as grandes tramas e conspirações mundiais.





Encontro de Nível 27 (58.000 XP)
- ✦ 1 titã da tempestade (controlador de elite de nível 27)
- ✦ 1 ciclone trovejante (artilheiro de elite de nível 26)
- ✦ 2 górgones da tempestade (guerrilheiro de nível 26)

Gigante da Terra

Criaturas de pedras e rochas, os gigantes da terra são monstros mesquinhos, rudes e territoriais que costumam escravizar criaturas menores e mais fracas.

Os gigantes da terra vivem em cavernas nas montanhas, bem como vales, planícies rochosas, desfiladeiros e contrafortes.

Gigante da Colina	**Bruto de Nível 13**
Humanoide natural (Grande - Gigante)	800 XP
Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +7	
PV 159; **Sangrando** 79	
CA 25; **Fortitude** 27, **Reflexos** 21, **Vontade** 23	
Deslocamento 8	
(+) **Clava Grande** (padrão; sem limite) ✦ Arma	
Alcance 2; +15 vs. CA; 2d10+7 de dano.	
Clava Arrebatadora (padrão; encontro) ✦ **Arma**	
O gigante da colina desfere um ataque com sua clava grande contra dois alvos Médios ou menores. Se obtiver sucesso, o alvo é empurrado 2 quadrados e fica derrubado.	
Arremessar Rocha (padrão; sem limite)	
À distância 8/16; +15 vs. CA; 2d6+5 de dano.	
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante	
Perícias Atletismo +16	
For 21 (+11) **Des** 8 (+5) **Sab** 12 (+7)	
Con 19 (+10) **Int** 7 (+4) **Car** 9 (+5)	
Equipamento gibão de peles, clava grande	

Táticas do Gigante da Colina

O gigante da colina arremessa rochas contra os oponentes até que eles se aproximem o suficiente para o combate corpo a corpo e nesse momento saca sua clava grande. Assim que dois alvos menores estiverem ao seu alcance, o gigante utiliza *clava arrebatadora* para derrubá-los. O gigante da colina é esperto o suficiente para fugir se estiver em franca desvantagem.

Titã da Terra	**Bruto de Elite de Nível 16**
Humanoide elemental (Enorme - Gigante, Terra)	2.800 XP
Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +9	
PV 384; Sangrando 192	
CA 31; **Fortitude** 33, **Reflexos** 27, **Vontade** 28	
Imunidades petrificação	
Testes de Resistência +2	
Deslocamento 6	
Pontos de Ação 1	
(+) **Pancada** (padrão; sem limite)	
Alcance 3; +20 vs. CA; 2d10+6 de dano.	
Ataque Duplo (padrão; sem limite)	
O titã da terra desfere duas pancadas.	
Arremessar Rocha (padrão; sem limite)	
À distância 20; +18 vs. Reflexos; 2d8+6 de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).	
Tremor de Terra (padrão; encontro)	
Explosão contígua 2; +18 vs. Fortitude; 2d10+6 de dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do titã da terra. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica atordoado.	
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante, Primordial	
Perícias Atletismo +19	
For 23 (+14) **Des** 8 (+7) **Sab** 12 (+9)	
Con 22 (+14) **Int** 11 (+8) **Car** 13 (+9)	

JASON ENGLE

Táticas do Titã da Terra

O titã da terra arremessa rochas contra os oponentes até que eles se aproximem o suficiente para o combate corpo a corpo e nesse momento começa a espancá-los com seus punhos rochosos, gastando um ponto de ação para usar *tremor de terra*. Ao contrário de seus primos, os gigantes da colina, os titãs da terra continuam a lutar mesmo que estejam perdendo a batalha.

Conhecimento Sobre os Gigantes da Terra

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os gigantes da terra são os mais rudes de todos os gigantes. Eles vivem em ravinas, desertos e desfiladeiros, embora as raças menores (como os gigantes da colina) costumem dar preferência a passagens e vales montanhosos.

CD 25: Muitos anões escravizados pelos gigantes da terra foram transformados em galeb duhrs. Alguns deles continuam a servir os gigantes, enquanto outros fugiram e consideram os gigantes (da terra em particular) como inimigos mortais.

Grupos de Encontro

Os gigantes da terra se associam com outros gigantes, assim como com galeb duhrs e outros humanoides monstruosos e selvagens.

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
- ✦ 3 gigantes da colina (bruto de nível 13)
- ✦ 1 fera deslocadora líder da matilha (guerrilheiro de elite de nível 13)

Encontro de Nível 16 (7.800 XP)
- ✦ 1 titã da terra (bruto de elite de nível 16)
- ✦ 2 gigantes da colina (bruto de nível 13)
- ✦ 2 trolls da guerra (soldado de nível 14)
- ✦ 4 ogros caceteiros (lacaio de nível 16)

Gigante do Fogo

Autodenominados mestres das chamas, os gigantes do fogo são tiranos militaristas que adoram testar sua capacidade em combate contra adversários formidáveis.

Os gigantes do fogo normalmente vivem em regiões montanhosas, em cavernas cheias de lava e embaixo de vulcões. Eles também podem ser encontrados em desertos e regiões ermas e estéreis de clima quente.

Gigante do Fogo **Soldado de Nível 18**
Humanoide elemental (Grande - Gigante) 2.000 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +14
PV 174; **Sangrando** 87
CA 34; **Fortitude** 34, **Reflexos** 28, **Vontade** 28
Resistências 15 vs. flamejante
Deslocamento 7

(+) **Espada Grande Abrasadora** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
Alcance 2; +23 vs. CA; 1d12+6 de dano mais 2d8 de dano flamejante e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do gigante do fogo.

Espada Arrebatadora (padrão; encontro) ✦ **Arma, Flamejante**
Requer espada grande; rajada contígua 2; +21 vs. CA; 1d12+6 de dano mais 2d8 de dano flamejante e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do gigante do fogo.

Azagaia de Ferro (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 15/30; +21 vs. CA; 1d10+6 de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno do gigante de fogo.

Tendência Maligno **Idiomas** Gigante
Perícias Intimidação +14

For 23 (+15)	**Des** 11 (+9)	**Sab** 10 (+9)
Con 22 (+15)	**Int** 10 (+9)	**Car** 11 (+9)

Equipamento armadura de placas, espada grande, 4 azagaias

Táticas do Gigante do Fogo

O gigante do fogo se aproveita do seu alcance sempre que possível, usando *espada arrebatadora* quando há dois inimigos menores que podem ser atacados. Ele luta com ferocidade e só foge se estiver claramente em inferioridade.

Gigante do Fogo Chama-Forja **Soldado de Nível 18**
Humanoide elemental (Grande - Gigante) 2.000 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +17
PV 136; **Sangrando** 68
CA 32; **Fortitude** 33, **Reflexos** 29, **Vontade** 30
Resistências 15 vs. flamejante
Deslocamento 8

(+) **Maça Fumegante** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
Alcance 2; +21 vs. CA; 1d10+6 de dano mais 1d10 de dano flamejante.

Coluna de Fogo (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 20; +21 vs. Reflexos; 2d8+3 de dano flamejante.

Explosão de Chamas (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Flamejante**
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +21 vs. Reflexos; 2d8+3 de dano flamejante e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Gigante
Perícias Intimidação +14

For 23 (+15)	**Des** 15 (+11)	**Sab** 16 (+12)
Con 22 (+15)	**Int** 10 (+9)	**Car** 11 (+9)

Equipamento gibão dracônico, maça

Táticas do Gigante do Fogo Chama-Forja

O gigante do fogo chama-forja prefere ficar na periferia do combate, usando *coluna de fogo* e *explosão de chamas* para incinerar seus inimigos.

Titã do Fogo	**Soldado de Elite de Nível 21**
Humanoide elemental (Enorme - Gigante)	6.400 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +21
PV 398; **Sangrando** 199
CA 39; **Fortitude** 36, **Reflexos** 33, **Vontade** 33
Resistências 30 vs. flamejante
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8
Pontos de Ação 1

⊕ **Espada Grande Calcinante** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
Alcance 3; +26 vs. CA; 2d6+9 de dano mais 4d6 de dano flamejante e o alvo é empurrado 2 quadrados e marcado até o final do próximo turno do titã do fogo.

Ataque Duplo (padrão; encontro) ✦ **Arma, Flamejante**
O titã do fogo desfere dois ataques com sua espada grande calcinante.

Arremessar Lava (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
À distância 20; requer uma fonte de lava; +24 vs. Reflexos; 4d6+6 de dano flamejante e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do titã do fogo. Uma criatura voadora atingida por este ataque cai (*Guia do Mestre* pág. 48).

Onda Ardente (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Explosão contígua 5; +24 vs. Reflexos; 2d10 de dano flamejante e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra). *Fracasso:* Metade do dano e nenhum dano contínuo.

Tendência Maligno **Idiomas** Gigante, Primordial
Perícias Intimidação +20

For 29(+19)	**Des** 23 (+16)	**Sab** 23 (+16)
Con 23(+16)	**Int** 10 (+10)	**Car** 21 (+15)

Equipamento espada grande

Táticas do Titã do Fogo

O poderoso titã do fogo dá preferência ao combate corpo a corpo, gastando seu ponto de ação para usar *onda ardente* e em seguida realizar um *ataque duplo* contra um único alvo. Se estiver em posição para realizar ataques à distância, a criatura não hesita em arremessar lava, especialmente contra criaturas voadoras. O titã do fogo, assim como o gigante do fogo, raramente foge da batalha e muitas vezes luta até a morte.

Conhecimento Sobre os Gigantes do Fogo

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os gigantes do fogo buscam forjar novos impérios. Eles se lembram dos grandes reinos de outrora e desejam ressuscitar sua glória ancestral. Eles escravizam seus inimigos, colocando-os para trabalhar em suas forjas e fortalezas. Eles também criam sabujos infernais como animais de estimação.

CD 25: Os gigantes do fogo conseguiram manter alguns anões como escravos. Com o tempo, eles se adaptaram à natureza dos seus mestres, tornando-se azeres.

Grupos de Encontro

Grupos de gigantes do fogo salteadores muitas vezes são acompanhados por escravos azeres, sabujos infernais de estimação e outras criaturas do fogo, mas eles também lideram raças de gigantes mais fracos.

Encontro de Nível 18 (10.800 XP)
- ✦ 2 gigantes do fogo (soldado de nível 18)
- ✦ 1 gigante do fogo chama-forja (artilheiro de nível 18)
- ✦ 1 azer senhor das feras (soldado de nível 17)
- ✦ 2 sabujos infernais candentes (bruto de nível 17)

Encontro de Nível 22 (20.800 XP)
- ✦ 1 titã do fogo (soldado de elite de nível 21)
- ✦ 2 gigantes do fogo (soldado de nível 18)
- ✦ 2 arcontes do fogo discípulos das cinzas (artilheiro de nível 20)
- ✦ 1 fênix (bruto de elite de nível 19)



(Da esquerda para a direita) gigante do fogo, titã do fogo e gigante do fogo chama-forja

JASON ENGLE

GITHYANKI

Nascidos na escravidão, os githyanki são ferozes guerreiros psíquicos que navegam pelo Mar Astral e lutam com suas espadas prateadas.

Os githyanki e os githzerai outrora constituíam uma só raça - os gith, escravizada pelos devoradores de mentes - mas se dividiram em dois ramos após conquistarem a liberdade. Enquanto os githzerai fugiram para o Caos Elemental e se tornaram introspectivos e monásticos, os githyanki foram para o Mar Astral e se tornaram xenófobos e militaristas. Eles ergueram cidadelas e exércitos e dali pretendem conquistar tudo em seu caminho.

Githyanki Combatente **Soldado de Nível 12**
Humanoide natural (Médio) 700 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +12
PV 118; **Sangrando** 59
CA 28; **Fortitude** 25, **Reflexos** 23, **Vontade** 22
Testes de Resistência +2 contra efeitos de encanto
Deslocamento 5; veja também *pulo telecinético*

(+) **Espada Grande Prateada** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Psíquico**
+17 vs. CA; 1d10+5 de dano mais 1d6 de dano psíquico (mais 3d6 de dano psíquico contra um alvo imobilizado).

Aperto Telecinético (padrão; encontro)
À distância 5; contra um alvo Médio ou menor; +15 vs. Fortitude; o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Pulo Telecinético (movimento; encontro)
À distância 10; o githyanki combatente ou um aliado dentro do alcance do poder pode voar 5 quadrados.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo
Perícias História +9, Intuição +12

For 21 (+11)	**Des** 17 (+9)	**Sab** 12 (+7)
Con 14 (+8)	**Int** 12 (+7)	**Car** 13 (+7)

Equipamento armadura de placas, espada grande prateada

Táticas do Githyanki Combatente

Embora este githyanki prefira o combate corpo a corpo, ele normalmente começa a batalha usando seu *aperto telecinético* para imobilizar um oponente. Em seguida ele ataca o alvo imóvel com sua espada grande prateada, causando dano adicional se obtiver sucesso.

Githyanki Fatiador de Mentes **Artilheiro de Nível 13**
Humanoide natural (Médio) 800 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +12
PV 98; **Sangrando** 49
CA 27; **Fortitude** 24, **Reflexos** 25, **Vontade** 24
Testes de Resistência +2 contra efeitos de encanto
Deslocamento 6; veja também *pulo telecinético*

(+) **Espada Longa Prateada** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Psíquico**
+18 vs. CA; 1d8+2 de dano mais 1d8 de dano psíquico.

Fatiar Mentes (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
À distância 10; +16 vs. Vontade; 2d8+3 de dano psíquico.

Pulo Telecinético (movimento; encontro)
À distância 10; o githyanki fatiador de mentes ou um aliado dentro do alcance do poder pode voar 5 quadrados.

Barragem Psíquica (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Psíquico**
Explosão de área 1 a até 20 quadrados; +16 vs. Vontade; 1d6+3 de dano psíquico e 5 de dano psíquico contínuo (TR encerra) e o alvo fica incapacitado de usar poderes diários ou por encontro (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo
Perícias História +11, Intuição +12

For 14 (+8)	**Des** 16 (+9)	**Sab** 12 (+7)
Con 14 (+8)	**Int** 17 (+9)	**Car** 11 (+6)

Equipamento robes, sobretudo, espada longa prateada

Táticas do Githyanki Fatiador de Mentes

O fatiador de mentes inicia o combate liberando uma *barragem psíquica* contra múltiplos inimigos. Ele se mantém na periferia do campo de batalha, atacando os inimigos com o poder *fatiar mentes* até conseguir recarregar e liberar novamente sua *barragem psíquica*.

Githyanki Gish **Guerrilheiro de Elite de Nível 15**
Humanoide natural (Médio) 2.400 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +14
PV 226; **Sangrando** 113
CA 31; **Fortitude** 28, **Reflexos** 29, **Vontade** 29
Testes de Resistência +2 (+4 contra efeitos de encanto)
Deslocamento 5; veja também *travessia astral*
Pontos de Ação 1

(+) **Espada Longa Prateada** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Psíquico**
+20 vs. CA; 1d8+3 de dano mais 1d8 de dano psíquico.

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Psíquico**
O githyanki gish desfere dois ataques com sua espada longa prateada.

Raio de Energia (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Energético**
À distância 10; +18 vs. Reflexos; 3d6+4 de dano energético.

Tempestade de Estrelas (padrão; encontro) ✦ **Flamejante**
O githyanki gish realiza quatro ataques, não mais que dois contra o mesmo alvo; à distância 5; +20 vs. CA; 2d8+4 de dano flamejante.

Travessia Astral (movimento; sem limite) ✦ **Teleporte**
O githyanki gish se teleporta 6 quadrados e adquire as qualidades incorpóreo e alternância até o começo do seu próximo turno.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo, Dracônico
Perícias Arcanismo +16, História +13, Intuição +14

For 16 (+10)	**Des** 14 (+9)	**Sab** 14 (+9)
Con 17 (+10)	**Int** 19 (+11)	**Car** 17 (+10)

Equipamento cota de malha, espada longa prateada

Táticas do Githyanki Gish

O githyanki gish emprega ataques à distância (*raio de energia* e *tempestade de estrelas*) para debilitar os inimigos antes de partir para o combate corpo a corpo, usando *travessia astral* para alcançar uma posição de flanqueamento sempre que possível e realizando *ataques duplos* quando surge a oportunidade. Se ele e seus aliados estiverem em desvantagem, ele usa *travessia astral* para fugir.

Conhecimento Sobre os Githyanki

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: Os ancestrais gith há muito tempo escaparam de seus mestres, os devoradores de mentes, apenas para sucumbirem a conflitos arrasadores que criou as raças rivais githyanki e githzerai. Com o tempo, os githyanki estabeleceram uma tirania quase tão sangrenta quando a dos ilitides que os governavam. Os githyanki atacam os devoradores de mente à primeira vista e são igualmente cruéis com seus parentes githzerai.

Os githyanki falam Comum, mas também aprenderam o Dialeto Subterrâneo de seus mestres devoradores de mentes.

CD 25: As cidades e fortalezas dos githyanki no Mar Astral foram construídas sobre os restos de entidades sem nome e esquecidas. Eles navegam em naves astrais, procurando os vestígios de deuses mortos e reinos destruídos para ampliar seus castelos e tesouros. Ocasionalmente eles voltam seu interesse para outros mundos, com a intenção de saqueá-los.

CD 30: Os githyanki não têm famílias; desde seu nascimento eles pertencem a grupos de treinamento militar chamados células. Cada indivíduo considera sua célula como especialmente importante e normalmente não sabe o nome de seus pais e irmãos. Ainda mais importante que a célula de um githyanki é sua arma. Eles dispensam mais atenção às suas armas que aos seus companheiros.

CD 35: Tu'narath é a maior cidade dos githyanki. Ela foi erigida sobre o corpo de um deus morto à deriva no Mar Astral e é governada por Vlaakith, a rainha-lich dos githyanki, que tem reinado soberana por mais de mil anos. Os githyanki adoram a rainha-lich como mãe adotiva de sua raça. Para eles, suas palavras são a verdade absoluta. Ela tem a reputação de matar todos os que desafiam suas políticas ou seu poder, devorando suas essências vitais.

Os githyanki têm um pacto com os dragões vermelhos, que às vezes permitem que eles os cavalguem.

Grupos de Encontro

Os githyanki raramente se associam com outras raças, mas têm um pacto estabelecido com os dragões vermelhos e ocasionalmente criam animais de estimação.

Encontro de Nível 12 (3.500 XP)
- 3 githyanki combatentes (soldado de nível 12)
- 2 crias vermelhas lança-fogo (artilheiro de nível 12)

Encontro de Nível 13 (4.400 XP)
- 4 githyanki combatentes (soldado de nível 12)
- 2 githyanki fatiadores de mentes (artilheiro de nível 13)

Encontro de Nível 15 (6.100 XP)
- 3 githyanki combatentes (soldado de nível 12)
- 1 githyanki fatiador de mentes (artilheiro de nível 13)
- 1 githyanki gish (guerrilheiro de elite de nível 15)
- 1 pesadelo (guerrilheiro de nível 13)

(Da esquerda para a direita) githyanki fatiador de mentes, githyanki combatente e githyanki gish



GITHZERAI

Os githzerai são seres reservados com uma cultura ascética e disciplinada. Eles se congregam em povoados monásticos secretos no Caos Elemental e em cantos remotos do mundo.

Os githzerai e githyanki já foram uma só raça escravizada pelos devoradores de mentes, até conquistarem a liberdade. Nesse momento surgiu um cisma e os gith libertos se voltaram uns contra os outros. Após muito derramamento de sangue, os githyanki recuaram para o Mar Astral e os githzerai se refugiaram no Caos Elemental.

Nas profundezas do Caos Elemental, os githzerai estudam o caos, disciplinando suas mentes e seus corpos para melhor neutralizá-lo. Eles são combatentes psíquicos formidáveis quando provocados e mantêm um ódio profundo pelos devoradores de mentes e seus parentes malignos, os githyanki.

Githzerai Cenobita **Soldado de Nível 11**
Humanoide natural (Médio) 600 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +13
PV 108; **Sangrando** 54
CA 27; **Fortitude** 22, **Reflexos** 23, **Vontade** 23; veja também *mente de ferro*
Deslocamento 7; veja também *destino inescapável*

⊕ **Golpe Desarmado** (padrão; sem limite)
+17 vs. CA; 2d8+3 de dano.

Golpe Atordoante (padrão; sem limite)
+14 vs. Fortitude; 1d8+3 de dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do githzerai cenobita.

Destino Inescapável (reação imediata, quando um inimigo adjacente ajusta, afastando-se; sem limite)
O cenobita ajusta para permanecer adjacente ao inimigo em questão. O cenobita não pode usar este poder se o inimigo ajusta usando uma forma de deslocamento que ele não possui.

Mente de Ferro (interrupção imediata, quando é atingido por um ataque; encontro)
O githzerai cenobita recebe +2 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

Avaliar Probabilidade (padrão; recarrega ⚅)
À distância 5; sem jogada de ataque; o próximo ataque corpo a corpo realizado contra o alvo recebe +5 de bônus de poder na jogada de ataque e, se obtiver sucesso, é um sucesso decisivo.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo
Perícias Acrobacia +15, Atletismo +9, Intuição +13

For 15 (+7)	**Des** 17 (+8)	**Sab** 16 (+8)
Con 12 (+6)	**Int** 10 (+5)	**Car** 11 (+5)

Táticas do Githzerai Cenobita

O githzerai cenobita utiliza o poder *avaliar probabilidade* para assegurar que seu primeiro golpe atinja o adversário. Em seguida ele desfere um *golpe atordoante* contra o mesmo inimigo. Ele alterna entre *golpes desarmados* e *golpes atordoantes* nas rodadas seguintes, usando *destino inescapável* para manter-se à distância necessária para atingir seu oponente.

Githzerai Zerth **Controlador de Elite de Nível 13**
Humanoide natural (Médio) 1.600 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +15
PV 248; **Sangrando** 124
CA 29; **Fortitude** 26, **Reflexos** 28, **Vontade** 28; veja também *mente de ferro*
Testes de Resistência +2
Deslocamento 7
Pontos de Ação 1

⊕ **Golpe Desarmado** (padrão; sem limite)
+18 vs. CA; 2d8+4 de dano.

Centelha Espiritual (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico, Teleporte**
À distância 5; +16 vs. Reflexos; 1d8+4 de dano elétrico e o alvo é teleportado 5 quadrados, para um espaço desocupado à escolha do zerth.

Punhos Psíquicos (padrão; encontro) ✦ **Psíquico**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +17 vs. Vontade; 1d8+4 de dano psíquico.

Reordenar o Caos (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Teleporte**
Linha de visão; até 4 alvos Médios ou menores; +17 vs. Fortitude; os alvos são teleportados, trocando de posição de acordo com a vontade do zerth.

Vento Vingador (interrupção imediata, quando é alvo de um ataque à distância; encontro) ✦ **Teleporte**
O ataque é direcionado contra outra criatura a até 5 quadrados do zerth e o githzerai se teleporta 10 quadrados para uma posição adjacente ao atacante.

Mente de Ferro (interrupção imediata, quando é atingido por um ataque; encontro)
O githzerai cenobita recebe +2 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

Avaliar Probabilidade (padrão; recarrega ⚅)
À distância 5; sem jogada de ataque; o próximo ataque corpo a corpo realizado contra o alvo recebe +5 de bônus de poder na jogada de ataque e, se obtiver sucesso, é um sucesso decisivo.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo
Perícias Acrobacia +17, Atletismo +10, Intuição +15

For 15 (+8)	**Des** 19 (+10)	**Sab** 19 (+10)
Con 12 (+7)	**Int** 14 (+8)	**Car** 13 (+7)

Táticas do Githzerai Zerth

O githzerai zerth gasta seu ponto de ação para usar *avaliar probabilidade* e em seguida ataca o mesmo alvo com *centelha interna*, teleportando-o para um espaço onde possa ser isolado e atacado. Em seguida o zerth se aproxima do restante dos inimigos, golpeando-os com *punhos psíquicos* e empregando *vento vingador* para desviar um ataque à distância e se teleportar para uma posição ao lado do atacante. Entre ataques com *golpes desarmados* e *centelha interna*, o zerth usa *reordenar o caos* para alterar a disposição do campo de batalha, trocando aliados e inimigos de acordo com sua conveniência.

MICHAEL KOMARCK

Githzerai Mago Mental	**Artilheiro de Nível 14**
Humanoide natural (Médio)	1.000 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +16

PV 105; **Sangrando** 52

CA 28; **Fortitude** 24, **Reflexos** 26, **Vontade** 26; veja também *mente de ferro*

Deslocamento 7

⊕ **Golpe Desarmado** (padrão; sem limite)
+19 vs. CA; 2d8+4 de dano.

Golpe Mental (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
À distância 20; +17 vs. Reflexos; 2d8+3 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra); veja também *mente precisa*.

Raios Elementais (padrão; diário) ✦ veja texto
À distância 10; o githzerai mago mental realiza três ataques contra alvos diferentes; +17 vs. Reflexos; 4d8 de dano ácido, congelante, elétrico ou flamejante (o mago mental escolhe o tipo de dano para cada ataque); veja também *mente precisa*.

Orbe de Concussão (padrão; encontro)
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +17 vs. Fortitude; 1d10+4 de dano e o alvo fica derrubado.

Mente Precisa
Os ataques à distância do githzerai mago mental ignoram cobertura e ocultação (mas não cobertura total ou ocultação total).

Mente de Ferro (interrupção imediata, quando é atingido por um ataque; encontro)
O githzerai mago mental recebe +2 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo

Perícias Acrobacia +18, Arcanismo +13, Atletismo +10, Intuição +16

For 13 (+8)	**Des** 19 (+11)	**Sab** 19 (+11)
Con 15 (+9)	**Int** 13 (+8)	**Car** 10 (+7)

Táticas do Githzerai Mago Mental

Este githzerai recorre a ataques à distância, usando o poder *mente precisa* para ignorar cobertura e ocultação.

Conhecimento Sobre os Githzerai

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: Escravos de um império ilitide há muito desaparecido, os githzerai e os githyanki já foram uma só raça. Diferenças filosóficas dividiram o povo recém-liberto. Os githzerai escolheram uma vida de introspecção, construindo monastérios onde aprendem a dominar o poder da mente e da alma. Muitos deles ficam no Caos Elemental, embora algumas seitas githzerai mantenham refúgios secretos no mundo material.

CD 25: A maioria dos githzerai possui treinamento em artes marciais, para proteger melhor suas comunidades. Alguns mesclam ensinamentos mais arcanos com sua habilidade de combate, tornando-se indivíduos diversificados chamados zerth.

CD 30: Os guerreiros githzerai formam grupos para caçar os inimigos de seu povo, em especial, os devoradores de mente. Os githzerai também são encorajados a perseguir suas próprias metas, algumas benignas, outras nem tanto. Eles são tão capazes de praticar o mal quanto qualquer outra raça inteligente, embora os indivíduos particularmente perversos costumem viver longe da sociedade.

CD 35: Zerthladlun, uma comunidade murada austera com muitos espaços abertos e mercados ao ar livre, é a maior e mais conhecida cidade githzerai - um oásis de calma em meio ao tumulto do Caos Elemental. Lá os githzerai contemplam a ordem, o destino, a entropia e a destruição, aperfeiçoando seus corpos e suas mentes, provando-se contra os perigos do lugar.

Grupos de Encontro

Um githzerai pode se associar a praticamente qualquer criatura, desde que isso sirva aos seus propósitos.

Encontro de Nível 12 (3.800 XP)
- ✦ 3 githzerai cenobitas (soldado de nível 11)
- ✦ 1 naga guardiã (artilheiro de elite de nível 12)
- ✦ 1 açoitador do fogo (guerrilheiro de nível 11)

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)
- ✦ 1 githzerai mago mental (artilheiro de nível 14)
- ✦ 1 githzerai zerth (controlador de elite de nível 13)
- ✦ 4 githzerai cenobitas (soldado de nível 11)



(Da esquerda para a direita) githzerai mago mental, githzerai cenobita e githzerai zerth

GNOLL

Os gnolls são saqueadores ferozes, adoradores de demônios, que matam, roubam e destroem. Eles atacam comunidades em áreas de fronteira sem qualquer aviso e cometem assassinatos sem qualquer senso de misericórdia, tudo em nome de seu príncipe-demônio Yeenoghu.

Gnoll Mestre da Caça — **Artilheiro de Nível 5**
Humanoide natural (Médio) — 200 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +11; visão na penumbra
PV 50; **Sangrando** 25
CA 19; **Fortitude** 16, **Reflexos** 17, **Vontade** 14
Deslocamento 7

(+) **Machadinha** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+9 vs. CA; 1d6+3 de dano (1d6+5 enquanto estiver sangrando); veja também *ataque em matilha*.

Arco Longo (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 20/40; +10 vs. CA; 1d10+4 de dano (1d10+6 enquanto estiver sangrando); veja também *ataque em matilha*.

Ataque em Matilha
O mestre da caça causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Furtividade +11, Intimidação +7

For 16 (+5)	**Des** 19 (+6)	**Sab** 14 (+4)
Con 14 (+4)	**Int** 8 (+1)	**Car** 7 (+0)

Equipamento corselete de couro, machadinha, arco longo, aljava com 30 flechas

Táticas do Gnoll Mestre da Caça

O gnoll mestre da caça normalmente adia seu turno inicial, esperando até que seus ataques se aproximem para atacar. A criatura permanece no limite do seu alcance, disparando seu arco longo e empregando *ataque em matilha* para causar dano adicional.

Gnoll Guerreiro com Garras — **Guerrilheiro de Nível 6**
Humanoide natural (Médio) — 250 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra
PV 70; **Sangrando** 35
CA 20; **Fortitude** 18, **Reflexos** 16, **Vontade** 15
Deslocamento 8; veja também *ataque corpo a corpo em movimento*

(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+11 vs. CA; 1d6+4 de dano (1d6+6 enquanto estiver sangrando); veja também *ataque em matilha*.

Investida com Garras (padrão; sem limite)
O gnoll guerreiro com garras realiza uma investida e desfere dois ataques com as garras contra o mesmo alvo.

Ataque Corpo a Corpo em Movimento (padrão; sem limite)
O gnoll guerreiro com garras se move 4 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O gnoll não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Ataque em Matilha
O guerreiro com garras causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Intimidação +8

For 19 (+7)	**Des** 15 (+5)	**Sab** 12 (+4)
Con 14 (+5)	**Int** 9 (+2)	**Car** 7 (+1)

Equipamento corselete de couro

Táticas do Gnoll Guerreiro com Garras

Este gnoll realiza uma *investida com garras* e em seguida emprega seu *ataque corpo a corpo em movimento* para atacar, posicionando-se de forma a obter os benefícios do poder *ataque em matilha*.

Gnoll Saqueador — **Bruto de Nível 6**
Humanoide natural (Médio) — 250 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
PV 84; **Sangrando** 42
CA 18; **Fortitude** 18, **Reflexos** 15, **Vontade** 15
Deslocamento 7

(+) **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+10 vs. CA; 1d8+6 de dano (1d8+8 enquanto estiver sangrando); veja também *mordida rápida* e *ataque em matilha*.

Mordida Rápida (livre, atinge um inimigo sangrando com um ataque corpo a corpo; sem limite)
O gnoll saqueador morde o mesmo alvo: +7 vs. CA; 1d6+2 de dano (1d6+4 enquanto estiver sangrando).

Ataque em Matilha
O saqueador causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Furtividade +10, Intimidação +8

For 20 (+8)	**Des** 14 (+5)	**Sab** 14 (+5)
Con 14 (+5)	**Int** 9 (+2)	**Car** 7 (+1)

Equipamento corselete de couro, escudo leve, lança

Táticas do Gnoll Saqueador

Os gnolls saqueadores se aglomeram sobre um mesmo alvo para obter os benefícios do poder *ataque em matilha*. Sempre que possível, eles empregam *mordida rápida* contra os inimigos que estiverem sangrando.

Gnoll Flagelo Demoníaco — **Bruto de Nível 8 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) — 350 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
Líder da Matilha aura 5; os aliados dentro da aura recebem +1 de bônus (+2 enquanto estiver sangrando) nas jogadas de ataque.
PV 106; **Sangrando** 53
CA 20; **Fortitude** 21, **Reflexos** 18, **Vontade** 18
Deslocamento 5

(+) **Mangual Pesado** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+13 vs. CA; 2d6+5 de dano (2d6+7 enquanto estiver sangrando) e se o alvo estiver sangrando, ele fica derrubado; veja também *ataque em matilha*.

Sede de Sangue
Se o gnoll flagelo demoníaco fizer um inimigo sangrar com um ataque corpo a corpo, um aliado adjacente a esse adversário pode realizar um ataque corpo a corpo contra ele usando uma reação imediata.

Ataque Avassalador (livre; encontro)
O gnoll flagelo demoníaco usa o poder *sede de sangue* em dois aliados, em vez de apenas um.

Ataque em Matilha
O flagelo demoníaco causa 5 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra um inimigo que estiver adjacente a dois ou mais dos aliados do gnoll.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Intimidação +13, Intuição +10, Religião +10

For 20 (+9)	**Des** 14 (+6)	**Sab** 12 (+5)
Con 16 (+7)	**Int** 13 (+5)	**Car** 15 (+6)

Equipamento gibão de peles, mangual pesado

MICHAEL KOMARCK

Táticas do Gnoll Flagelo Demoníaco

Este gnoll lidera os mais fracos em combate, oferecendo os benefícios da sua aura *líder da matilha* enquanto comanda os aliados próximos a se concentrarem sobre um alvo por vez. Como os demais gnolls, ele tenta se posicionar de forma a adquirir os bônus do *ataque em matilha*. Na primeira vez que fizer um inimigo sangrar ele emprega *sede de sangue* e, se tiver a oportunidade, também seu *ataque avassalador*.

Conhecimento Sobre os Gnolls

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os gnolls são nômades e raramente permanecem muito tempo no mesmo lugar. Quando atacam e saqueiam um povoado, eles não deixam nada para trás, exceto edifícios destruídos e cadáveres dilacerados. Os gnolls frequentemente decoram suas armaduras e acampamentos com os ossos de suas vítimas. Impacientes e pouco habilidosos para o artesanato, eles usam armaduras desconjuntadas e empunham armas roubadas de suas vítimas.

CD 20: Os gnolls não negociam nem conversam e é impossível subornálos ou argumentar com eles. Eles são vistos muitas vezes na companhia de hienas, que criam como animais de caça e estimação. Eles também trabalham com demônios.

CD 25: Os gnolls odeiam trabalhos físicos e muitas vezes empregam escravos para executar trabalhos braçais. A vida de um escravo em um acampamento gnoll é curta e violenta. Apesar disso, os escravos que demonstram força e selvageria podem ser recrutados para a vanguarda da matilha. Essas criaturas geralmente têm a mente e o espírito arruinados, tornando-se tão cruéis e implacáveis quanto seus captores.

CD 30: Os gnolls - instrumentos mortais do príncipe-demônio Yeenoghu, também chamado de Besta do Massacre e Senhor da Ruína - realizam atrocidades constantes. Quando não estão vagando pela terra em nome de Yeenoghu, eles lutam entre si mesmos e participam em rituais que envolvem atos de depravação e automutilação.

Grupos de Encontro

Os gnolls lutam e saqueiam em grupos vorazes, cujas fileiras são complementadas por demônios (em especial evistros e barlguras), escravos alucinados e feras induzidas à crueldade e loucura.

Humanoides poderosos às vezes conseguem escravizar gnolls ou criar seus filhotes como serviçais. Esses indivíduos servem seus mestres como guerreiros ferozes.

Encontro de Nível 4 (950 XP)
- 1 gnoll mestre da caça (artilheiro de nível 5)
- 6 hienas (guerrilheiro de nível 2)

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)
- 3 gnolls saqueadores (bruto de nível 6)
- 2 evistros (bruto de nível 6)

Encontro de Nível 7 (1.550 XP)
- 1 gnoll flagelo demoníaco (bruto de nível 8)
- 2 gnolls guerreiros com garras (guerrilheiro de nível 6)
- 2 gnolls mestres da caça (artilheiro de nível 5)
- 1 hiena risonha demoníaca (bruto de nível 7)



(Da esquerda para a direita) gnoll saqueador, gnoll flagelo demoníaco, gnoll guerreiro com garras e gnoll mestre da caça

STEVE PRESCOTT

GNOMO

Os gnomos são trapaceiros astutos especializados em evitar atenção enquanto se deslocam entre a Agrestia das Fadas e o mundo natural, guiados pela curiosidade e pela vontade de viajar. Quando são detectados, tendem a usar o humor para desviar a atenção e esconder suas verdadeiras intenções.

Gnomo Esquivador **Espreitador de Nível 2**
Humanoide feérico (Pequeno) 125 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +2; visão na penumbra
PV 34; **Sangrando** 17
CA 16; **Fortitude** 14, **Reflexos** 14, **Vontade** 12
Deslocamento 5
(+) **Picareta de Guerra** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+7 vs. CA; 1d8+3 de dano (dec. 1d8+11).
Besta de Mão (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 10/20; +7 vs. CA; 1d6+3 de dano.
Vantagem de Combate
O gnomo esquivador causa 1d6 de dano nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.
Desvanecer (reação imediata, quando sofre dano; encontro) ✦ **Ilusão**
O gnomo esquivador fica invisível até atacar ou até o final do seu próximo turno.
Furtividade Reativa
Se tiver cobertura ou ocultação ao realizar um teste de iniciativa no começo de um encontro, o gnomo pode realizar um teste de Furtividade para não ser percebido.
Esquivar-se nas Sombras
Quando o gnomo esquivador está escondido e fracassa num ataque corpo a corpo ou à distância, ele permanece escondido.
Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Arcanismo +10, Furtividade +11, Ladinagem +9
For 8 (+0) **Des** 17 (+4) **Sab** 12 (+2)
Con 16 (+4) **Int** 14 (+3) **Car** 13 (+2)
Equipamento corselete de couro, picareta de guerra, besta de mão com 20 virotes

Táticas do Gnomo Esquivador

O gnomo esquivador tenta obter vantagem de combate surpreendendo ou flanqueando os inimigos ou atacando adversários pasmos.

Gnomo Arcanista **Controlador de Nível 3 (Líder)**
Humanoide feérico (Pequeno) 150 XP

Iniciativa +1 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra
Aura de Ilusão (Ilusão) aura 5; o gnomo arcanista e seus os aliados dentro da aura adquirem ocultação.
PV 46; **Sangrando** 23
CA 16; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 13
Deslocamento 5; veja também *passo feérico*
(+) **Adaga** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+6 vs. CA; 1d4 de dano.
Raio Cintilante (padrão; sem limite) ✦ **Radiante**
À distância 10; +6 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano radiante e o alvo fica pasmo (TR encerra).
Glamour Surpreendente (mínima; sem limite) ✦ **Ilusão, Medo**
À distância 10; +7 vs. Vontade; o alvo é conduzido 1 quadrado.
Terreno Ilusório (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Ilusão**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +7 vs. Vontade; o alvo fica lento (TR encerra).
Desvanecer (reação imediata, quando sofre dano; encontro) ✦ **Ilusão**
O gnomo arcanista fica invisível até atacar ou até o final do seu próximo turno.
Passo Feérico (movimento; encontro) ✦ Teleporte
O gnomo arcanista se teleporta 5 quadrados.
Furtividade Reativa
Se tiver cobertura ou ocultação ao realizar um teste de iniciativa no começo de um encontro, o gnomo pode realizar um teste de Furtividade para não ser percebido.
Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Arcanismo +12, Blefe +8, Furtividade +8, Intuição +6
For 10 (+1) **Des** 10 (+1) **Sab** 11 (+1)
Con 14 (+3) **Int** 18 (+5) **Car** 15 (+3)
Equipamento robes, adaga

Táticas do Gnomo Arcanista

Este gnomo se esconde em sua *aura de ilusão* até estar pronto para atacar. Ele usa *raio cintilante* e *glamour surpreendente* a cada rodada, deixando os inimigos pasmos e conduzindo-os para posições onde possam ser flanqueados por seus aliados. Quando os inimigos estiverem a 5 quadrados dele , ele emprega *terreno ilusório* para retardá-los.



RAVEN MIMURA

Conhecimento Sobre os Gnomos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Os gnomos vivem em casas escavadas sob as raízes das árvores. Para quem não tem os olhos treinados, é difícil localizá-las.

CD 20: Quando se sentem ameaçados, os gnomos usam ilusões para afastar os inimigos de suas casas, ou os atraem para armadilhas ou emboscadas.

Grupos de Encontro

Os gnomos normalmente são encontrados com outras fadas. No mundo natural, eles costumam andar com elfos, eladrin ou anões.

Encontro de Nível 3 (750 XP)
- ✦ 2 gnomos arcanistas (controlador de nível 3)
- ✦ 2 defensores de ferro (soldado de nível 3)
- ✦ 1 pseudodragão (espreitador de nível 3)

Na linguagem coloquial, "goblin" é usado para identificar uma raça específica de humanoides pequenos e de gênio ruim, mas a palavra também se refere a outras criaturas aparentadas de tamanhos variados, como os bugbears e hobgoblins. Os goblins são tão prolíficos quanto a humanidade, mas como povo, são menos criativos e mais propensos a comportamentos bélicos.

A maioria dos goblins vive nas partes selvagens do mundo, frequentemente em subterrâneos, mas mantém-se próximo o suficiente de outros povoados humanoides para saquear suas caravanas e viajantes desavisados. Os goblins se organizam em tribos, cada uma liderada por um chefe. O chefe geralmente é o membro mais forte da tribo, embora alguns recorram mais à astúcia que à força.

Os hobgoblins governam as tribos mas civilizadas de goblins e às vezes constroem pequenos povoados ou fortalezas capazes de rivalizar obras humanas. Deixados por conta própria, os goblins e bugbears são mais bárbaros e menos industriosos que os hobgoblins. Os bugbears são dominantes em algumas tribos mistas, mas os hobgoblins tendem a liderar seus primos mais rudes, a menos que estejam em grande inferioridade numérica.

Um membro dessa espécie tem pele amarela, alaranjada ou vermelha, muitas vezes tendendo ao marrom. Seus olhos têm a mesma tonalidade; o cabelo é sempre escuro. Orelhas grandes e pontudas destacam-se nas laterais do crânio e grandes dentes afiados às vezes se projetam para fora da boca. Os machos têm pelos grossos e podem deixar barbas.

Conhecimento

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: A natureza bélica dos goblins pode ser devida, em parte, à sua adoração do deus Bane, que consideram o mais poderoso líder de guerra hobgoblin no cosmos. Alguns dos exarcas de Bane são goblins. Maglubiyet, o Senhor da Batalha, e Hruggek, o Mestre da Emboscada, são os mais famosos.

CD 20: Os hobgoblins já possuíram um império e os bugbears e goblins eram seus serviçais. Essa civilização foi destruída devido a conflitos internos e interferência de forças de outros mundos - talvez das fadas, que eles tanto odeiam.

CD 25: Os hobgoblins desenvolveram métodos mundanos e mágicos para domar e criar animais como guardas, trabalhadores e soldados. Eles têm uma aptidão especial para trabalhar com lobos e worgs e algumas linhagens de dragonetes devem sua existência diretamente às manipulações dessas criaturas. Todos os goblins conservam a tradição de domesticar animais.

CD 30: Devido à sua tradição violenta com a magia, é possível que os hobgoblins tenham criado seus primos em épocas remotas. Os bugbears seriam combatentes de elite e os goblins, batedores e infiltradores. A desintegração do poder dos hobgoblins levou à proliferação e diversidade das tribos de goblins.

A Família dos Goblins

Existem goblins e *goblins*. A palavra "goblin" se refere tanto à criatura quanto à família de criaturas que inclui os bugbears, hobgoblins e goblins normais.



Bugbear

Goblins grandes e robustos que adoram lutar, os bugbears são os campeões, sentinelas e trabalhadores braçais dos goblins mais inteligentes.

Os bugbears se apossam do que querem e intimidam os demais para que façam suas tarefas. Eles caçam seu alimento e comem qualquer criatura que possam apanhar - incluindo outros goblins.

Bugbear Combatente	**Bruto de Nível 5**
Humanoide natural (Médio)	200 XP
Iniciativa +5	**Sentidos** Percepção +4; visão na penumbra
PV 76; **Sangrando** 38	
CA 18; **Fortitude** 17, **Reflexos** 15, **Vontade** 14	
Deslocamento 6	
(+) **Maça-Estrela** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**	
+7 vs. CA; 1d12+6 de dano.	
⸸ **Espanca-Crânio** (padrão; encontro) ✦ **Arma**	
Requer maça-estrela e vantagem de combate; +5 vs. Fortitude; 1d12+6 de dano e o alvo fica derrubado e fica pasmo (TR encerra).	
Olho do Predador (mínima; encontro)	
O bugbear combatente causa 1d6 de dano adicional no próximo ataque realizado com vantagem de combate. Ele deve aplicar este bônus antes do final do seu próximo turno.	
Tendência Maligno	**Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Furtividade +11, Intimidação +9	
For 20 (+7)	**Des** 16 (+5)	**Sab** 14 (+4)
Con 16 (+5)	**Int** 10 (+2)	**Car** 10 (+2)
Equipamento gibão de peles, maça-estrela	

Táticas do Bugbear Combatente

Os bugbears combatentes são surpreendentemente astutos para o seu tamanho. Eles muitas vezes enviam seus parentes menores para conduzirem aventureiros precipitados para uma armadilha. Se não conseguem o elemento surpresa, procuram oportunidades de flanquear os adversários.

STEVE PRESCOTT

Bugbear Estrangulador	**Espreitador de Nível 6**
Humanoide natural (Médio)	250 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 82; **Sangrando** 46
CA 21; **Fortitude** 18, **Reflexos** 16, **Vontade** 16; veja também *escudo vivo*
Deslocamento 7

(+) **Maça-Estrela** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+10 vs. CA; 1d12+4 de dano.

Estrangular (padrão; sustentação mínima; sem limite)
Requer vantagem de combate; +9 vs. Reflexos; 1d10+4 de dano e o alvo é agarrado (até escapar). O alvo sofre -4 de penalidade no teste de escapar. O bugbear estrangulador pode sustentar o poder usando uma ação padrão, causando 1d10+4 de dano e mantendo a vítima presa.

Escudo Vivo (interrupção imediata, quando é alvo de um ataque corpo a corpo ou à distância contra a CA ou a defesa de Reflexos; recarrega ⚀ ⚁ ⚂)
Uma vítima agarrada pelo bugbear estrangulador é o novo alvo do ataque. O estrangulador não pode usar este poder para redirecionar os ataques realizados pela criatura que estiver agarrando.

Olho do Predador (mínima; encontro)
O bugbear estrangulador causa 1d6 de dano adicional no próximo ataque realizado com vantagem de combate. Ele deve aplicar este bônus antes do final do seu próximo turno.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Furtividade +14, Intimidação +10

For 18 (+7)	**Des** 18 (+7)	**Sab** 14 (+5)
Con 16 (+6)	**Int** 10 (+3)	**Car** 10 (+3)

Equipamento corselete de couro, maça-estrela, garrote

Táticas do Bugbear Estrangulador

O bugbear estrangulador utiliza táticas similares às do bugbear combatente, mas gosta de ficar escondido por uma ou duas rodadas no começo do combate. Apenas quando a maioria dos inimigos já estiver envolvida no confronto é que ele ataca, escolhendo um alvo que não tenha aliados próximos para ajudá-lo.

Conhecimento Sobre os Bugbears

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os bugbears têm pouca tolerância com conversas e só recorre ao diálogo se a vantagem for óbvia - como quando os inimigos são fortes demais para serem desafiados abertamente.

CD 20: Os bugbears muitas vezes decapitam seus inimigos para honrar seu maior herói, Hruggek, que é famoso por esse costume.

Goblin

Os goblins são criaturas malvadas e traiçoeiras que adoram o roubo e a crueldade. Eles não são muito grandes nem fortes, mas são perigosos quando estão em grande número.

Os goblins proliferam com rapidez e podem viver em praticamente qualquer lugar, desde cavernas e ruínas até os esgotos de uma cidade. Eles sobrevivem de saques e roubos, levando de suas vítimas tudo o que for aproveitável e que eles possam carregar.

Goblin Esfaqueador	**Lacaio de Nível 1**
Humanoide natural (Pequeno)	25 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 16; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 11
Deslocamento 6; veja também *táticas dos goblins*

(+) **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+5 vs. CA; 4 de dano (5 se tiver vantagem de combate contra o alvo).

Táticas dos Goblins (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O goblin ajusta 1 quadrado.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Furtividade +5, Ladinagem +5

For 14 (+2)	**Des** 17 (+3)	**Sab** 12 (+1)
Con 13 (+1)	**Int** 8 (-1)	**Car** 8 (-1)

Equipamento corselete de couro, espada curta

Táticas do Goblin Esfaqueador

Os goblins esfaqueadores - como qualquer goblin - não lutam limpo. Eles se aglomeram sobre um mesmo inimigo e rapidamente se aproveitam das *táticas dos goblins* para alcançar posições de flanqueamento. Se eles perceberem que estão perdendo a batalha, fogem esperando viver para lutar outro dia.

Goblin Lâmina Negra	**Espreitador de Nível 1**
Humanoide natural (Pequeno)	100 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra
PV 25; **Sangrando** 12
CA 16; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 11
Deslocamento 6; veja também *táticas dos goblins*

(+) **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+5 vs. CA; 1d6+2 de dano.

Vantagem de Combate
O goblin lâmina negra causa 1d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Táticas dos Goblins (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O goblin ajusta 1 quadrado.

Sorrateiro
Ao ajustar, o goblin lâmina negra pode ingressar num espaço ocupado por um aliado de nível igual ou inferior. Usando uma ação livre, o aliado ajusta para o espaço anteriormente ocupado pelo espada negra.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10

For 14 (+2)	**Des** 17 (+3)	**Sab** 12 (+1)
Con 13 (+1)	**Int** 8 (-1)	**Car** 8 (-1)

Equipamento corselete de couro, espada curta

Táticas do Goblin Lâmina Negra

Os goblins lâmina negras têm mais apetite pelo combate corpo a corpo que a maioria dos de sua espécie, preferindo flanquear um único inimigo para obter vantagem de combate. Quando estiverem sangrando, eles usam o poder *sorrateiro* para trocar de lugar com indivíduos que estejam em melhores condições.

Goblin Combatente **Guerrilheiro de Nível 1**
Humanoide natural (Pequeno) 100 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra
PV 29; **Sangrando** 14
CA 17; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 12
Deslocamento 6; veja também *ataque à distância em movimento* e *táticas dos goblins*

⊕ **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+6 vs. CA; 1d8+2 de dano.

↣ **Azagaia** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 10/20; +6 vs. CA; 1d6+2 de dano.

↣ **Ataque à Distância em Movimento** (padrão; sem limite)
O goblin combatente percorre metade do seu deslocamento e realiza um ataque à distância em qualquer ponto dessa trajetória sem provocar ataques de oportunidade.

Posição Privilegiada
Se, durante seu turno, um goblin combatente encerrar seu deslocamento a pelo menos 4 quadrados de sua posição anterior, ele causa 1d6 de dano adicional em seus ataques à distância até o começo do seu próximo turno.

Táticas dos Goblins (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O goblin ajusta 1 quadrado.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10

For 14 (+2)	**Des** 17 (+3)	**Sab** 12 (+1)
Con 13 (+1)	**Int** 8 (-1)	**Car** 8 (-1)

Equipamento corselete de couro, lança, 5 azagaias em feixe

Táticas do Goblin Combatente

Os goblins combatentes preferem lutar à distância, usando *posição privilegiada* para causar mais dano com suas azagaias. No combate corpo a corpo, eles usam *táticas dos goblins* para se colocar em posição de flanquear. Quando estiverem sangrando (ou diversos companheiros tiverem sido abatidos), os combatentes tendem a fugir e deixar seus aliados por conta própria.

Goblin Atirador Certeiro **Artilheiro de Nível 2**
Humanoide natural (Pequeno) 125 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +2; visão na penumbra
PV 31; **Sangrando** 15
CA 16; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 11
Deslocamento 6; veja também *táticas dos goblins*

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+6 vs. CA; 1d6+2 de dano.

↣ **Besta de Mão** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 10/20; +9 vs. CA; 1d6+4 de dano.

Franco-Atirador
Quando o goblin atirador certeiro está escondido e fracassa num ataque à distância, ele permanece escondido.

Vantagem de Combate
O goblin atirador certeiro causa 1d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Táticas dos Goblins (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O goblin ajusta 1 quadrado.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Furtividade +12, Ladinagem +12

For 14 (+3)	**Des** 18 (+5)	**Sab** 13 (+2)
Con 13 (+2)	**Int** 8 (+0)	**Car** 8 (+0)

Equipamento corselete de couro, espada curta, besta de mão com 20 virotes

Táticas do Goblin Atirador Certeiro

Os goblin atiradores optam por estratégias de ataque-e-fuga – se um inimigo tenta um golpe corpo a corpo contra um deles e fracassa, ele foge para começar seu próximo turno a uma distância segura.

Goblin Mandingueiro **Controlador de Nível 3 (Líder)**
Humanoide natural (Pequeno) 150 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +2; visão na penumbra
PV 46; **Sangrando** 23
CA 17; **Fortitude** 14, **Reflexos** 15, **Vontade** 16; veja também *liderar da retaguarda*
Deslocamento 6; veja também *táticas dos goblins*

⊕ **Bastão Mandingueiro** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+7 vs. CA; 1d6+1 de dano.

↣ **Mandinga Cegante** (padrão; sem limite)
À distância 10; +7 vs. Fortitude; 2d6+1 de dano e o alvo fica cego (TR encerra).

↣ **Mandinga Pungente** (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
À distância 10; +7 vs. Vontade; o alvo sofre 3d6+1 de dano se mover-se durante seu turno (TR encerra).

✲ **Nuvem Fustigante** (padrão; sustentação mínima; encontro) ✦ **Zona**
Explosão de área 3 a até 10 quadrados; sucesso automático; os inimigos dentro da zona sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque. A zona fornece ocultação para o goblin mandingueiro e seus aliados. O goblin mandingueiro pode sustentar a zona usando uma ação mínima, deslocando-a até 5 quadrados.

↣ **Incitar Bravura** (reação imediata, quando um aliado usa *táticas dos goblins*; sem limite)
À distância 10; o aliado ajusta 2 quadrados adicionais e realiza um ataque.

Táticas dos Goblins (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O goblin ajusta 1 quadrado.

Liderar da Retaguarda (interrupção imediata, quando é alvo de um ataque à distância; sem limite)
O goblin mandingueiro pode mudar o alvo do ataque para um aliado adjacente de nível igual ou inferior.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10

For 10 (+1)	**Des** 15 (+3)	**Sab** 13 (+2)
Con 14 (+3)	**Int** 9 (+0)	**Car** 18 (+5)

Equipamento robes de couro, bastão mandingueiro

Táticas do Goblin Mandingueiro

O goblin mandingueiro utiliza *liderar da retaguarda* para transformar os aliados à sua volta em escudos vivos enquanto conjura *nuvem fustigante* ao seu redor e dos aliados e inimigos mais próximos. Em seguida ele ataca seus inimigos à distância com *mandinga pungente* e *mandinga cegante*. Quando outro goblin a até 10 quadrados emprega *táticas dos goblins*, o goblin mandingueiro aciona *incitar bravura* para permitir que ele realize um ataque.

Goblin Racha-Crânio	**Bruto de Nível 3**
Humanoide natural (Pequeno)	150 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +2; visão na penumbra
PV 53; **Sangrando** 26; veja também *furor sangrento*
CA 16; **Fortitude** 15, **Reflexos** 14, **Vontade** 12
Deslocamento 5; veja também *táticas dos goblins*
⨺ **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+6 vs. CA; 1d10+5 de dano (2d10+5 enquanto estiver sangrando).
Furor Sangrento (enquanto estiver sangrando)
O goblin racha-crânio perde a capacidade de usar *táticas de goblin* e não pode fazer nada além de atacar o inimigo mais próximo, realizando uma investida sempre que possível.
Táticas dos Goblins (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O goblin ajusta 1 quadrado.
Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Furtividade +9, Ladinagem +9

For 18 (+5)	**Des** 14 (+3)	**Sab** 13 (+2)
Con 13 (+2)	**Int** 8 (+0)	**Car** 8 (+0)

Equipamento cota de malha, machado de batalha

Táticas do Goblin Racha-Crânio

Dotados de uma bravura incomum, os goblins racha-crânio realizam investidas audaciosas (e talvez tolas) para ingressar no combate corpo a corpo e empregam *táticas dos goblins* para se colocar em posições de flanqueamento. Quando estiverem sangrando, eles entram numa fúria selvagem, atacando sem qualquer preocupação com o próprio bem-estar.

Goblin Capanga	**Controlador de Elite de Nível 4 (Líder)**
Humanoide natural (Pequeno)	350 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +8; visão na penumbra
PV 110; **Sangrando** 55
CA 18; **Fortitude** 17, **Reflexos** 15, **Vontade** 16; veja também *instinto de sobrevivência*
Testes de Resistência +2
Deslocamento 5; veja também *táticas dos goblins superior*
Pontos de Ação 1
⨺ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+9 vs. CA; 1d6+4 de dano. *Fracasso:* Um aliado adjacente realiza um ataque básico usando uma ação livre.
Táticas dos Goblins Superior (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O goblin capanga e até dois aliados em sua linha de visão ajustam 1 quadrado.
Instinto de Sobrevivência (enquanto estiver sangrando)
O goblin capanga recebe +3 de bônus em todas as defesas.
Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10

For 18 (+6)	**Des** 14 (+4)	**Sab** 13 (+3)
Con 15 (+4)	**Int** 11 (+2)	**Car** 16 (+5)

Equipamento cota de malha, espada curta

Táticas do Goblin Capanga

O goblin capanga tenta se manter adjacente a um ou mais aliados e usa *táticas dos goblins superior* para colocar seus aliados em posições vantajosas.

Conhecimento Sobre os Goblins

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os goblins são covardes e tendem a fugir ou se render quando estão sobrepujados. Eles gostam de escravizar seus inimigos e muitas vezes também são escravizados.

CD 20: Os goblins dormem, comem e passam os momentos de lazer em recintos comuns. Apenas os líderes possuem aposentos particulares. Um covil de goblins é sujo e malcheiroso, embora facilmente defensável e geralmente repleto de armadilhas simples, projetadas para enredar ou matar invasores.

Hobgoblin

Os hobgoblins vivem para a guerra e a carnificina, matando ou escravizando as criaturas mais fracas. Mais agressivos e organizados que seus primos, os goblins e bugbears, ele enxergam todas as demais criaturas como seres inferiores a serem subjugados e reservam um ódio especial pelas fadas, especialmente os elfos e eladrin.

Os hobgoblins dão grande valor às suas posses e fazem suas próprias armas e armaduras. Eles vestem roupas e armaduras decentes, se comparados com seus parentes mais rudimentares e conservam suas armas pessoais com cuidado. Os hobgoblins preferem cores brilhantes, especialmente escarlate e negro.

Hobgoblin Recruta	**Lacaio de Nível 3**
Humanoide natural (Médio)	38 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 17 (19 com *soldado da falange*); **Fortitude** 15, **Reflexos** 13, **Vontade** 12
Deslocamento 6
⨺ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+6 vs. CA; 5 de dano.
Resiliência dos Hobgoblins (reação imediata, quando sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência; encontro)
O hobgoblin recruta realiza um teste de resistência contra o efeito em questão.
Soldado da Falange
O hobgoblin recruta recebe +2 de bônus na CA enquanto estiver adjacente a pelo menos um aliado hobgoblin.
Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Atletismo +6, História +2

For 18 (+4)	**Des** 14 (+2)	**Sab** 13 (+1)
Con 15 (+2)	**Int** 10 (+0)	**Car** 9 (-1)

Equipamento corselete de couro, escudo leve, espada longa

Táticas do Hobgoblin Recruta

Os hobgoblins recrutas operam de forma tão compacta que suas manobras parecem instintivas. Eles formam fileiras cerradas para obter os benefícios de *soldado da falange* enquanto evitam que os inimigos consigam posições de flanqueamento.

Hobgoblin Combatente	**Lacaio de Nível 8**
Humanoide natural (Médio)	88 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 22 (24 com *soldado da falange*); **Fortitude** 20, **Reflexos** 18, **Vontade** 18
Deslocamento 6
⨺ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+10 vs. CA; 6 de dano.
Resiliência dos Hobgoblins (reação imediata, quando sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência; encontro)
O hobgoblin combatente realiza um teste de resistência contra o efeito em questão.
Soldado da Falange
O hobgoblin combatente recebe +2 de bônus na CA enquanto estiver adjacente a pelo menos um aliado hobgoblin.
Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Atletismo +9, História +5

For 19 (+7)	**Des** 14 (+5)	**Sab** 14 (+5)
Con 15 (+5)	**Int** 11 (+3)	**Car** 10 (+3)

Equipamento brunea, escudo leve, espada longa

Táticas do Hobgoblin Combatente

Os hobgoblins combatentes empregam as mesmas táticas que os recrutas (veja acima), embora sejam mais disciplinados e lutem até a morte.

Hobgoblin Arqueiro — **Artilheiro de Nível 3**
Humanoide natural (Médio) — 150 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +8; visão na penumbra
PV 39; **Sangrando** 19
CA 17; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 13
Deslocamento 6

(+) **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+6 vs. CA; 1d8+2 de dano.

(➶) **Arco Longo** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 20/40; +9 vs. CA; 1d10+4 de dano e o hobgoblin arqueiro concede a um aliado a até 5 quadrados dele +2 de bônus na próxima jogada de ataque à distância contra o mesmo alvo.

Resiliência dos Hobgoblins (reação imediata, quando sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência; encontro)
O hobgoblin arqueiro realiza um teste de resistência contra o efeito em questão.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Atletismo +5, História +6

For 14 (+3)	**Des** 19 (+5)	**Sab** 14 (+3)
Con 15 (+3)	**Int** 11 (+1)	**Car** 10 (+1)

Equipamento corselete de couro, espada longa, arco longo, aljava com 30 flechas

Táticas do Hobgoblin Arqueiro

Os hobgoblins arqueiros tomam posições atrás das coberturas disponíveis e formam uma fileira cerrada para garantir os benefícios do seu ataque com o arco longo. Embora prefiram atacar à distância, eles não têm medo de sacar suas espadas e entrar em combate corpo a corpo se as linhas de frente forem rompidas.

Hobgoblin Soldado — **Soldado de Nível 3**
Humanoide natural (Médio) — 150 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra
PV 47; **Sangrando** 23
CA 20 (22 com *soldado da falange*); **Fortitude** 18, **Reflexos** 16, **Vontade** 16
Deslocamento 5

(+) **Mangual** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+7 vs. CA; 1d10+4 de dano e o alvo fica marcado e lento até o final do próximo turno do hobgoblin soldado.

Golpe em Formação (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Requer mangual; +7 vs. CA; 1d10+4 de dano e o hobgoblin soldado ajusta 1 quadrado, contanto que fique adjacente a outro hobgoblin.

Resiliência dos Hobgoblins (reação imediata, quando sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência; encontro)
O hobgoblin soldado realiza um teste de resistência contra o efeito em questão.

Soldado da Falange
O hobgoblin soldado recebe +2 de bônus na CA enquanto estiver adjacente a pelo menos um aliado hobgoblin.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Atletismo +10, História +8

For 19 (+5)	**Des** 14 (+3)	**Sab** 14 (+3)
Con 15 (+3)	**Int** 11 (+1)	**Car** 10 (+1)

Equipamento brunea, escudo pesado, mangual

Táticas do Hobgoblin Soldado

Os hobgoblins soldados formam fileiras ordenadas no campo de batalha para receberem os benefícios de *soldado da falange*. Um soldado empurrado ou conduzido para fora da formação usa *golpe em formação* para se posicionar adjacente a um aliado hobgoblin após o ataque.



STEVE PRESCOTT

(Da esquerda para a direita) goblin mandingueiro, goblin racha crânio e goblin combatente

Hobgoblin Conjurador Bélico **Controlador de Nível 3 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) 150 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +4; visão na penumbra
PV 46; **Sangrando** 23
CA 17; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 14
Deslocamento 6

⊕ **Bordão** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+8 vs. CA; 1d8+1 de dano.

↓ **Cajado de Choque** (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Arma, Elétrico**
Requer bordão; +8 vs. CA; 2d10+4 de dano elétrico e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do hobgoblin conjurador bélico.

↝ **Atração Energética** (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Energético**
À distância 5; +7 vs. Fortitude; 2d6+4 de dano energético e o alvo é conduzido 3 quadrados.

✧ **Pulso de Energia** (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Energético**
Rajada contígua 5; +7 vs. Reflexos; 2d8+4 de dano energético e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não é empurrado nem fica derrubado.

Resiliência dos Hobgoblins (reação imediata, quando sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência; encontro)
O hobgoblin conjurador bélico realiza um teste de resistência contra o efeito em questão.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Arcanismo +10, Atletismo +4, História +12
For 13 (+2) **Des** 14 (+3) **Sab** 16 (+4)
Con 14 (+3) **Int** 19 (+5) **Car** 13 (+2)
Equipamento robes, bordão

Táticas do Hobgoblin Conjurador Bélico

O hobgoblin conjurador bélico usa *atração energética* e *pulso de energia* para colocar os inimigos em frente às lâminas sedentas de uma fileira de soldados, seguido por *cajado de choque* para deixá-los pasmos e ao alcance dos seus aliados.

Hobgoblin Comandante **Soldado de Nível 5 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) 200 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 64; **Sangrando** 32
CA 21 (23 com *soldado da falange*); **Fortitude** 21, **Reflexos** 18, **Vontade** 19
Deslocamento 5

⊕ **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+12 vs. CA; 1d8+5 de dano; veja também *liderar da vanguarda*. Se obtiver sucesso num ataque de oportunidade, o hobgoblin comandante ajusta 1 quadrado.

✧ **Disposição Tática** (mínima; recarrega ⚄ ⚅)
Explosão contígua 5; os aliados na explosão ajustam 3 quadrados.

Liderar da Vanguarda
Quando atinge um inimigo com um ataque corpo a corpo, os aliados do hobgoblin comandante recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque e dano contra esse adversário até o final do próximo turno do hobgoblin comandante.

Resiliência dos Hobgoblins (reação imediata, quando sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência; encontro)
O hobgoblin comandante realiza um teste de resistência contra o efeito em questão.

Soldado da Falange
O hobgoblin comandante recebe +2 de bônus na CA enquanto estiver adjacente a pelo menos um aliado hobgoblin.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Atletismo +12, História +10, Intimidação +7
For 20 (+7) **Des** 14 (+4) **Sab** 16 (+5)
Con 16 (+5) **Int** 12 (+3) **Car** 10 (+2)
Equipamento brunea, escudo pesado, lança

Táticas do Hobgoblin Comandante

O hobgoblin comandante parte para o combate corpo a corpo, atacando com sua lança e usando *liderar da vanguarda* para inspirar seus aliados. Ele tenta se manter adjacente a um ou mais aliados para receber os benefícios de *soldado da falange* e emprega *disposição tática* para colocar seus aliados em posições mais vantajosas.

Hobgoblin Mão de Bane **Soldado de Elite de Nível 8**
Humanoide natural (Médio) 700 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 184; **Sangrando** 92; veja também *bênção de Bane*
CA 26; **Fortitude** 24, **Reflexos** 22, **Vontade** 23
Testes de Resistência +2
Deslocamento 5
Pontos de Ação 1

⊕ **Mangual do Pavor** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Medo**
+12 vs. CA; 1d10+6 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do hobgoblin mão de Bane, que realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +10 vs. Vontade; o alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas até o final do encontro ou até que o mão de Bane morra.

↓ **Mangual da Tirania** (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Arma**
Requer mangual; +12 vs. CA; 2d10+6 de dano e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do hobgoblin mão de Bane.

Bênção de Bane (quando sangrar pela primeira vez; encontro)
O hobgoblin mão de Bane recebe +4 de bônus nas jogadas de dano até o final do encontro.

Resiliência dos Hobgoblins (reação imediata, quando sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência; encontro)
O hobgoblin mão de Bane realiza um teste de resistência contra o efeito em questão.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Goblin
Perícias Atletismo +11, História +13, Intimidação +14, Religião +11
For 22 (+10) **Des** 17 (+8) **Sab** 18 (+8)
Con 20 (+9) **Int** 14 (+6) **Car** 21 (+9)
Equipamento armadura de placas, escudo pesado, mangual

Táticas do Hobgoblin Mão de Bane

Este hobgoblin fanático luta pela glória de Bane, o deus da guerra. Ele atrai o máximo de inimigos possível e os abate com seu mangual.

Conhecimento Sobre os Hobgoblins

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os hobgoblins vivem para guerrear. Uma tribo típica inclui uma mescla de hobgoblins, goblins e bugbears e o hobgoblin mais poderoso tem o título de chefe de guerra.

CD 20: Uma tribo de hobgoblins defende intensamente sua reputação e seu status militar. Encontros entre grupos de tribos diferentes podem se tornar violentos se seus membros não forem contidos. Contudo, um causa comum pode fazer com que as tribos deixem suas diferenças de lado pela glória de uma grande guerra sob a liderança de um chefe poderoso.

CD 25: Assim como suas tradições marciais, as tradições mágicas dos hobgoblins também testam intensamente os limites de seus praticantes. Espera-se que os conjuradores dessa raça trabalhem bem com os soldados.

Grupos de Encontro

Os goblins às vezes se aliam com, ou até mesmo governam, outras criaturas de mentalidade similar. Eles também aceitam trabalho como mercenários; os hobgoblins são os mais confiáveis. Os goblins também podem acabar escravizados.

Encontro de Nível 1 (500 XP)
- 2 goblins combatentes (guerrilheiro de nível 1)
- 2 besouros de fogo (bruto de nível 1)
- 1 goblin lâmina negra (espreitador de nível 1)

Encontro de Nível 3 (750 XP)
- 2 goblins atiradores certeiros (artilheiro de nível 2)
- 4 goblins combatentes (guerrilheiro de nível 1)
- 4 goblins esfaqueadores (lacaio de nível 1)

Encontro de Nível 5 (1.000 XP)
- 1 goblin mandingueiro (controlador de nível 3)
- 2 goblins racha-crânio (bruto de nível 3)
- 2 goblins atiradores certeiros (artilheiro de nível 2)
- 12 goblins esfaqueadores (lacaio de nível 1)

Encontro de Nível 5 (1.000 XP)
- 1 bugbear combatente (bruto de nível 5)
- 2 hobgoblins arqueiros (artilheiro de nível 3)
- 3 goblins combatentes (guerrilheiro de nível 1)
- 2 goblins lâminas negras (espreitador de nível 1)

Encontro de Nível 5 (1.000 XP)
- 1 hobgoblin comandante (soldado de nível 5)
- 3 bugbears combatentes (bruto de nível 5)
- 1 lobo atroz (guerrilheiro de nível 5)

Encontro de Nível 5 (1.150 XP)
- 1 goblin capanga (controlador de elite de nível 4)
- 2 goblins racha-crânio (bruto de nível 3)
- 5 goblins combatentes (guerrilheiro de nível 1)

Encontro de Nível 7 (1.500 XP)
- 4 bugbears combatentes (bruto de nível 5)
- 1 oni assombração noturna (controlador de elite de nível 8)

Encontro de Nível 7 (1.500 XP)
- 1 hobgoblin comandante (soldado de nível 5)
- 1 hobgoblin conjurador bélico (controlador de nível 3)
- 5 hobgoblins soldados (soldado de nível 3)
- 1 worg (bruto de nível 9)

Encontro de Nível 8 (1.950 XP)
- 1 bugbear estrangulador (espreitador de nível 6)
- 2 goblins racha-crânio (bruto de nível 3)
- 1 hobgoblin conjurador bélico (controlador de nível 3)
- 1 urso das cavernas (bruto de elite de nível 6)

Encontro de Nível 9 (2.056 XP)
- 1 hobgoblin mão de Bane (soldado de elite de nível 8)
- 12 hobgoblins combatentes (lacaio de nível 8)
- 1 beemote cauda-de-maça (soldado de nível 7)

(Da esquerda para a direita)
hobgoblin conjurador bélico, hobgoblin comandante, hobgoblin soldado e hobgoblin arqueiro



STEVE PRESCOTT

GOLEM

Os golens são construtos animados por magia criados por magos e outros mestres de conhecimentos secretos para proteger lugares importantes ou tesouros.

Os golens possuem um mínimo de consciência para seguir ordens, mas como criaturas limitadas que são, só reconhecem os perigos mais óbvios.

Golem de Carne **Bruto de Elite de Nível 12**
Autômato natural (Grande - Construto) 1.400 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +5; visão no escuro
PV 304; **Sangrando** 152; veja também *ataque enfurecido*
CA 26; **Fortitude** 29, **Reflexos** 21, **Vontade** 22
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6; não pode ajustar
Pontos de Ação 1

Pancada (padrão; sem limite)
Alcance 2; +16 vs. CA (+18 enquanto estiver sangrando); 2d8+5 de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O golem de carne desfere duas pancadas.

Ataque Enfurecido (reação imediata, quando sofre dano de um ataque enquanto estiver sangrando; sem limite)
O golem de carne desfere uma pancada contra um alvo aleatório ao seu alcance.

Arremetida do Golem (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
O golem de carne percorre seu deslocamento máximo mais 2, podendo ingressar em espaços ocupados por inimigos. Esse movimento provoca ataques de oportunidade normalmente e o golem de carne deve encerrar seu movimento em um espaço desocupado. Quando ingressar no espaço de uma criatura (seja aliada ou inimiga), o golem desfere uma pancada contra ela. A criatura permanece em seu espaço e o golem deve deixá-lo após realizar o ataque.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 20 (+11)	**Des** 7 (+4)	**Sab** 8 (+5)
Con 22 (+12)	**Int** 3 (+2)	**Car** 3 (+2)

Táticas do Golem de Carne

O golem de carne usa *arremetida do golem* para atacar o máximo possível de inimigos. Em seguida ele desfere pancadas contra o maior ou mais robusto indivíduo ao seu alcance. Ele volta a recorrer à *arremetida do golem* assim que o poder recarrega.

Conhecimento Sobre os Golens

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo ou Natureza bem-sucedido.

CD 20: Um golem ganha "vida" a partir de uma centelha do Caos Elemental. Essa centelha não é uma alma ou uma criatura independente, mas vitalidade bruta que lhe concede o poder de se movimentar, assim como uma fagulha de consciência.

CD 25: O criador de um golem tem total controle sobre suas ações. Se ele não estiver presente, a criatura obedece às últimas ordens dele da melhor forma que puder.

Grupos de Encontro

Os golens podem ser encontrados com uma grande variedade de seres que foram ordenados a servir.

Encontro de Nível 13 (4.200 XP)
- 2 golens de carne (bruto de elite de nível 12)
- 1 lâmia (controlador de elite de nível 12)

DOUG KOVACS

Golem de Pedra **Soldado de Elite de Nível 17**
Autômato natural (Grande - Construto) 3.200 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +7; visão no escuro
PV 336; **Sangrando** 168; veja também *explosão mortuosa*
CA 33; **Fortitude** 33, **Reflexos** 24, **Vontade** 24
Imunidades doenças, venenoso, sono
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6; não pode ajustar
Pontos de Ação 1

Pancada (padrão; sem limite)
Alcance 2; +23 vs. CA; 3d6+7 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica pasmo (TR encerra).

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O golem de pedra desfere duas pancadas.

Arremetida do Golem (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
O golem de pedra percorre seu deslocamento máximo mais 2, podendo ingressar em espaços ocupados por inimigos. Esse movimento provoca ataques de oportunidade normalmente e o golem de pedra deve encerrar seu movimento em um espaço desocupado. Quando ingressar no espaço de uma criatura (seja aliada ou inimiga),o golem desfere uma pancada contra ela. A criatura permanece em seu espaço e o golem deve deixá-lo após realizar o ataque.

Explosão Mortuosa (quando reduzido a 0 ponto de vida)
O golem de pedra explode emitindo estilhaços de pedra afiados. Explosão contígua 1; +23 vs. CA; 2d6+7 de dano e o espaço ocupado pela criatura torna-se terreno acidentado até ser desobstruído.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 24 (+15)	**Des** 7 (+6)	**Sab** 8 (+7)
Con 24 (+15)	**Int** 3 (+4)	**Car** 3 (+4)

Táticas do Golem de Pedra

O golem de pedra utiliza táticas similares ao golem de carne, usando *arremetida do golem* e realizando *ataques duplos* sempre que possível.



GÓRGONE

Um górgone é uma fera elemental provida de um sopro letal. Embora geniosos, os górgones podem ser domados por criaturas elementais mais inteligentes ou por gigantes para servirem como animais de estimação ou montarias.

Conhecimento Sobre os Górgones

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Górgones selvagens andam em pequenas manadas de três a sete indivíduos, cada uma composta por um macho (às vezes chamado de touro) e várias fêmeas. Os machos jovens precisam desafiar um touro pela liderança da matilha e os que fracassam viajam sós ou em duplas.

Grupos de Encontro

Os gigantes e outros humanoides poderosos às vezes domam esses animais ferozes. Os titãs da tempestade, em especial, gostam de criar manadas de górgones da tempestade.

Encontro de Nível 27 (58.000 XP)
- 2 górgones da tempestade (guerrilheiro de nível 26)
- 1 titã da tempestade (controlador de elite de nível 27)
- 2 draconatos campeões (soldado de nível 26)

Górgone de Ferro **Soldado de Nível 11**
Animal elemental (Grande - Terra) 600 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +8; visão da verdade 6
PV 120; **Sangrando** 60
CA 25; **Fortitude** 25, **Reflexos** 20, **Vontade** 21
Imunidades a ser derrubado, petrificação, a ser puxado/empurrado/conduzido
Deslocamento 6 (caminhar na terra)

⊕ **Chifres** (padrão; sem limite)
+17 vs. CA; 1d10+6 de dano.

↟ **Investida Abaladora** (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
O górgone de ferro realiza uma investida; +15 vs. Fortitude; 2d10+6 de dano e o alvo, se for Médio ou menor, é empurrado 3 quadrados e fica derrubado.

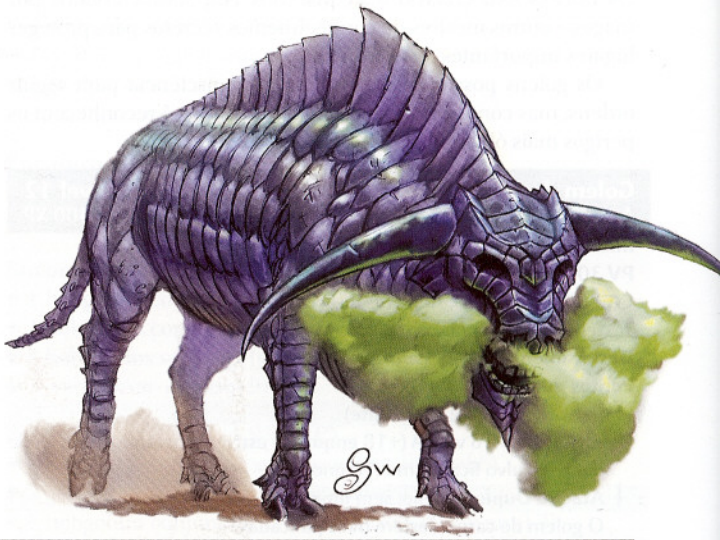
↟ **Atropelar** (padrão; sem limite)
O górgone de ferro percorre seu deslocamento máximo, podendo ingressar em espaços ocupados por inimigos. Esse movimento provoca ataques de oportunidade normalmente e o górgone de ferro deve encerrar seu movimento em um espaço desocupado. Quando ingressar no espaço de um inimigo, o górgone realiza um ataque, atropelando o oponente: +15 vs. Reflexos; 1d8+6 de dano e o alvo fica derrubado.

⇢ **Sopro Petrificante** (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Venenoso**
Rajada contígua 3; górgones são imunes; +15 vs. Fortitude; 2d6+7 de dano venenoso e o alvo fica pasmo e lento (TR encerra ambos). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica imobilizado em vez de pasmo e lento (TR encerra). *Fracasso no segundo TR:* o alvo fica petrificado (sem TR).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 22 (+11) **Des** 14 (+7) **Sab** 17 (+8)
Con 24 (+12) **Int** 2 (+1) **Car** 6 (+3)

Táticas do Górgone de Ferro

O górgone de ferro inicia a batalha com *investida abaladora*. Quando está no meio dos seus inimigos, ele libera seu *sopro petrificante* e em seguida ataca os sobreviventes com os chifres.



Górgone da Tempestade **Guerrilheiro de Nível 26**
Animal elemental (Grande) 9.000 XP

Iniciativa +21 **Sentidos** Percepção +19; visão da verdade 6
Fúria da Tempestade (Elétrico) aura 5; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 20 de dano elétrico.
PV 248; **Sangrando** 124
CA 42; **Fortitude** 40, **Reflexos** 35, **Vontade** 35
Imunidades a ser derrubado, a ser puxado/empurrado/conduzido
Resistências 20 vs. elétrico, 20 vs. trovejante 20
Deslocamento 8, voo 10 (pairar); veja também *ataque corpo a corpo em movimento*

⊕ **Chifres** (padrão; sem limite) ✦ **Trovejante**
+31 vs. CA; 1d10+12 de dano mais 2d8 de dano trovejante e o alvo é empurrado 2 quadrados e fica derrubado.

↟ **Ataque Corpo a Corpo em Movimento** (padrão; sem limite)
O górgone da tempestade percorre até metade do seu deslocamento e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O górgone da tempestade não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

↟ **Atropelar** (padrão; sem limite)
O górgone da tempestade percorre seu deslocamento máximo, podendo ingressar em espaços ocupados por inimigos. Esse movimento provoca ataques de oportunidade normalmente e o górgone da tempestade deve encerrar seu movimento em um espaço desocupado. Quando ingressar no espaço de um inimigo, o górgone realiza um ataque, atropelando o oponente: +29 vs. Reflexos; 1d10+10 de dano e o alvo fica derrubado.

⇢ **Sopro Tempestuoso** (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Elétrico, Trovejante**
Rajada contígua 5; +29 vs. Fortitude; 2d10+20 de dano elétrico e trovejante.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 30 (+23) **Des** 22 (+19) **Sab** 23 (+19)
Con 32 (+24) **Int** 2 (+9) **Car** 8 (+12)

Táticas do Górgone da Tempestade

O górgone da tempestade inicia com *sopro tempestuoso*, seguido por uma investida ou *atropelar* para tirar proveito dos seus chifres poderosos.

SAM WOOD

GRELL

Os grells são predadores voadores tentaculados que assombram os túneis do Subterrâneo, atacando transeuntes desavisados.

Muitas dessas criaturas são caçadores solitários que raramente interagem com outros indivíduos de sua espécie. Contudo, às vezes eles se reúnem em grandes colônias compostas por dezenas de indivíduos. Embora sejam cegos, os grells podem sentir psiquicamente o ambiente ao seu redor.

Grell **Soldado de Elite de Nível 7**
Animal mágico aberrante (Médio - Cego) 600 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +9; percepção às cegas 12
PV 156; **Sangrando** 78
CA 22 (24 enquanto estiver agarrando um inimigo); **Fortitude** 19, **Reflexos** 20, **Vontade** 17
Imunidades ataque visual
Testes de Resistência +2
Deslocamento 1 (desajeitado), voo 6 (pairar)
Pontos de Ação 1

⊕ **Tentáculo Lacerante** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 2; +12 vs. CA; 3d8+4 de dano e o alvo fica lento e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra ambos).

Agarrar com Tentáculo (padrão; sem limite)
Alcance 2; +12 vs. Fortitude; 2d8+4 de dano e o alvo é agarrado (até escapar). O grell só pode agarrar uma criatura por vez.

Mordida Peçonhenta (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Venenoso**
Contra um alvo agarrado pelo grell; +12 vs. CA; 1d8+4 de dano e o alvo fica atordoado (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo
Perícias Furtividade +17

For 12 (+4)	**Des** 19 (+7)	**Sab** 12 (+4)
Con 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 9 (+2)



FRANCIS TSAI

Táticas do Grell

Habilidosos em emboscadas, os grell pairam sobre arcos ou bocas de túneis e esperam por uma presa. Quando vítimas potenciais passam sob ele, o grell desce das sombras e ataca com seus tentáculos. Contra grupos pequenos ou indivíduos solitários, eles começam com *agarrar com tentáculo*, seguido por *mordida peçonhenta* contra a vítima aprisionada. Ao lutar contra grupos maiores, o grell debilita os adversários com o seu *tentáculo lacerante* antes de agarrar um alvo.

Grell Filósofo **Controlador de Elite de Nível 11**
Animal mágico aberrante (Médio - Cego) 1.200 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +12; percepção às cegas 12
PV 224; **Sangrando** 112
CA 27; **Fortitude** 21, **Reflexos** 24, **Vontade** 23
Imunidades ataque visual; **Resistências** 20 vs. elétrico
Testes de Resistência +2
Deslocamento 1 (desajeitado), voo 6 (pairar)
Pontos de Ação 1

⊕ **Tentáculo Lacerante** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 2; +17 vs. CA; 3d8+5 de dano e o alvo fica lento e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra ambos).

Lança Relampejante (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
À distância 10; +14 vs. Reflexos; 3d6+6 de dano elétrico e o alvo fica cego (TR encerra)

Tempestade Psíquica (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Psíquico, Zona**
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +14 vs. Vontade; 3d8+3 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra). A tempestade psíquica persiste até o final do encontro. Qualquer criatura que ingressar na zona fica pasma (TR encerra).

Mente Peçonhenta (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
Explosão contígua 3; contra inimigos; +15 vs. Vontade; 2d8+5 de dano psíquico e o alvo deve escolher um alvo aleatório para qualquer ataque corpo a corpo que realizar (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo
Perícias Arcanismo +13, Furtividade +20

For 14 (+7)	**Des** 21 (+10)	**Sab** 14 (+7)
Con 16 (+8)	**Int** 16 (+8)	**Car** 13 (+6)

Táticas do Grell Filósofo

O grell filósofo geralmente se mantém longe do combate, deixando que seus parentes mais fracos partam para o combate corpo a corpo. Ele emprega *lança relampejante* para cegar os inimigos e *tempestade psíquica* contra múltiplos adversários. Ele reserva *mente peçonhenta* para quando os oponentes se aproximarem.

Conhecimento Sobre os Grells

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 15: Os grells são caçadores solitários e maliciosos que detestam a luz do sol e preferem se esconder nos subterrâneos. Eles flutuam pelo ar silenciosamente e gostam de descer sobre os inimigos, enredando suas vítimas em seus tentáculos venenosos.

Grupos de Encontro

O encontro mais comum envolvendo um grell é contra um indivíduo solitário e feroz de tocaia, mas às vezes o líder de uma colônia conduz um grupo em busca de alimento, escravos ou conhecimento.

Encontro de Nível 11 (3.100 XP)
- ✦ 1 grell filósofo (controlador de elite de nível 11)
- ✦ 2 grells (soldado de elite de nível 7)
- ✦ 4 trogloditas combatentes (lacaio de nível 12)

GRICK

Os gricks, habitantes verminoides de masmorras que caçam em bando, possuem um vigor sobrenatural e alta resistência contra dano.

Grick	**Bruto de Nível 7**
Animal aberrante (Médio)	300 XP
Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro	
PV 96; **Sangrando** 48	
CA 19; **Fortitude** 19, **Reflexos** 14, **Vontade** 15	
Resistências 5 contra efeitos que visam a CA	
Deslocamento 6, escalar 4	
(+) **Tentáculo Lacerante** (padrão; sem limite)	
+10 vs. CA; 2d6+4 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).	
Especialista em Flanqueamento	
O grick recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra um inimigo que estiver flanqueando.	
Tendência Imparcial **Idiomas** –	
Perícias Furtividade +9, Tolerância +11	
For 18 (+7) **Des** 13 (+4) **Sab** 14 (+5)	
Con 16 (+6) **Int** 2 (-1) **Car** 7 (+1)	

Táticas do Grick

Os gricks caçam em bandos. Eles se aglomeram instintivamente sobre uma presa, concentrando-se num só alvo e rasgando-o em pedaços antes de voltar sua atenção para as outras criaturas próximas. Os gricks têm o impulso natural de flanquear os adversários.

Grick Alfa	**Bruto de Nível 9 (Líder)**
Animal aberrante (Grande)	400 XP
Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +11; visão no escuro	
PV 116; **Sangrando** 58	
CA 21; **Fortitude** 22, **Reflexos** 17, **Vontade** 18	
Resistências 5 contra efeitos que visam a CA	
Deslocamento 7, escalar 4	
(+) **Tentáculo Lacerante** (padrão; sem limite)	
Alcance 2; +13 vs. CA; 2d8+5 de dano e o alvo é agarrado (até escapar) e sofre 5 de dano contínuo (TR encerra).	
ǂ **Mordida Malévola** (padrão; sem limite)	
Contra um alvo agarrado pelo grick alfa; sucesso automático; 1d8+5 de dano.	
Especialista em Flanqueamento	
O grick alfa recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra um inimigo que estiver flanqueando.	
Agarrão Restritivo	
Os aliados do grick alfa recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque contra um inimigo agarrado pela criatura.	
Tendência Imparcial **Idiomas** –	
Perícias Furtividade +10, Tolerância +12	
For 20 (+9) **Des** 13 (+5) **Sab** 15 (+6)	
Con 16 (+7) **Int** 2 (+0) **Car** 7 (+2)	

Táticas do Grick Alfa

O grick alfa desfere um ataque com seu *tentáculo lacerante* e agarra a presa, mordendo-a nas rodadas seguintes, enquanto usa *agarrão restritivo* para permitir que os gricks aliados retalhem totalmente a vítima.



PETE VENTERS

Conhecimento Sobre os Gricks

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 15: O grick ataca com ferocidade quando seu ninho é perturbado ou quando está com fome - e eles sempre estão com fome. Acostumados a caçar em bandos, eles são muito mais perigosos quando flanqueiam uma presa.

CD 20: Se o alimento ficar escasso em seu território predileto, o grick caça na superfície durante a noite, sempre retornando ao abrigo antes que a luz forte do dia queime seus minúsculos olhos.

Grupos de Encontro

Os gricks geralmente caçam em bandos e outros predadores podem segui-los para roubar suas presas. Outras criaturas aberrantes às vezes submetem bandos de gricks ao seu serviço.

Encontro de Nível 8 (1.900 XP)
- 1 grick alfa (bruto de nível 9)
- 3 gricks (bruto de nível 7)
- 2 estirges atrozes (espreitador de nível 7)

Encontro de Nível 9 (2.450 XP)
- 2 gricks alfas (bruto de nível 9)
- 1 abocanhador murmurante (controlador de nível 10)
- 2 corrompidos enfurecidos (soldado de nível 9)
- 1 corrompido mutilador (guerrilheiro de nível 8)

Os grifos são caçadores majestosos e poderosos dos ares. Eles fazem seus ninhos em lugares remotos do mundo e às vezes se perdem na Agrestia das Fadas. Existem muitas espécies de grifos, mas todos possuem asas emplumadas, bicos afiados, patas dianteiras com garras e a parte traseira de um animal incapaz de voar.

Os ovos de grifos são extremamente valiosos, pois os filhotes muito jovens podem ser treinados como montarias.

Conhecimento Sobre os Grifos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: É difícil domar um grifo, mas existem histórias sobre elfos e eladrin que os controlam por magia e os montam em batalha. Os hipogrifos, por outro lado, são mais fáceis de cavalgar, até mesmo em combate. Por isso, eles são as montarias voadoras mais comuns entre as raças civilizadas do mundo.

Os hipogrifos são férteis. O cruzamento entre um hipogrifo e um cavalo produz outro hipogrifo ou um cavalo temperamental. Os hipogrifos são montarias caras e por isso o roubo e contrabando de filhotes é um lucrativo ramo criminoso.

CD 20: O ninho de um grifo geralmente contém um ou dois ovos. Os ovos de grifos e hipogrifos valem até 1.000 GP cada para os compradores certos, que incluem excêntricos que desejam exibir a criatura em cativeiro, vilões que desejam sentinelas ferozes, ou conjuradores que creem serem capazes de adestrar um filhote com o uso de magia.

CD 25: Os grifos do fogo-gélido são nativos do Caos Elemental. Os arcontes do gelo são seus aliados e os ifrits às vezes os capturam e escravizam.

Grupos de Encontro

É comum encontrar grifos nos descampados, procurando presas. Os hipogrifos geralmente são vistos como montarias. Os grifos do fogo-gélido muitas vezes são companheiros de batalha de criaturas elementais a serviço de algum nobre elemental.

Encontro de Nível 5 (975XP)
- 1 hipogrifo aterrador (soldado de nível 5)
- 1 forjado bélico capitão (soldado de nível 6)
- 3 forjados bélicos soldados (soldado de nível 4)

Encontro de Nível 5 (1.075 XP)
- 3 hipogrifos (guerrilheiro de nível 5)
- 1 humano mago (artilheiro de nível 4)
- 2 humanos sentinelas (soldado de nível 3)

Encontro de Nível 6 (1.200 XP)
- 2 grifos (bruto de nível 7)
- 2 eladrin cavaleiros feéricos (soldado de nível 7)

Encontro de Nível 21 (18.800 XP)
- 1 grifo do fogo-gélido (guerrilheiro de nível 20)
- 2 ghaeles do inverno (artilheiro de nível 21)
- 2 arcontes do fogo de aço escaldante (soldado de nível 19)
- 2 arcontes do gelo martelo da geada (soldado de nível 19)

Hipogrifo — **Guerrilheiro de Nível 5**
Animal natural (Grande - Montaria) — 200 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +8
PV 64; **Sangrando** 32
CA 18; **Fortitude** 17, **Reflexos** 15, **Vontade** 13
Deslocamento 4, voo 10, voo prolongado 15; veja também *ataque aéreo de passagem*

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+8 vs. CA; 2d6+5 de dano.

+ **Mergulho Desmantelador** (padrão; somente enquanto estiver voando; sem limite)
O hipogrifo realiza uma investida contra um inimigo Médio ou menor: +9 vs. CA; 2d8+5 de dano e o alvo fica derrubado. Depois de atacar, o hipogrifo aterrissa num espaço desocupado adjacente ao alvo.

+ **Ataque Aéreo de Passagem** (padrão; sem limite)
O hipogrifo voa 10 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O hipogrifo não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Agilidade Aérea +1 (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 5 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
Enquanto estiver voando, o hipogrifo concede ao seu cavaleiro +1 de bônus em todas as defesas.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 19 (+6)	**Des** 17 (+5)	**Sab** 12 (+3)
Con 16 (+5)	**Int** 2 (-2)	**Car** 6 (+0)

Táticas do Hipogrifo

O hipogrifo combina ataques aéreos e terrestres, geralmente iniciando a luta com *mergulho desmantelador*. Desprovido da ferocidade dos seus primos selvagens, o hipogrifo geralmente tenta escapar quando estiver sangrando (a menos que esteja sob o controle de um cavaleiro).

Hipogrifo Aterrador — **Soldado de Nível 5**
Animal natural (Grande - Montaria) — 200 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +8
PV 66; **Sangrando** 33
CA 21; **Fortitude** 21, **Reflexos** 19, **Vontade** 17
Deslocamento 4, voo 10, voo prolongado 12

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+10 vs. CA; 2d6+5 de dano.

+ **Pancada com as Asas** (interrupção imediata, quando um inimigo adjacente ajusta ou se desloca para um quadrado não adjacente; sem limite)
+8 vs. Reflexos; 1d6+5 de dano e o alvo fica derrubado. O hipogrifo aterrador não pode usar este poder enquanto estiver voando.

Montaria Vigorosa (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 5 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
Quando um ataque obriga o hipogrifo aterrador a se mover, ele se desloca 1 quadrado a menos que o especificado. Quando um ataque derruba a criatura ou seu cavaleiro, ela pode realizar imediatamente um teste de resistência para não ser derrubada ou impedir que seu cavaleiro o seja.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 21 (+7)	**Des** 17 (+5)	**Sab** 12 (+3)
Con 18 (+6)	**Int** 2 (-2)	**Car** 6 (+0)

Táticas do Hipogrifo Aterrador

O hipogrifo aterrador utiliza uma armadura metálica pesada e por isso luta com mais eficiência no solo.



(Da esquerda para a direita) grifo, hipogrifo e grifo do fogo-gélido

Grifo	**Bruto de Nível 7**
Animal natural (Grande - Montaria)	300 XP
Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +9	
PV 98; **Sangrando** 49; veja também *frenesi sanguíneo*	
CA 18; **Fortitude** 19, **Reflexos** 15, **Vontade** 14; veja também *frenesi sanguíneo*	
Imunidades medo (enquanto estiver sangrando)	
Deslocamento 6, voo 10, voo prolongado 15	
(+) **Garras** (padrão; sem limite)	
+10 vs. CA; 2d6+7 de dano.	
Corcel Raivoso (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 7 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**	
Quando realizar uma investida, o grifo desfere dois ataques com as garras além do ataque realizado pelo cavaleiro.	
Frenesi Sanguíneo (enquanto estiver sangrando)	
O grifo pode realizar uma ação de movimento adicional por turno. Ele também recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e sofre -2 de penalidade em todas as defesas.	
Investida do Trovão (padrão; somente enquanto estiver voando; sem limite)	
Quando realizar uma investida, o grifo recebe +4 de bônus nas suas jogadas de ataque em vez do bônus normal de +1.	
Tendência Imparcial **Idiomas** –	
For 20 (+8) **Des** 16 (+6) **Sab** 12 (+4)	
Con 18 (+7) **Int** 2 (-1) **Car** 6 (+1)	

Táticas do Grifo

Os grifos começam quase todos os combates decolando (se já não estiverem voando) e usando *investida do trovão* para mergulhar sobre os inimigos, atacando com suas garras. Em seguida, eles se afastam e dão meia-volta para efetuar outro mergulho. Os grifos tornam-se destemidos quando estiverem sangrando, lutando até a morte num frenesi brutal.

Grifo do Fogo-Gélido	**Guerrilheiro de Nível 20**
Animal elemental (Grande - Frio, Montaria)	2.800 XP
Iniciativa +17 **Sentidos** Percepção +14	
PV 186; **Sangrando** 93	
CA 35; **Fortitude** 37, **Reflexos** 33, **Vontade** 32	
Resistências 10 vs. congelante, 10 vs. flamejante	
Deslocamento 5, voo 10, voo prolongado 15; veja também *ataque aéreo de passagem*	
(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**	
+25 vs. CA; 1d8+7 de dano mais 1d10 de dano congelante.	
Ataque Aéreo de Passagem (padrão; sem limite)	
O grifo do fogo-gélido voa 10 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O grifo do fogo-gélido não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.	
Rajada de Fogo-Gélido (padrão; começa descarregado; recarrega quando obtém dois sucessos com sua mordida) ✦ **Flamejante**	
Rajada contígua 5; +23 vs. Reflexos; 2d10+5 de dano flamejante	
Resistência do Cavaleiro (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 20 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**	
O grifo do fogo-gélido concede ao seu cavaleiro resistência 10 vs. congelante e 10 vs. flamejante.	
Tendência Imparcial **Idiomas** –	
For 24 (+17) **Des** 20 (+15) **Sab** 18 (+14)	
Con 18 (+14) **Int** 4 (+7) **Car** 10 (+10)	

Táticas do Grifo do Fogo-Gélido

Um grifo do fogo-gélido voando emprega *ataque aéreo de passagem* para mergulhar sobre um inimigo antes de aterrissar. A mordida da criatura suga o calor do corpo do adversário, fazendo com que se acenda uma chama azul em seu chifre. Após absorver calor suficiente, o grifo do fogo-gélido pode liberar a energia armazenada numa rajada de fogo de sua boca.

HEATHER HUDSON

GRIMLOCK

Habitantes cegos do Subterrâneo, os grimlocks muitas vezes são serviçais de monstros mais poderosos. Eles dependem de sua percepção às cegas para interagir com o ambiente à sua volta e são criaturas cruéis e selvagens.

Grimlock Lacaio — **Lacaio de Nível 14**
Humanoide natural (Médio - Cego) — 250 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +7; percepção às cegas 10
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 24; **Fortitude** 24, **Reflexos** 23, **Vontade** 23
Imunidades ataque visual
Deslocamento 6

(+) **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+17 vs. CA; 7 de dano (9 contra um alvo sangrando).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo
For 17 (+8) **Des** 12 (+6) **Sab** 15 (+7)
Con 14 (+7) **Int** 7 (+3) **Car** 9 (+4)
Equipamento machado grande

Grimlock Seguidor — **Lacaio de Nível 22**
Humanoide natural (Médio - Cego) — 1.038 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +10; percepção às cegas 10
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 35; **Fortitude** 32, **Reflexos** 30, **Vontade** 30
Imunidades ataque visual
Deslocamento 6

(+) **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+25 vs. CA; 9 de dano (12 contra um alvo sangrando).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo
For 17 (+11) **Des** 12 (+9) **Sab** 15 (+10)
Con 14 (+10) **Int** 7 (+6) **Car** 9 (+7)
Equipamento machado grande



WARREN MAHY

Grimlock Emboscador — **Guerrilheiro de Nível 11**
Humanoide natural (Médio - Cego) — 600 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +7; percepção às cegas 10
PV 110; **Sangrando** 55; veja também *ajuste ofensivo*
CA 26; **Fortitude** 25, **Reflexos** 23, **Vontade** 23
Imunidades ataque visual
Deslocamento 6

(+) **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+16 vs. CA; 1d12+5 de dano (dec. 2d12+17).

↓ **Ajuste Ofensivo** (reação imediata, quando um inimigo a até 2 quadrados se desloca e ataca um aliado do grimlock emboscador; recarrega quando sangrar pela primeira vez)
O grimlock emboscador ajusta e realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo em questão.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo
Perícias Atletismo +15, Tolerância +12
For 20 (+10) **Des** 14 (+7) **Sab** 15 (+7)
Con 14 (+7) **Int** 9 (+4) **Car** 9 (+4)
Equipamento machado grande

Grimlock Enfurecido — **Bruto de Nível 13**
Humanoide natural (Médio - Cego) — 800 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +8; percepção às cegas 10
PV 156; **Sangrando** 78
CA 25; **Fortitude** 27, **Reflexos** 22, **Vontade** 23
Imunidades ataque visual
Deslocamento 6

(+) **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+16 vs. CA; 1d12+6 de dano (dec. 2d12+18).

↓ **Ataque Poderoso** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Requer machado grande; +14 vs. CA; 1d12+12 de dano (dec. 2d12+24).

↓ **Ataque Frenético** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O grimlock enfurecido desfere dois ataques com seu machado grande contra um inimigo que estiver sangrando.

Furor do Grimlock
Quando o grimlock enfurecido faz um inimigo sangrar, ele recebe 10 pontos de vida temporários.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dialeto Subterrâneo
Perícias Atletismo +17, Tolerância +14
For 22 (+12) **Des** 12 (+7) **Sab** 15 (+8)
Con 16 (+9) **Int** 7 (+4) **Car** 9 (+5)
Equipamento machado grande

Táticas do Grimlock

Como não são muito espertos, os grimlocks recorrem à força bruta. Os lacaios simplesmente se aglomeram sobre o inimigo mais próximo, mas indivíduos especiais se destacam no combate um contra um.

Conhecimento Sobre os Grimlocks

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os grimlocks são brutos assassinos que preferem carne fresca e crua - e de preferência humana. Tendo perdido seus olhos ao longo de seu processo evolutivo, eles dependem da percepção às cegas para detectar os inimigos.

Grupos de Encontro

Os grimlocks normalmente são encontrados em pequenos bandos, às vezes liderados por medusas ou devoradores de mentes.

Encontro de Nível 13 (4.200 XP)
✦ 2 grimlocks enfurecidos (bruto de nível 13)
✦ 2 horrores de gancho (soldado de nível 13)
✦ 1 devorador de mentes infiltrador (espreitador de nível 14)

Os GUARDIÕES, CONSTRUTOS CRIADOS POR CONJURADORES para servirem como guarda-costas, protegem seus mestres com afinco inabalável.

Guardião Protetor **Soldado de Nível 14**
Autômato natural (Grande - Construto) 1.000 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +15; visão no escuro
Proteger Outro aura 2; enquanto seu mestre estiver dentro da aura, o guardião protetor lhe concede +2 de bônus em todas as defesas e, até ser destruído, sofre metade do dano causado a ele.
PV 138; **Sangrando** 69
CA 30; **Fortitude** 29, **Reflexos** 22, **Vontade** 27
Imunidades doenças, encanto, medo, sono, venenoso
Deslocamento 4

(+) **Pancada** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +20 vs. CA; 2d6+7 de dano.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 24 (+14)	**Des** 10 (+7)	**Sab** 16 (+10)
Con 18 (+11)	**Int** 7 (+5)	**Car** 9 (+6)

Táticas do Guardião Protetor

O guardião protetor fica a menos de 2 quadrados do seu mestre e ataca o inimigo que perceber como principal ameaça.

Guardião de Batalha **Controlador de Nível 17**
Autômato natural (Grande - Construto) 1.600 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +15; visão no escuro
PV 163; **Sangrando** 81
CA 32; **Fortitude** 32, **Reflexos** 26, **Vontade** 29
Imunidades doenças, encanto, medo, sono, venenoso
Deslocamento 8

(+) **Pancada** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +19 vs. CA; 3d6+7 de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

↓ **Bloquear Investida** (interrupção imediata, quando um inimigo termina o deslocamento de uma investida a até 8 quadrados do guardião de batalha; sem limite)
O guardião de batalha realiza uma investida e desfere uma pancada. Se obtiver sucesso, o alvo fica derrubado.

Cobrir a Retirada
Um aliado adjacente a um guardião de batalha não provoca ataques de oportunidade ao se deslocar, desde que permaneça adjacente.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 24 (+14)	**Des** 11 (+8)	**Sab** 14 (+10)
Con 19 (+12)	**Int** 7 (+6)	**Car** 11 (+8)

Táticas do Guardião de Batalha

Quando recebe ordens para proteger, o guardião de batalha emprega *bloquear investida* e suas pancadas para imobilizar os inimigos enquanto protege a retirada de seu mestre.

Conhecimento Sobre Guardiões

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Um guardião é criado através de um ritual, cujo principal componente é um amuleto ao qual ele é vinculado.

CD 25: O guardião obedece aos comandos verbais de seu mestre da melhor forma possível, embora não sirva para muita coisa além de lutar e executar trabalhos braçais simples. Ele também pode ser instruído a realizar tarefas específicas em momentos determinados, ou sob determinadas condições.

CD 30: Se o mestre de um guardião morrer, a criatura continuará obedecendo às últimas ordens recebidas até que seu amuleto de controle caia nas mãos de um novo proprietário ou que novas ordens sejam emitidas.

Grupos de Encontro

Os guardiões quase sempre são encontrados na companhia de seus criadores.

Encontro de Nível 14 (5.200 XP)
- 1 guardião protetor (soldado de nível 14)
- 1 githzerai mago mental (artilheiro de nível 14)
- 4 slaads cinzas (guerrilheiro de nível 13)



FRANZ VOHWINKEL

HALFLING

Os halflings são uma raça civilizada de ribeirinhos corajosos e inteligentes, bem aceitos em muitas terras. De tamanho pequeno, os halflings são mais robustos do que parecem e mostram-se destemidos frente ao perigo.

Os halflings vivem entre as demais raças civilizadas. Eles também se reúnem em pequenas comunidades justafluviais, onde pescam seu alimento e viajam pelas hidrovias.

Conhecimento Sobre os Halflings

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os halflings são viajantes diligentes que utilizam os rios do mundo como estradas. Eles são amigáveis e desenvoltos entre estranhos e protegem os demais membros de sua raça. Eles têm a reputação de serem hospitaleiros, mas também são famosos por pequenos furtos.

Halfling Atirador — **Artilheiro de Nível 1**
Humanoide natural (Pequeno) — 100 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +5
PV 22; **Sangrando** 11
CA 15; **Fortitude** 12, **Reflexos** 15, **Vontade** 13; veja também *reação lépida*
Testes de Resistência +5 contra efeitos de medo
Deslocamento 6

Adaga (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+4 vs. CA; 1d4+4 de dano.

Funda (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 10/20; +6 vs. CA; 1d6+4 de dano.

Chuva de Pedras (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
O halfling atirador desfere três ataques com sua funda, cada um com -2 de penalidade.

Vantagem de Combate
O halfling atirador causa 1d6 de dano adicional nos ataques à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Reação Lépida
Os halflings recebem +2 de bônus racial na CA contra ataques de oportunidade.

Segunda Chance (interrupção imediata, quando é atingido por um ataque; encontro)
O atacante refaz a jogada de ataque e utiliza o segundo resultado, mesmo que seja inferior.

Franco-Atirador
Quando um halfling atirador está escondido e fracassa num ataque à distância, ele permanece escondido.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, outro qualquer
Perícias Acrobacia +6, Furtividade +9, Ladinagem +11

For 12 (+1)	**Des** 18 (+4)	**Sab** 11 (+0)
Con 10 (+0)	**Int** 10 (+0)	**Car** 14 (+2)

Equipamento corselete de couro, adaga, funda com 20 balas

Táticas do Halfling Atirador

Os halflings atiradores gostam de armar emboscadas, usando sua Furtividade para obter vantagem de combate e o poder *franco-atirador* para permanecer escondidos. Após sua presença ser revelada, eles procuram cobertura e bombardeiam os inimigos com pedras disparadas de uma distância segura.

Halfling Batedor — **Lacaio de Nível 2**
Humanoide natural (Pequeno) — 31 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +5
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 16; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 14; veja também *reação lépida*
Testes de Resistência +5 contra efeitos de medo
Deslocamento 6

Espada Curta (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+7 vs. CA; 4 de dano.

Funda (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 10/20; +7 vs. CA; 4 de dano.

Reação Lépida
Os halflings recebem +2 de bônus racial na CA contra ataques de oportunidade.

Segunda Chance (interrupção imediata, quando o halfling seria atingido por um ataque; encontro)
O halfling batedor força o atacante a refazer a jogada de ataque e utilizar o novo resultado.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, outro qualquer
Perícias Acrobacia +10, Ladinagem +10

For 11 (+1)	**Des** 15 (+3)	**Sab** 9 (+0)
Con 10 (+1)	**Int** 10 (+1)	**Car** 14 (+3)

Equipamento corselete de couro, espada curta, funda com 20 balas

Táticas do Halfling Batedor

Os halflings batedores não se assustam facilmente e por isso são ótimos vigias. Eles empregam *segunda chance* sempre que são atingidos por um ataque que lhes causa dano.

Halfling Ladrão — **Guerrilheiro de Nível 2**
Humanoide natural (Pequeno) — 125 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +1
PV 34; **Sangrando** 17
CA 16; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 14; veja também *reação lépida*
Testes de Resistência +5 contra efeitos de medo
Deslocamento 6; veja também ataque corpo a corpo em movimento

Adaga (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+7 vs. CA; 1d4+3 de dano.

Adaga (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 5/10; +7 vs. CA; 1d4+3 de dano.

Ataque Corpo a Corpo em Movimento (padrão; sem limite)
O halfling ladrão se move 3 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O halfling ladrão não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Vantagem de Combate
O halfling ladrão causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Reação Lépida
Os halflings recebem +2 de bônus racial na CA contra ataques de oportunidade.

Segunda Chance (interrupção imediata, quando é atingido por um ataque; encontro)
O atacante refaz a jogada de ataque e utiliza o segundo resultado, mesmo que seja inferior.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, outro qualquer
Perícias Acrobacia +11, Furtividade +9, Ladinagem +11

For 12 (+2)	**Des** 16 (+4)	**Sab** 11 (+1)
Con 10 (+1)	**Int** 10 (+1)	**Car** 14 (+3)

Equipamento corselete de couro, 4 adagas, ferramentas de ladrão

Táticas do Halfling Ladrão

Os halflings ladrões dependem de sua Furtividade para adquirir o elemento surpresa e vantagem de combate. Se não conseguem surpreender os inimigos, eles recorrem a táticas de ataque-e-fuga, procurando formas de flanquear os adversários e evitar retaliações.

Halfling Gatuno	**Espreitador de Nível 6**
Humanoide natural (Pequeno)	250 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +8
PV 52; **Sangrando** 26
CA 18; **Fortitude** 14, **Reflexos** 17, **Vontade** 15; veja também *proteger-se na multidão* e *reação lépida*
Testes de Resistência +5 contra efeitos de medo
Deslocamento 6

⨺ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
+10 vs. CA; 1d6+4 de dano e o halfling gatuno realiza um ataque secundário. *Ataque Secundário:* +8 vs. Fortitude; o alvo sofre 3 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos).

➴ **Besta de Mão** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
À distância 10/20; +10 vs. CA; 1d6+4 de dano e o halfling gatuno realiza um ataque secundário. *Ataque Secundário:* +8 vs. Fortitude; o alvo sofre 3 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos).

Queda Felina
Se o halfling gatuno cair, reduza a distância percorrida em 6 m para determinar o dano sofrido.

Proteger-se na Multidão
O halfling gatuno recebe +2 de bônus na CA e na defesa de Reflexos se houver uma criatura adjacente a ele, ou +4 de bônus se houverem duas ou mais criaturas adjacentes a ele.

Reação Lépida
Os halflings recebem +2 de bônus racial na CA contra ataques de oportunidade.

Segunda Chance (interrupção imediata, quando é atingido por um ataque; encontro)
O atacante refaz a jogada de ataque e utiliza o segundo resultado, mesmo que seja inferior.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, outro qualquer
Perícias Acrobacia +14, Atletismo +9, Furtividade +12, Ladinagem +14, Manha +10

For 12 (+4)	**Des** 18 (+7)	**Sab** 10 (+3)
Con 10 (+3)	**Int** 10 (+3)	**Car** 15 (+5)

Equipamento corselete de couro, espada curta envenenada, besta de mão com 10 virotes envenenados, ferramentas de ladrão

Táticas do Halfling Gatuno

Os halflings gatunos andam tanto pelo campo quanto pelas cidades, roubando os transeuntes mais abastados. Eles procuram pontos estratégicos em posições elevadas, de onde possam disparar suas bestas antes de saltar e atacar com suas espadas curtas. Eles ficam próximos de seus aliados e inimigos, para obter os benefícios de *proteger-se na multidão*. Eles normalmente fogem quando sangram, escapando facilmente dos adversários envenenados.

Grupos de Encontro

Os halflings são encontrados mais comumente em clãs homogêneos ou pequenas gangues de criminosos. Eles também domam animais selvagens, que criam como animais de estimação e de guarda.



Encontro de Nível 2 (625 XP)
✦ 4 halflings batedores (lacaio de nível 2)
✦ 1 halfling ladrão (guerrilheiro de nível 2)
✦ 2 dragonetes sentinelas (bruto de nível 2)
✦ 1 enxame de dragonetes dentes-de-agulha (soldado de nível 2)

Encontro de Nível 2 (700 XP)
✦ 2 halflings atiradores (artilheiro de nível 1)
✦ 2 halflings ladrões (guerrilheiro de nível 2)
✦ 2 dragonetes sentinelas (bruto de nível 2)

Encontro de Nível 6 (1.350 XP)
✦ 4 halflings gatunos (espreitador de nível 6)
✦ 2 humanos enfurecidos (bruto de nível 4)

DAVID GRIFFITH

HARPIA

As harpias usam suas doces canções para apaziguar suas vítimas antes de retalhá-las com as garras. Elas preferem ambientes lúgubres e selvagens, como pântanos, descampados e savanas. Contudo, também espreitam encostas litorâneas, ruínas e cavernas.

Harpia — **Controlador de Nível 6**
Humanoide feérico (Médio) — 250 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +5
PV 71; **Sangrando** 35
CA 20; **Fortitude** 17, **Reflexos** 17, **Vontade** 19
Resistências 10 vs. trovejante
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
+11 vs. CA; 1d8+2 de dano.

✧ **Canção Tentadora** (padrão; sustentação mínima; sem limite) ✦ **Encanto**
Explosão contígua 10; criaturas surdas são imunes; +12 vs. Vontade; o alvo é puxado 3 quadrados e fica imobilizado (TR encerra). Quando a harpia sustenta o poder, qualquer alvo que ainda não tenha obtido sucesso no teste de resistência contra o efeito é puxado 3 quadrados e fica imobilizado (TR encerra).

✧ **Silvo Mortífero** (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Trovejante**
Explosão contígua 4; +12 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +10

For 15 (+5)	**Des** 15 (+5)	**Sab** 14 (+5)
Con 15 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 19 (+7)

Táticas da Harpia

A harpia usa sua *canção tentadora* para atrair os inimigos. Desajeitada para voar, ela aterrissa e desfere ataques com as garras contra o alvo mais isolado. Ela emprega *silvo mortífero* contra os demais inimigos que se aproximarem e decola quando confrontada por múltiplos adversários.

Harpia Sangueardente — **Soldado de Nível 9**
Humanoide feérico (Médio) — 400 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +11
Canção Ardente (Flamejante) aura 20; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano flamejante (criaturas surdas são imunes).
PV 100; **Sangrando** 50
CA 25; **Fortitude** 23, **Reflexos** 22, **Vontade** 23
Resistências 10 vs. flamejante
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)

⊕ **Garra** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+14 vs. CA; 1d8+2 de dano mais 1d8 de dano flamejante.

✧ **Nuvem de Cinzas** (padrão; recarrega ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
A harpia sangueardente vomita uma nuvem de cinzas incandescentes. Rajada contígua 3; +12 vs. Fortitude; 1d10 +5 de dano flamejante e o alvo fica cego (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

For 15 (+6)	**Des** 18 (+8)	**Sab** 14 (+6)
Con 20 (+9)	**Int** 12 (+5)	**Car** 21 (+9)

Táticas da Harpia Sangueardente

A harpia sangueardente utiliza sua *canção ardente* para ferver o sangue de seus inimigos enquanto emprega *nuvem de cinzas* para cegar os inimigos que se aproximam demais.

Conhecimento Sobre as Harpias

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: As harpias podem ser machos ou fêmeas. A harpia macho e a harpia fêmea partilham o mesmo ninho pelo tempo necessário para se reproduzirem, mas depois que a fêmea põe os ovos, o macho a abandona, deixando os filhotes aos cuidados dela. Por esse motivo, é difícil encontrar grupos de harpias de ambos os sexos.

CD 20: De acordo com as lendas, as harpias são descendentes de uma rainha-feiticeira maligna que costumava assumir a forma de uma águia dourada para espionar seus súditos. Um herói poderoso a exilou há muito tempo, rompendo a tiara mágica que lhe permitia mudar de forma. A rainha élfica e seus filhos inescrupulosos foram amaldiçoados com formas semiavícolas pelo resto de seus dias. A *canção tentadora* das harpias é um legado dos encantos sinistros que a rainha élfica de outrora usava contra seu povo.

Grupos de Encontro

As harpias são cruéis, malignas e dominadoras. Elas não cooperam bem com outras criaturas, contudo, às vezes concordam em servir monstros ou vilões poderosos como batedoras, espiãs ou assassinas.

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)
- 3 harpias (controlador de nível 6)
- 2 diabos de espinhos (guerrilheiro de nível 6)

Encontro de Nível 7 (1.600 XP)
- 2 harpias (controlador de nível 6)
- 1 sahuagin sacerdote (artilheiro de nível 8)
- 3 sahuagin salteadores (soldado de nível 6)

Encontro de Nível 8 (1.750 XP)
- 1 harpia sangueardente (controlador de nível 9)
- 3 gnolls saqueadores (bruto de nível 6)
- 2 hienas risonhas demoníacas (bruto de nível 7)



DAVE ALLSOP

HIDRA

A HIDRA É UMA FERA SERPENTIFORME COM VÁRIAS CABEÇAS. Ela espreita em pântanos, charnecas e cavernas inundadas, alimentando-se de virtualmente qualquer coisa que cruzar seu caminho.

Hidra do Atoleiro	**Bruto Solitário de Nível 12**
Animal natural (Grande - Réptil)	3.500 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +13; visão 360°
PV 620; **Sangrando** 310
CA 25; **Fortitude** 26, **Reflexos** 24, **Vontade** 23
Testes de Resistência +5
Deslocamento 5, natação 10
Pontos de Ação 2

(+) Mordida (padrão; sem limite)
Alcance 2; +14 vs. CA; 1d8+5 de dano.

+ Fúria da Hidra (padrão; sem limite)
A hidra do atoleiro desfere quatro mordidas.

Muitas Cabeças
Sempre que a hidra do atoleiro fica pasma ou atordoada, em vez disso ela perde um ataque durante seu próximo turno. Múltiplos efeitos desse tipo são cumulativos.

Alcance Ameaçador
A hidra do atoleiro pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (2 quadrados).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +14

For 20 (+11)	**Des** 16 (+9)	**Sab** 14 (+8)
Con 20 (+11)	**Int** 2 (+2)	**Car** 8 (+5)

TÁTICAS DA HIDRA DO ATOLEIRO

A hidra do atoleiro fica à espreita, escondida num brejo, tentando surpreender as presas. Na hora certa, ela sai de seu esconderijo e ataca com suas múltiplas cabeças, gastando seus pontos de ação para usar *fúria da hidra* duas vezes na mesma rodada.



Hidra do atoleito



Hidra mordaz

Hidra Mordaz	**Bruto Solitário de Nível 18**
Animal natural (Enorme - Réptil)	10.000 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +17; visão 360°, visão na penumbra
PV 880; **Sangrando** 440
CA 31; **Fortitude** 33, **Reflexos** 30, **Vontade** 29
Resistências 15 vs. ácido
Testes de Resistência +5
Deslocamento 6, natação 12
Pontos de Ação 2

(+) Mordida (padrão; sem limite)
Alcance 3; +21 vs. CA; 1d8+6 de dano.

(↗) Cuspir Ácido (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
À distância 10; +18 vs. Reflexos; 1d8+6 de dano ácido.

+ ↗ Fúria da Hidra (padrão; sem limite)
A hidra mordaz realiza seis ataques básicos (qualquer combinação de mordidas e *cuspir ácido*).

Muitas Cabeças
Sempre que a hidra mordaz fica pasma ou atordoada, em vez disso ela perde um ataque durante seu próximo turno. Múltiplos efeitos desse tipo são cumulativos.

Alcance Ameaçador
A hidra mordaz pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (3 quadrados).

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 22 (+15)	**Des** 18 (+13)	**Sab** 16 (+12)
Con 24 (+16)	**Int** 2 (+5)	**Car** 8 (+8)

TÁTICAS DA HIDRA MORDAZ

A hidra mordaz geralmente cospe ácido com metade de suas cabeças e morde com as restantes, gastando seus pontos de ação para usar *fúria da hidra* duas vezes na mesma rodada. Se houver múltiplos alvos ao seu alcance, a hidra divide sua atenção entre o adversário mais próximo e o inimigo que foi mais ferido desde seu último turno.

Hidra Primordial	**Bruto Solitário de Nível 25**
Animal natural (Imenso - Réptil)	35.000 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +21; visão 360°, visão no escuro
PV 1.200; **Sangrando** 600
CA 38; **Fortitude** 40, **Reflexos** 35, **Vontade** 33
Resistências 20 vs. ácido, 20 vs. flamejante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, natação 16
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite)
Alcance 4; +28 vs. CA (+30 com ataques de oportunidade); 1d10+8 de dano (1d10+13 num ataque de oportunidade).

Cuspir Ácido Flamejante (padrão; sem limite) ✦ **Ácido, Flamejante**
À distância 10; +25 vs. Reflexos; 1d10+8 de dano ácido e flamejante.

Fúria da Hidra (padrão; sem limite)
A hidra primordial realiza oito ataques básicos (qualquer combinação de mordidas e *cuspir ácido flamejante*).

Muitas Cabeças
Sempre que a hidra primordial fica pasma ou atordoada, em vez disso ela perde um ataque durante seu próximo turno. Múltiplos efeitos desse tipo são cumulativos.

Alcance Ameaçador
A hidra primordial pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (4 quadrados).

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** –

For 26 (+20)	**Des** 22 (+18)	**Sab** 18 (+16)
Con 32 (+23)	**Int** 4 (+9)	**Car** 12 (+13)

Táticas da Hidra Primordial

A hidra primordial cospe ácido flamejante nos inimigos distantes e morde os adversários ao seu alcance. Ela gasta seus pontos de ação para usar *fúria da hidra* duas vezes na mesma rodada.



Hidra primordial

Conhecimento Sobre as Hidras

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Natureza CD 20: Lendas sobre hidras capazes de regenerar cabeças decepadas até hoje se mostraram falsas.

Natureza CD 25: Embora as hidras passem muito tempo na água, elas não são anfíbios - precisam emergir para respirar.

Arcanismo CD 30: As primeiras hidras surgiram do sangue de Briacus, um primordial terrível que enfrentou os deuses em épocas antigas. Embora os deuses tenham derrotado Briacus há muito tempo, sua progênie monstruosa ainda prospera no Caos Elemental e em outras partes. Hidras especialmente poderosas possuem a capacidade de cuspir ácido e outras formas de energia, como fogo ou eletricidade.

Grupos de Encontro

Uma hidra é o maior e mais perigoso monstro nas proximidades do seu covil. Normalmente, nenhum outro monstro se atreveria a se aproximar. No entanto, criaturas como os otiugues às vezes espreitam as redondezas da toca de uma hidra, esperando se alimentar dos restos deixados pela criatura. Monstros solitários mais inteligentes às vezes coagem hidras a se estabelecer nas proximidades como uma forma de defesa de perímetro.

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)
✦ 1 hidra do atoleiro (bruto solitário de nível 12)
✦ 3 bruxas do brejo (guerrilheiro de nível 10)

Encontro de Nível 19 (12.000 XP)
✦ 1 hidra mordaz (bruto solitário de nível 18)
✦ 1 abominação murmurante (controlador de nível 18)

Encontro de Nível 26 (45.200 XP)
✦ 1 hidra primordial (bruto solitário de nível 25)
✦ 2 assoladores do vento terroso (controlador de nível 23)

ZOLTAN BOROS & GABOR SZIKSZAI (3)

HIENA

As hienas, carniceiras astutas que vagam pelas planícies e desertos do mundo, representam um perigo real para os humanoides em áreas desabitadas. Elas tiram proveito de táticas de matilha para perseguir e abater suas presas.

Hiena **Guerrilheiro de Nível 2**
Animal natural (Médio) 125 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
PV 37; **Sangrando** 18
CA 16; **Fortitude** 14, **Reflexos** 13, **Vontade** 12
Deslocamento 8

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+7 vs. CA; 1d6+3 de dano; veja também *ataque em matilha*.

Ataque em Matilha
Uma hiena causa 1d6 de dano adicional contra um inimigo adjacente a dois ou mais de seus aliados.

Acuar
Se uma hiena estiver adjacente a um inimigo, todas as demais criaturas obtêm vantagem de combate contra este inimigo ao realizar ataques corpo a corpo.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 16 (+4)	**Des** 15 (+3)	**Sab** 12 (+2)
Con 13 (+2)	**Int** 2 (-3)	**Car** 5 (-2)

Táticas da Hiena

Os poderes *ataque em matilha* e *acuar* beneficiam as hienas que se lançam sobre um mesmo alvo, por isso a matilha geralmente escolhe um único inimigo e tenta abatê-lo.

Hiena Risonha Demoníaca **Bruto de Nível 7**
Animal natural (Grande) 300 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +11; visão na penumbra
PV 96; **Sangrando** 48; veja também *jato de sangue ácido*
CA 19; **Fortitude** 20, **Reflexos** 17, **Vontade** 18
Resistências 20 vs. ácido
Deslocamento 8

(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
+10 vs. CA; 1d6+5 de dano e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra); veja também *ataque em matilha*.

Risada Demoníaca (mínima; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Medo**
Explosão contígua 3; criaturas surdas são imunes; contra inimigos; +8 vs. Vontade; o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno da hiena risonha demoníaca.

Jato de Sangue Ácido (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Ácido**
Explosão contígua 1; sucesso automático; 2d8 de dano ácido e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Ataque em Matilha
Uma hiena risonha demoníaca causa 1d6 de dano adicional contra um inimigo adjacente a dois ou mais de seus aliados.

Acuar
Se uma hiena risonha demoníaca estiver adjacente a um inimigo, todas as demais criaturas obtêm vantagem de combate contra este inimigo ao realizar ataques corpo a corpo.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum

For 20 (+8)	**Des** 14 (+5)	**Sab** 14 (+5)
Con 16 (+6)	**Int** 6 (+1)	**Car** 10 (+3)

Táticas da Hiena Risonha Demoníaca

A hiena risonha demoníaca utiliza sua *risada demoníaca* para deixar os inimigos nervosos antes de atacar, repetindo o ataque assim que o poder recarrega. Ela opera em conjunto com seus aliados para abater um adversário por vez, empregando os benefícios dos seus poderes *ataque em matilha* e *acuar*.

Conhecimento Sobre as Hienas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Natureza CD 15: As hienas costumam ser vistas como animais covardes, gulosos, sujos e destruidores. Os gnolls muitas vezes as criam como animais de estimação e de caça.

Arcanismo CD 25: As hienas risonhas demoníacas são nativas do Abismo. Suas mandíbulas gotejam ácido e sua risada é extremamente perturbadora. Yeenoghu, o deus-demônio dos gnolls, envia as hienas risonhas para servirem a seus líderes gnolls favoritos.

Grupos de Encontro

As hienas costumam ser domesticadas pelos gnolls e treinadas para caçar junto com seus bandos de guerra.

Encontro de Nível 4 (900 XP)
✦ 4 hienas (guerrilheiro de nível 2)
✦ 2 gnolls mestres da caça (artilheiro de nível 5)



STEPHEN CROWE

HOMÚNCULO

Homúnculos são pequenos construtos criados para defender lugares, objetos ou seres específicos. Eles não precisam de alimento ou sono e podem manter sua vigília indefinidamente.

Os homúnculos são capazes de entender ordens relativamente complexas e seguem suas instruções sem quaisquer considerações sobre autopreservação (a menos, é claro, que sejam instruídos a evitar ferimentos).



DEFENDER

Um homúnculo pode ser sintonizado a uma área, criatura ou objeto específico, protegendo-o com sua própria vida. O processo para sintonizar o homúnculo com a área, criatura ou objeto desejado leva 1 minuto e só pode ser realizado pelo seu criador ou proprietário (indicado pelo criador). O homúnculo adquire certos poderes e benefícios nesse papel de guardião (indicados nas estatísticas).

Defender Área: Uma área específica de até 5 quadrados de lado.

Defender Criatura: Uma criatura específica, normalmente (mas não sempre) o criador do homúnculo.

Defender Objeto: Um item específico de qualquer tamanho pesando até 25 kg.

Batedor de Argila **Espreitador de Nível 2**
Autômato natural (Pequeno - Construto, Homúnculo) 125 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +6; visão no escuro
PV 31; **Sangrando** 15
CA 16; **Fortitude** 13, **Reflexos** 14, **Vontade** 15
Imunidades doenças, venenoso
Deslocamento 6, voo 3 (desajeitado)

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
+3 vs. CA; 1d6 de dano e o homúnculo realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário*: +2 vs. Fortitude; o alvo fica lento (TR encerra). Veja também *defender objeto*.

Toque Mental (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
À distância 10; +5 vs. Reflexos; 1d6+3 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra); veja também *defender objeto*.

Defender Objeto
O batedor de argila recebe +4 de bônus nas jogadas de ataque contra alvos que estiverem adjacentes ao, ou carregando o, objeto que ele estiver guardando (consulte a caixa de texto "Defender").

Invisibilidade Limitada ✦ **Ilusão**
O batedor de argila fica invisível para criaturas pasmas.

Redirecionar (interrupção imediata, quando é alvo de um ataque corpo a corpo ou à distância; sem limite)
O batedor de argila realiza um ataque contra o atacante: +4 vs. Vontade; o ataque responsável pela ativação do efeito é dirigido contra uma criatura adjacente ao homúnculo (escolhida por ele).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +8

For 10 (+1)	**Des** 15 (+3)	**Sab** 10 (+1)
Con 13 (+2)	**Int** 10 (+1)	**Car** 16 (+4)

Táticas do Batedor de Argila

O batedor de argila normalmente é encarregado de defender um objeto. Ele tenta permanecer oculto até atacar, preferindo empregar *toque mental* para deixar os inimigos pasmos (dessa forma ficando invisível para eles). Em seguida ele tenta morder as criaturas que não conseguem vê-lo, usando *redirecionar* para se proteger.

Defensor de Ferro **Soldado de Nível 3**
Autômato natural (Médio - Construto, Homúnculo) 150 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +6; visão no escuro
PV 47; **Sangrando** 23
CA 18; **Fortitude** 16, **Reflexos** 15, **Vontade** 13
Imunidades doenças, venenoso
Deslocamento 6

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)
+8 vs. CA; 1d8+3 de dano.

Defender Criatura (reação imediata, quando um inimigo adjacente ataca a criatura defendida pelo defensor de ferro; sem limite)
O defensor de ferro desfere uma mordida contra o inimigo (consulte a caixa de texto "Defender").

Perseguir e Atacar
Quando o defensor de ferro realiza um ataque de oportunidade, ele ajusta 1 quadrado antes ou depois do ataque.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 16 (+4)	**Des** 15 (+3)	**Sab** 11 (+1)
Con 15 (+3)	**Int** 5 (-2)	**Car** 8 (+0)

Táticas do Defensor de Ferro

O defensor de ferro geralmente é encarregado de defender outra criatura, normalmente o seu criador. Ele emprega *perseguir e atacar* para ficar próximo de seu protegido.

DOUG KOVACS



Cobra de Ferro	**Guerrilheiro de Nível 6**
Autômato natural (Médio - Construto, Homúnculo)	250 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +9; visão no escuro
PV 75; **Sangrando** 37
CA 20; **Fortitude** 20, **Reflexos** 18, **Vontade** 17
Imunidades doenças, venenoso
Deslocamento 7; veja também *ajuste rastejante*

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
+11 vs. CA; 1d8+3 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).

Envenenar a Mente (padrão; recarrega ⚁ ⚂ ⚄ ⚅) ✦ **Psíquico**
À distância 10; contra um alvo que esteja sofrendo dano venenoso contínuo; +8 vs. Vontade; O alvo fica pasmo e lento (TR encerra ambos); veja também *defender área*.

Defender Área
Uma cobra de ferro pode usar o poder *envenenar a mente* contra qualquer criatura dentro da área que estiver guardando (consulte a caixa de texto "Defender"), mesmo que o poder ainda não esteja recarregado e o alvo não esteja sofrendo dano venenoso contínuo.

Ajuste Rastejante (movimento; sem limite)
A cobra de ferro ajusta 3 quadrados usando uma ação de movimento.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +10

For 17 (+6)	**Des** 15 (+5)	**Sab** 13 (+4)
Con 19 (+7)	**Int** 5 (+0)	**Car** 12 (+4)

Táticas da Cobra de Ferro

A cobra de ferro costuma ser encarregada de proteger uma área. Ela ataca primeiramente com sua mordida venenosa e emprega *envenenar a mente* contra uma vítima antes de partir para o próximo alvo usando *ajuste rastejante*.

Conhecimento Sobre os Homúnculos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Um homúnculo obedece a seu criador até que seja especificado um novo proprietário. Nesse momento ele se vincula ao novo mestre. O homúnculo é frequentemente encarregado de defender uma criatura, objeto ou local específicos e recebe poderes que o ajudam a executar melhor essa tarefa.

Grupos de Encontro

Os homúnculos podem ser comandados a obedecer a novos mestres, por isso, muitas dessas criaturas eventualmente saem do controle dos magos que os criaram e acabam servindo a outros mestres.

Encontro de Nível 7 (1.600 XP)
- ✦ 2 cobras de ferro (guerrilheiro de nível 6)
- ✦ 2 ofidianos combatentes (bruto de nível 8)
- ✦ 1 ofidiano assassino (espreitador de nível 9)



RON LEMEN / DOUG KOVACS

HORROR DE ELMO

Os espíritos elementais infundem vida aos horrores de elmo, concedendo-lhe inteligência e uma vontade cruel. Essa força de vontade geralmente é devotada a executar implacavelmente os desejos do seu criador.



Horror de Elmo **Soldado de Nível 13**
Autômato elemental (Médio - Construto) 800 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +15; visão no escuro, visão da verdade 10
PV 131; **Sangrando** 65
Regeneração 5
CA 29; **Fortitude** 28, **Reflexos** 23, **Vontade** 24
Imunidades doenças, encanto, medo, sono, venenoso
Deslocamento 6, voo 6 (desajeitado)

(+) **Espada Grande Elemental** (padrão; sem limite) ✦ **Arma; Congelante, Elétrico, Flamejante** ou **Trovejante**
+20 vs. CA; 1d10+7 de dano mais 1d10 de dano congelante, flamejante, elétrico ou trovejante (à escolha do horror de elmo).

Arrebatar de Lâminas (padrão; encontro) ✦ **Arma; Congelante, Elétrico, Flamejante** ou **Trovejante**
O horror de elmo desfere um ataque com sua espada grande elemental contra dois alvos diferentes ao seu alcance.

Passo Tático (livre, quando obtém sucesso num ataque de oportunidade; sem limite)
O horror de elmo ajusta 2 quadrados.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, Primordial
Perícias Intuição +15

For 24 (+13)	**Des** 16 (+9)	**Sab** 18 (+10)
Con 19 (+10)	**Int** 10 (+6)	**Car** 14 (+8)

Equipamento espada grande

Horror de Elmo Maior **Soldado de Elite de Nível 18**
Autômato elemental (Médio - Construto) 4.000 XP

Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +20; visão no escuro, visão da verdade 10
PV 348; **Sangrando** 174
Regeneração 10
CA 35; **Fortitude** 33, **Reflexos** 30, **Vontade** 31
Imunidades doenças, encanto, medo, sono, venenoso
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8, voo 8 (desajeitado)
Pontos de Ação 1

(+) **Espada Grande Elemental** (padrão; sem limite) ✦ **Arma; Congelante, Elétrico, Flamejante** ou **Trovejante**
+24 vs. CA; 1d10+8 de dano mais 1d10 de dano congelante, flamejante, elétrico ou trovejante (à escolha do horror de elmo maior).

Arrebatar de Lâminas (padrão; encontro) ✦ **Arma; Congelante, Elétrico, Flamejante** ou **Trovejante**
O horror de elmo maior desfere um ataque com sua espada grande elemental contra dois alvos diferentes ao seu alcance.

Explosão Elemental (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Congelante, Elétrico, Flamejante** ou **Trovejante**
Explosão contígua 5; +20 vs. Reflexos; 2d6+6 de dano congelante, flamejante, elétrico ou trovejante (à escolha do horror de elmo maior).

Passo Tático (livre, quando obtém suceso num ataque de oportunidade; sem limite)
O horror de elmo ajusta 3 quadrados.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum, Primordial
Perícias Intuição +20

For 26 (+17)	**Des** 21 (+14)	**Sab** 22 (+15)
Con 22 (+15)	**Int** 12 (+10)	**Car** 18 (+13)

Equipamento espada grande

Táticas do Horror de Elmo

O horror de elmo paira em direção aos inimigos, mas aterrissa para lutar. Ele começa com *arrebatar de lâminas*, se possível, mas também pode guardar esse poder para punir os adversários que se atreverem a tentar flanqueá-lo. Após realizar um ataque de oportunidade, ele emprega *passo tático* para manobrar ao redor de seus oponentes, a fim de alcançar um alvo mais frágil.

Conhecimento Sobre os Horrores de Elmo

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os horrores de elmo são criados através de um ritual antigo. Eles possuem visão da verdade e regeneração e são capazes de canalizar diferentes tipos de energia através de suas espadas grandes.

Grupos de Encontro

O horror de elmo pode ser encontrado com qualquer criatura capaz de criá-lo. Muitos servem como guardiões.

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)
- 2 horrores de elmo (soldado de nível 13)
- 1 múmia mestre (controlador de elite de nível 13)
- 3 açoitador do fogo (guerrilheiro de nível 11)

FRANZ VOHWINKEL

HORROR DE GANCHO

Os horrores de gancho arrastam suas vítimas para a morte usando seus poderosos braços curvados. Esses onívoros andam em matilha e percorrem todo o Subterrâneo em busca de presas vivas e comendo vegetais quando necessário.

Os horrores de gancho comunicam-se entre si usando uma sequência complexa de estalos produzidos por suas bocas e carapaças. Esses sons estranhos ecoam pelo Subterrâneo, avisando as presas que a morte se aproxima.

Horror de Gancho	**Soldado de Nível 13**
Animal natural (Grande)	800 XP
Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +9; percepção às cegas 10	
PV 137; **Sangrando** 68	
CA 28; **Fortitude** 27, **Reflexos** 24, **Vontade** 24	
Deslocamento 4, escalar 4	
(+) **Gancho** (padrão; sem limite)	
Alcance 2; +20 vs. CA; 1d12+7 de dano e o alvo é puxado 1 quadrado.	
↓ **Gancho Dilacerante** (padrão; sem limite)	
O horror de gancho desfere dois ataques com os ganchos, cada um com -2 de penalidade. Se ambos atingirem o mesmo alvo, o horror de gancho causa 1d12 de dano adicional e o alvo é agarrado (até escapar).	
↓ **Mordida** (mínima 1/rodada; sem limite)	
Contra um alvo agarrado pelo horror de gancho; +20 vs. CA; 1d8+7 de dano.	
↓ **Lançar** (padrão; recarrega ⚅)	
+19 vs. Fortitude; 2d12+7 de dano e o alvo é conduzido 3 quadrados e fica derrubado.	
Tendência Imparcial **Idiomas** –	
Perícias Atletismo +18	
For 24 (+13) **Des** 19 (+10) **Sab** 16 (+9)	
Con 25 (+13) **Int** 3 (+2) **Car** 12 (+7)	

Táticas do Horror de Gancho

Os horrores de gancho são tão habilidosos para escalar e saltar que muitas vezes atacam de direções inesperadas. A criatura prefere se aproximar o suficiente para usar seus *gancho dilacerante*, seguido por uma *mordida*. Ele emprega seu ataque básico corpo a corpo para trazer as presas para perto.

O horror de gancho às vezes arremessa uma vítima saborosa aos pés dos seus companheiros de matilha, porém, é mais comum que ele empregue esse poder para se livrar de presas que se mostrem difíceis demais para matar.

Conhecimento Sobre os Horrores de Gancho

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: Os horrores de gancho vivem na escuridão total. Eles podem enxergar em ambientes iluminados, mas na escuridão das profundezas da terra eles transitam usando eco-localização. Eles também emitem estalos para se comunicar entre si. Um explorador do Subterrâneo pode perceber a aproximação dessas criaturas graças a esses sons.

CD 25: Embora cacem em pequenas matilhas, os horrores de gancho também se reúnem em grupos maiores chamados clãs. Um determinado clã, governado pela fêmea fértil mais forte, estabelece seu território numa área ampla do Subterrâneo. Seus membros defendem esse espaço com ferocidade contra quaisquer intrusos, incluindo outros horrores de gancho.

CD 30: Os horrores de gancho são onívoros mais preferem se alimentar de carne a vegetais. Há rumores de que eles apreciam carne de drow mais do que qualquer outra coisa. Por esse motivo, não é surpreendente que os drow matem os horrores de gancho selvagens e capturem seus filhotes e ovos para que sejam criados como escravos.

Grupos de Encontro

Os humanoides às vezes capturam e treinam horrores de gancho como animais de guarda e tropas de choque.

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
- 3 horrores de gancho (soldado de nível 13)
- 1 balranote (espreitador de elite de nível 13)

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
- 1 horror de gancho (soldado de nível 13)
- 2 grimlocks enfurecidos (bruto de nível 13)
- 1 observador olho de chamas (artilheiro de elite de nível 13)



HEATHER HUDSON

HORROR DE VINHAS

O HORROR DE VINHAS É UMA PLANTA CRUEL de ramos emaranhados numa forma vagamente humanoide. Ele assombra pântanos e selvas, dando vazão à sua natureza homicida.

Horror de Vinhas	**Controlador de Nível 5**
Humanoide natural (Médio - Planta)	200 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +9; percepção às cegas 10
PV 67; **Sangrando** 33
CA 19; **Fortitude** 17, **Reflexos** 18, **Vontade** 15
Deslocamento 6 (caminhar na floresta, caminhar no pântano), natação 6
(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+8 vs. CA; 1d8+4 de dano.
Vinhas Malévolas (padrão; encontro)
Explosão contígua 5; contra inimigos; +10 vs. Reflexos; o alvo fica impedido e sofre 10 de dano contínuo (TR encerra ambos) enquanto vinhas mágicas irrompem do solo e o esmagam.
Maleabilidade
O horror de vinhas consegue comprimir seu corpo o suficiente para se espremer por uma fresta de 2,5 cm. Fissuras e outras aberturas maiores que isso nem sequer retardam a criatura.
Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Furtividade +12

For 18 (+6)	**Des** 21 (+7)	**Sab** 14 (+4)
Con 19 (+6)	**Int** 9 (+1)	**Car** 10 (+2)

TÁTICAS DO HORROR DE VINHAS

O horror de vinhas aguarda que os inimigos se aproximem a 5 quadrados e então usa *vinhas malévolas* para prendê-los. Em seguida ele ataca os inimigos impedidos com as garras, aproveitando-se da vantagem de combate.

Horror de Vinhas Magi-demo	**Artilheiro de Nível 7**
Humanoide natural (Médio - Planta)	300 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +10; percepção às cegas 10
PV 65; **Sangrando** 32
CA 19; **Fortitude** 18, **Reflexos** 17, **Vontade** 15
Deslocamento 6 (caminhar na floresta, caminhar no pântano), natação 6
(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+10 vs. CA; 1d8+4 de dano.
Orbe de Choque (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico**
À distância 10; +12 vs. CA; 1d8+4 de dano elétrico.
Vinhas Açoitadoras do Pavor (padrão; sem limite) ✦ **Medo**
À distância 5; +10 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano e o alvo é empurrado 5 quadrados
Nuvem Cáustica (padrão; recarrega ⚁ ⚄ ⚅) ✦ **Ácido**
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +10 vs. Fortitude; 1d6+3 de dano ácido e o alvo sofre 5 de dano ácido contínuo e fica cego (TR encerra ambos).
Maleabilidade
O horror de vinhas consegue comprimir seu corpo o suficiente para se espremer por uma fresta de 2,5 cm. Fissuras e outras aberturas maiores que isso nem sequer retardam a criatura.
Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Furtividade +12

For 18 (+7)	**Des** 18 (+7)	**Sab** 14 (+5)
Con 17 (+6)	**Int** 11 (+3)	**Car** 10 (+3)

TÁTICAS DO HORROR DE VINHAS MAGI-DEMO

Os magi-demos liberam uma *nuvem cáustica* sobre múltiplos inimigos antes de arremessar *orbes de choque* contra alvos específicos. Qualquer inimigo que se aproxime demais é repelido pelas *vinhas açoitadoras do pavor*.

CONHECIMENTO SOBRE OS HORRORES DE VINHAS

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os horrores de vinhas são criados naturalmente mediante uma sequência incomum de eventos. Quando um humanoide maligno morre num lugar selvagem tocado pelo Pendor das Sombras, seu sangue às vezes satura a terra e contamina a vida vegetal do lugar. Essas plantas se retorcem e assumem a forma de um ou mais horrores de vinhas.

CD 20: Um horror de vinhas geralmente assume características do humanoide cujo sangue lhe deu vida. Por exemplo, se o indivíduo era um mago, a criatura pode adquirir habilidades similares a magias. O horror de vinhas magi-demo é uma dessas criaturas.

GRUPOS DE ENCONTRO

Os horrores de vinhas compartilham os mesmos territórios de caça dos arbustos trôpegos e já foram vistos lado a lado com eles. Eles também servem a bruxas, escamas-verdes místicos do charco e outros habitantes inteligentes dos pântanos.

Encontro de Nível 8 (1.900 XP)
- 2 horrores de vinhas magi-demos (artilheiro de nível 7)
- 1 bruxa do brejo (guerrilheiro de nível 10)
- 2 trolls (bruto de nível 9)



WAYNE REYNOLDS

HUMANO

Os humanos são a raça humanoide mais diversificada em termos de aparência, hábitos, opiniões, motivações e talentos. Os povoados humanos podem ser encontrados em todos os tipos de climas e terrenos, das profundezas de florestas tropicais às vastidões gélidas dos polos.

Se os humanos têm um ponto fraco, é sua corruptibilidade. Embora sejam capazes de grandes conquistas e atos de imensa nobreza, eles também são facilmente conquistados pela cobiça e por promessas de poder.

Humano Plebeu **Lacaio de Nível 2**
Humanoide natural (Médio) 31 XP

Iniciativa +0 **Sentidos** Percepção +0
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 15; **Fortitude** 13, **Reflexos** 11, **Vontade** 11; veja também *domínio da turba*
Deslocamento 6

Clava (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+6 vs. CA; 4 de dano.

Domínio da Turba
O humano plebeu recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas enquanto houver pelo menos dois outros humanos plebeus a até 5 quadrados dele.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum

For 14 (+2)	**Des** 10 (+0)	**Sab** 10 (+0)
Con 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Car** 11 (+0)

Equipamento clava

Táticas do Humano Plebeu

Os humanos plebeus geralmente não possuem qualquer tática, exceto se aglomerar contra o adversário mais próximo. Eles raramente se dispõem a lutar até a morte.

Humano Assecla **Lacaio de Nível 7**
Humanoide natural (Médio) 75 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +4
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 19; **Fortitude** 17, **Reflexos** 14, **Vontade** 15; veja também *domínio da turba*
Deslocamento 6

Clava (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+12 vs. CA; 6 de dano.

Domínio da Turba
O humano assecla recebe +2 de bônus de poder em todas as defesas enquanto houver pelo menos dois outros humanos asseclas a até 5 quadrados dele.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum

For 16 (+6)	**Des** 11 (+3)	**Sab** 12 (+4)
Con 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 13 (+4)

Equipamento corselete de couro, clava

Táticas do Humano Assecla

Os asseclas estão um pouco acima dos plebeus e podem ser extremamente leais a um líder poderoso ou carismático, mas irão provavelmente desistir e fugir se este líder for derrotado.

Humano Bandido **Guerrilheiro de Nível 2**
Humanoide natural (Médio) 125 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +1
PV 37; **Sangrando** 18
CA 16; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 12
Deslocamento 6

Maça (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+4 vs. CA; 1d8+1 de dano e o humano bandido ajusta 1 quadrado.

Adaga (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 5/10; +6 vs. CA; 1d4+3 de dano.

Golpe Ofuscante (padrão; encontro) ✦ **Arma**
Requer maça; +4 vs. CA; 1d8+1 de dano, o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do humano bandido e este ajusta 1 quadrado.

Vantagem de Combate
O humano bandido causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +9, Manha +7, Ladinagem +9

For 12 (+2)	**Des** 17 (+4)	**Sab** 11 (+1)
Con 13 (+2)	**Int** 10 (+1)	**Car** 12 (+2)

Equipamento corselete de couro, maça, 4 adagas

Táticas do Humano Bandido

Os bandidos preferem emboscadas, aproveitando as coberturas disponíveis para armar tocaias. Se não conseguirem surpreender seus alvos, eles tentam flanquear o máximo deles possível, empregando *golpe ofuscante* para ajudá-los a se posicionar. Eles costumam ser covardes e tentam fugir quando estiverem sangrando.

Humano Sentinela **Soldado de Nível 3**
Humanoide natural (Médio) 150 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +6
PV 47; **Sangrando** 23
CA 18; **Fortitude** 16, **Reflexos** 15, **Vontade** 14
Deslocamento 5

Alabarda (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +10 vs. CA; 1d10+3 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do humano sentinela.

Golpe Poderoso (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Requer alabarda; alcance 2; +10 vs. CA; 1d10+7 de dano e o alvo fica derrubado.

Besta (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 15/30; +9 vs. CA; 1d8+2 de dano.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Manha +7

For 16 (+4)	**Des** 14 (+3)	**Sab** 11 (+1)
Con 15 (+3)	**Int** 10 (+1)	**Car** 12 (+2)

Equipamento cota de malha, alabarda, besta com 20 virotes

Táticas do Humano Sentinela

Os humanos sentinelas são inimigos determinados. Eles lutam bem em conjunto, ficando próximos o suficiente para proteger seus companheiros. Eles empregam *golpe poderoso* contra inimigos com grande mobilidade e só recorrem a suas bestas quando os adversários estiverem além do seu alcance.

Humano Enfurecido	**Bruto de Nível 4**
Humanoide natural (Médio)	175 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +2
PV 66; **Sangrando** 33; veja também *fúria da batalha*
CA 15; **Fortitude** 15, **Reflexos** 14, **Vontade** 14
Deslocamento 7

⊕ **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+7 vs. CA; 1d12+4 de dano (dec. 1d12+16).

↓ **Fúria da Batalha** (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro)
O humano enfurecido realiza um ataque básico corpo a corpo com +4 de bônus na jogada de ataque e causa 1d6 de dano adicional se obtiver sucesso.

↗ **Machadinha** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 5/10; +5 vs. CA; 1d6+3 de dano.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Atletismo +9, Tolerância +9

For 17 (+5)	**Des** 12 (+3)	**Sab** 11 (+2)
Con 16 (+5)	**Int** 10 (+2)	**Car** 12 (+3)

Equipamento gibão de peles, machado grande, 2 machadinhas

Táticas do Humano Enfurecido

Os enfurecidos mergulham de cabeça no combate, ansiosos por vencer ou morrer. Eles geralmente iniciam arremessando machadinhas e depois partem para o combate corpo a corpo, realizando uma investida. Eles empregam *fúria da batalha* quando sangrarem pela primeira vez, tentando desequilibrar os inimigos com sua súbita explosão de raiva.

Humano Mago	**Artilheiro de Nível 4**
Humanoide natural (Médio)	175 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +5
PV 42; **Sangrando** 21
CA 17; **Fortitude** 13, **Reflexos** 14, **Vontade** 15
Deslocamento 6

⊕ **Bordão** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+4 vs. CA; 1d8 de dano.

⊗ **Mísseis Mágicos** (padrão; sem limite) ✦ **Energético**
À distância 20; +7 vs. Reflexos; 2d4+4 de dano energético.

↗ **Relâmpago Dançarino** (padrão; encontro) ✦ **Elétrico**
O mago realiza um ataque contra 3 alvos diferentes: à distância 10; +7 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano elétrico.

✣ **Explosão Trovejante** (padrão; encontro) ✦ **Trovejante**
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +7 vs. Fortitude; 1d8+4 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Arcanismo +11

For 10 (+2)	**Des** 14 (+4)	**Sab** 17 (+5)
Con 12 (+3)	**Int** 18 (+6)	**Car** 12 (+3)

Equipamento robes, bordão, varinha

Táticas do Humano Mago

O humano mago prefere lutar à distância, abatendo os inimigos com *mísseis mágicos*, *relâmpago dançarino* e *explosão trovejante*.

Conhecimento Sobre os Humanos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os humanos são um povo disperso e dividido. Eles habitam reinos, feudos e povoados isolados por todo o mundo, expandindo sua influência, explorando as fronteiras mais obscuras e guerreando contra seus rivais.

CD 20: As ruínas de antigos impérios humanos estão espalhadas por todo o mundo. Nenhum reino humano atual se compara a esses impérios extintos em termos de escala e grandiosidade, mas os humanos não desanimaram. Sua cultura voltou a se afirmar e os humanos começam a expandir sua influência.



RAVEN MIMURA

Grupos de Encontro

Os humanos podem desempenhar papéis secundários em encontros compostos por praticamente quaisquer outras criaturas, mas nos encontros abaixo, os humanos assumem um papel principal.

Encontro de Nível 3 (775 XP)
- 1 humano enfurecido (bruto de nível 4)
- 2 humanos sentinelas (soldado de nível 3)
- 2 dragonetes cuspidores (artilheiro de nível 3)

Encontro de Nível 4 (839 XP)
- 1 humano mago (artilheiro de nível 4)
- 2 humanos bandidos (guerrilheiro de nível 2)
- 2 sabujos sepulcrais (bruto de nível 3)
- 3 zumbis imprestáveis (lacaio de nível 3)

Encontro de Nível 5 (1.050 XP)
- 2 humanos magos (artilheiro de nível 4)
- 6 humanos asseclas (lacaio de nível 7)
- 1 evistro (bruto de nível 6)

Os ifrits são conjuradores do fogo engenhosos naturais do Caos Elemental. Às vezes chamados de gênios do fogo, um ifrit parece um diabo gigante, com o corpo composto igualmente de carne e chamas.

Os ifrits são conhecidos por seu ódio pela servidão, sua arrogância e sua natureza cruel. Eles residem principalmente na fabulosa Cidade de Latão no Caos Elemental, onde vivem como reis. Contudo, eles muitas vezes são invocados ao mundo natural para prestarem favores a mortais, favores que normalmente custam caro demais.

Ifrit Laminígnea **Soldado de Nível 22**
Humanoide elemental (Grande - Fogo) 4.150 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +17
PV 206; **Sangrando** 103
CA 38; **Fortitude** 37, **Reflexos** 36, **Vontade** 34
Imunidades fogo
Deslocamento 6, voo 8 (pairar)

⊕ **Cimitarra** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +27 vs. CA; 2d10+7 de dano (dec. 6d10+27) e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do ifrit laminígnea.

Arremessar Cimitarra (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
O ifrit laminígnea arremessa sua cimitarra em dois alvos. O primeiro alvo deve estar a até 10 quadrados do ifrit, enquanto o segundo alvo deve estar a até 5 quadrados do primeiro; +25 vs. CA; 2d10+7 de dano (dec. 6d10+27) e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do ifrit laminígnea. A cimitarra retorna às mãos do ifrit após a conclusão dos ataques.

Golpe Giratório do Aço Ígneo (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Arma, Flamejante**
Requer cimitarra; explosão contígua 2; +25 vs. CA; 2d10+7 de dano (dec. 6d10+27) e o alvo é empurrado 1 quadrado e sofre 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Blefe +20, Intimidação +20, Intuição +17

For 24 (+17)	**Des** 22 (+16)	**Sab** 15 (+2)
Con 22 (+16)	**Int** 18 (+14)	**Car** 18 (+15)

Equipamento cimitarra

Táticas do Ifrit Laminígnea

O ifrit laminígnea usa *arremessar cimitarra* sempre que possível, reservando o poder *golpe giratório do aço ígneo* para quando houverem três ou mais inimigos ao seu alcance.

Ifrit Senhor das Cinzas **Artilheiro de Nível 23**
Humanoide elemental (Grande - Fogo) 5.100 XP

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepção +15
Alma Escaldante (Flamejante) aura 1; qualquer criatura sofrendo dano flamejante contínuo dentro da aura sofre 5 de dano flamejante contínuo adicional.
PV 169; **Sangrando** 84; veja também *maldição do ifrit*
CA 36; **Fortitude** 33, **Reflexos** 34, **Vontade** 32; veja também *escudo ígneo*
Imunidades fogo
Deslocamento 6, voo 8 (pairar)

⊕ **Cimitarra** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
Alcance 2; +25 vs. CA; 2d10+7 de dano (dec. 6d0+27) e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Raio de Fogo (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
À distância 10; +28 vs. CA; 2d6+8 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Maldição do Ifrit (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez) ✦ **Flamejante**
À distância 10; +28 vs. CA; 1d6+8 de dano flamejante e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra) e a resistência vs. flamejante do alvo é anulada até o final do encontro (sem TR).

Avivar as Chamas (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 20; contra um alvo que esteja sofrendo dano flamejante contínuo; sucesso automático; o alvo sofre 3d6 de dano flamejante e o ifrit realiza um ataque secundário contra todas as criaturas adjacentes ao alvo. *Ataque Secundário:* +17 vs. Reflexos; 2d6 de dano flamejante. *Fracasso:* Metade do dano.

Escudo Ígneo (interrupção imediata, quando sofre dano de um ataque à distância; sem limite) ✦ **Flamejante**
Um escudo ígneo se materializa, reduzindo o dano do ataque à metade.

Tendência Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Blefe +22, Intimidação +22, Intuição +20

For 24 (+18)	**Des** 27 (+19)	**Sab** 18 (+15)
Con 25 (+18)	**Int** 16 (+14)	**Car** 22 (+17)

Equipamento cimitarra

Táticas do Ifrit Senhor das Cinzas

O senhor das brasas voa além do alcance dos inimigos enquanto os bombardeia com *flechas de fogo*. Ele emprega *maldição do ifrit* e se atingir um alvo que estiver sofrendo dano flamejante contínuo, utiliza *avivar as chamas* contra o mesmo indivíduo na rodada seguinte. O senhor das brasas volta a acionar a *maldição do ifrit* quando sangrar e continua arremessando *flechas de fogo*.



(Da esquerda para a direita) ifrit pirolirista, ifrit laminígnea e ifrit senhor das cinzas

Ifrit Andarilho das Chamas **Guerrilheiro de Nível 23**
Humanoide elemental (Grande - Fogo) 5.100 XP

Iniciativa +20 **Sentidos** Percepção +15
Alma Escaldante (Flamejante) aura 1; qualquer criatura sofrendo dano flamejante contínuo dentro da aura sofre 5 de dano flamejante contínuo adicional.
PV 217; **Sangrando** 108
CA 37; **Fortitude** 36, **Reflexos** 35, **Vontade** 34
Imunidades fogo
Deslocamento 6, voo 8 (pairar); veja também *teleporte ígneo*
Cimitarra (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
Alcance 2; +28 vs. CA; 2d10+8 de dano (dec. 6d0+28) e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Aperto Ígneo (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 20; uma mão flamejante aparece e agarra o alvo; +25 vs. Reflexos; 1d6+8 de dano flamejante e o alvo sofre 10 de dano flamejante contínuo e fica imobilizado (TR encerra ambos).
Teleporte Ígneo (movimento; sem limite) ✦ **Teleporte**
O andarilho das chamas se teleporta 20 quadrados, reaparecendo em meio a uma nuvem de fumaça; o quadrado de destino deve ser adjacente ao fogo ou a uma criatura do fogo.
Tendência Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Blefe +22, Intimidação +22, Intuição +20
For 27 (+19) **Des** 24 (+18) **Sab** 18 (+15)
Con 25 (+18) **Int** 16 (+14) **Car** 22 (+17)
Equipamento cimitarra

Ifrit Pirolirista **Controlador de Nível 25**
Humanoide elemental (Grande - Fogo) 7.000 XP

Iniciativa +20 **Sentidos** Percepção +16
Alma Ígnea (Flamejante) aura 1; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano flamejante; qualquer criatura sofrendo dano flamejante contínuo dentro da aura sofre 5 de dano flamejante contínuo adicional.
PV 233; **Sangrando** 116
CA 40; **Fortitude** 37, **Reflexos** 36, **Vontade** 36
Imunidades fogo
Deslocamento 6, voo 8 (pairar)
Cimitarra (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
Alcance 2; +30 vs. CA; 2d10+9 de dano (dec. 6d0+29) e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Raio de Fogo (padrão; sem limite) ✦ Arma, Flamejante
À distância 10; +31 vs. CA; 3d6+8 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Correntes Ígneas (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Flamejante**
À distância 10; +28 vs. Reflexos; 2d8+7 de dano flamejante e o alvo sofre 20 de dano flamejante contínuo e fica impedido (TR encerra ambos). Usando uma ação de movimento, o ifrit pirolirista pode conduzir 1 quadrado um alvo enredado pelas *correntes ígneas*.
Lençóis de Chamas (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
Explosão de área 3 a até 20 quadrados; o pirolirista preenche a área com cortinas de chamas intensas 6 m de altura. Qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura, ou adjacente a ela, sofre 10 de dano flamejante. Os lençóis de chamas também bloqueiam a linha de visão.
Tendência Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Arcanismo +22, Blefe +25, Diplomacia +25, Intimidação +25, Intuição +21
For 29 (+21) **Des** 26 (+20) **Sab** 18 (+16)
Con 25 (+19) **Int** 20 (+17) **Car** 26 (+20)
Equipamento cimitarra, cetro

Táticas do Ifrit Andarilho das Chamas

O ifrit andarilho das chamas utiliza *teleporte ígneo* para se deslocar pelo campo de batalha e o poder *aperto ígneo* para imobilizar e queimar os inimigos. Ele ataca os alvos imobilizados com sua cimitarra, tirando proveito do seu alcance.

ERIC VEDDER & ADAM VEHIGE

Táticas do Ifrit Pirolirista

O pirolirista permanece fora do alcance corpo a corpo e usa *correntes ígneas* sempre que possível para prender seus inimigos, permitindo que seus aliados os ataquem impunemente. Nas rodadas em que está incapacitado de empregar esse poder, ele arremessa *flechas de fogo*. A criatura utiliza *lençóis de chamas* para dividir o campo de batalha e controlar o fluxo dos adversários.

Ifrit Karadjin	**Soldado de Nível 28 (Líder)**
Humanoide elemental (Grande - Fogo)	13.000 XP
Iniciativa +23 **Sentidos** Percepção +23	
PV 260; **Sangrando** 130	
CA 44; **Fortitude** 45, **Reflexos** 42, **Vontade** 42	
Imunidades fogo	
Deslocamento 6, voo 8 (pairar)	
(+) **Cimitarra das Chamas Horrendas** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**	
Alcance 2; +35 vs. CA; 2d10+9 de dano (dec. 6d0+29) mais 1d10 de dano flamejante e o alvo sofre 15 de dano flamejante contínuo e fica imobilizado (TR encerra ambos). *Efeito Posterior*: 15 de dano flamejante contínuo (TR encerra). Os testes de resistência contra os efeitos deste poder sofrem -2 de penalidade.	
↓ **Vendeta Ígnea** (reação imediata, quando um inimigo ao alcance do ifrit karadjin ataca um de seus aliados; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**	
O ifrit karadjin realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo em questão.	
Comando Elemental (mínima; sem limite)	
Um aliado do ifrit karadjin a até 10 quadrados dele (e em sua linha de visão) ajusta.	
Tendência Maligno **Idiomas** Primordial	
Perícias Arcanismo +25, Blefe +26, Intimidação +26, Intuição +23	
For 28 (+23) **Des** 25 (+21) **Sab** 18 (+18)	
Con 30 (+24) **Int** 22 (+20) **Car** 25 (+21)	
Equipamento cimitarra	

Táticas do Ifrit Karadjin

O poderoso ifrit karadjin parte direto para a batalha, usando *comando elemental* até duas vezes por rodada e brandindo sua cimitarra com uma exultação maníaca. Sempre que um inimigo ao seu alcance tenta atacar um de seus aliados, o karadjin libera sua *vingança flamejante*.

Conhecimento Sobre os Ifrits

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os ifrits são os autodenominados príncipes flamejantes do Caos Elemental, a maior força pela ordem nesse plano tumultuoso. Embora sejam poucos, eles governam grandes exércitos e populações de escravos elementais. A Cidade de Latão é sua maior realização - uma cidade-fortaleza imutável e eterna em meio a um turbilhão de caos.

CD 25: Não existem "ifrits plebeus". Cada uma dessas criaturas é membro de uma linhagem nobre. Suas famílias tramam e conspiram umas contra as outras (de forma similar aos drow do Subterrâneo) e de vez em quando reúnem enormes exércitos para guerrear entre si. Uma família nobre pode ser constituída por apenas alguns ifrits aparentados, mas que por meio do poder e da intimidação governa vastas hostes de outros elementais. Seu controle não se limita às criaturas de fogo e os mais inteligentes entre eles também são servidos por seres de outros elementos. Em raras ocasiões eles escravizam demônios, embora depositem pouca confiança nessas criaturas e mantenham-nas sob supervisão constante.

CD 30: Os ifrits não possuem o poder de conceder desejos, apesar das lendas que afirmam isso. Contudo, como príncipes do Caos Elemental, eles possuem poder, influência e amplas conexões, sendo perfeitamente capazes de barganhar com mortais mais fracos. Dessa forma, é possível que um ifrit libertado de uma situação de servidão conceda um "desejo" ao seu benfeitor, dentro dos limites do razoável.

Como criaturas nobres e orgulhosas, os ifrits temem e abominam a ideia de serem escravizados. Às vezes, quando duas famílias se enfrentam, os perdedores são forçados a entregar um membro de menor graduação para um período determinado de servidão aos vitoriosos. Isso é muito mais vergonhoso e punitivo do que qualquer prejuízo em bens ou escravos. Quando um ifrit é obrigado a servir um mortal pelo uso da magia, ele considera essa condição como a maior humilhação possível e nutre um ressentimento ardente contra seu mestre.

CD 35: As famílias de ifrits às vezes patrocinam caçadas em que alguns membros saem do Caos Elemental e ingressam no mundo, na Agrestia das Fadas, no Pendor das Sombras ou até mesmo no Mar Astral, perseguindo criaturas especialmente perigosas, como os dragões, simplesmente pelo prazer, ou para obter troféus fantásticos para decorar suas mansões.

Grupos de Encontro

Os ifrits geralmente estão na companhia de outros indivíduos de sua raça e criaturas elementais de nível similar.

Encontro de Nível 22 (23.600 XP)
- ✦ 2 ifrits laminígneas (soldado de nível 22)
- ✦ 1 ifrit andarilho das chamas (guerrilheiro de nível 23)
- ✦ 1 glabrezu (bruto de elite de nível 23)

Encontro de Nível 23 (26.800 XP)
- ✦ 1 ifrit senhor das cinzas (artilheiro de nível 23)
- ✦ 3 sanguinários (soldado de nível 23)
- ✦ 1 titã do fogo (soldado de elite de nível 21)

Encontro de Nível 25 (37.950 XP)
- ✦ 1 ifrit pirolirista (controlador de nível 25)
- ✦ 1 crânio flamejante maior (artilheiro de nível 24)
- ✦ 1 marilita (guerrilheiro de elite de nível 24)
- ✦ 2 titãs do fogo (soldado de elite de nível 21)

Encontro de Nível 27 (60.300 XP)
- ✦ 1 ifrit karadjin (soldado de nível 28)
- ✦ 1 ifrit pirolirista (controlador de nível 25)
- ✦ 1 glabrezu (bruto de elite de nível 23)
- ✦ 2 draconatos campeões (soldado de nível 26)
- ✦ 2 crânios flamejantes maiores (artilheiro de nível 24)

INUMANO

O INUMANO DEVORA A FORÇA VITAL de criaturas vivas para aliviar sua fome pela alma que perdeu e jamais conseguirá recuperar.

Inumano Eviterno **Controlador de Nível 4**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 175 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +1; visão no escuro
PV 54; **Sangrando** 27
CA 18; **Fortitude** 15, **Reflexos** 16, **Vontade** 17
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 6

(+) **Garra** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+9 vs. CA; 1d6 de dano necrótico e o alvo perde 1 pulso de cura.

Raio do Sepulcro (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
À distância 20; +6 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano necrótico e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Reviver (mínima; encontro) ✦ **Cura, Necrótico**
À distância 10; afeta um morto-vivo destruído de nível igual ou inferior a 2 + o nível do inumano eviterno; usando uma ação livre o alvo se ergue com um número de pontos de vida igual à metade do valor de sua condição sangrando. Este poder não afeta lacaios.

Semblante Horrífico (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Medo**
Rajada contígua 5; +7 vs. Vontade; 1d6 de dano e o alvo é empurrado 3 quadrados.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Arcanismo +10, Religião +10

For 10 (+2)	**Des** 14 (+4)	**Sab** 9 (+1)
Con 14 (+4)	**Int** 16 (+5)	**Car** 18 (+6)

TÁTICAS DO INUMANO EVITERNO

O inumano eviterno emprega *raio do sepulcro* para imobilizar seus inimigos e *semblante horrífico* para mantê-los à distância. Quando seu aliado ou guarda-costas mais poderoso cai em combate, ele utiliza *reviver* para trazê-lo de volta.

Inumano **Guerrilheiro de Nível 5**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 200 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +0; visão no escuro
PV 62; **Sangrando** 31
CA 19; **Fortitude** 18, **Reflexos** 17, **Vontade** 16
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 7

(+) **Garra** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+10 vs. CA; 1d6+4 de dano necrótico, o alvo perde 1 pulso de cura e o inumano ajusta 3 quadrados.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +10

For 18 (+6)	**Des** 16 (+5)	**Sab** 6 (+0)
Con 14 (+4)	**Int** 10 (+2)	**Car** 15 (+4)

TÁTICAS DO INUMANO

O inumano realiza investidas contra seus inimigos e os retalha com as garras, manobrando e tentando flanqueá-los sempre que possível.

Inumano da Guerra **Soldado de Nível 9**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 400 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro
PV 98; **Sangrando** 49
CA 25; **Fortitude** 22, **Reflexos** 18, **Vontade** 22
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 5

(+) **Espada Longa de Drenar Almas** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
+15 vs. CA; 1d8+5 de dano e o alvo perde 1 pulso de cura e fica imobilizado (TR encerra).

Ceifar Alma (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Cura, Necrótico**
À distância 5; contra um alvo imobilizado; +12 vs. Fortitude; 2d8+5 de dano necrótico e o inumano da guerra recupera 10 pontos de vida.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Intimidação +14

For 20 (+9)	**Des** 13 (+5)	**Sab** 9 (+3)
Con 18 (+8)	**Int** 12 (+5)	**Car** 20 (+9)

Equipamento armadura de placas, escudo pesado, espada longa

TÁTICAS DO INUMANO DA GUERRA

Esta criatura parte para o combate sem hesitar, brandindo sua espada longa resolutamente. Ela ajusta, afastando-se dos inimigos, para usar *ceifar alma*, visando os alvos imobilizados pelos ataques de sua espada longa.

Inumano da Guerra Comandante **Soldado de Nível 12 (Líder)**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 700 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +12; visão no escuro
PV 106; **Sangrando** 53
CA 28; **Fortitude** 26, **Reflexos** 23, **Vontade** 26
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 5

(+) **Espada Longa de Drenar Almas** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
+18 vs. CA; 1d8+7 de dano e o alvo fica imobilizado e enfraquecido (TR encerra ambos) e perde 1 pulso de cura.

Colher Almas (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Cura, Necrótico**
À distância 5; contra um alvo imobilizado; +15 vs. Fortitude; 2d8+7 de dano necrótico e o inumano da guerra comandante e todos os seus aliados mortos-vivos a até 2 quadrados dele recuperam 10 pontos de vida.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Intimidação +18

For 24 (+13)	**Des** 19 (+10)	**Sab** 14 (+7)
Con 22 (+12)	**Int** 15 (+7)	**Car** 24 (+13)

Equipamento armadura de placas, escudo pesado, espada longa

TÁTICAS DO INUMANO DA GUERRA COMANDANTE

Um inumano da guerra comandante é um inimigo inteligente, decidido e paciente. A criatura emprega *colher almas* sempre que possível, posicionando-se de forma que seus aliados mortos-vivos também possam se aproveitar dos benefícios curativos do poder.

Inumano do Massacre	**Bruto de Nível 18**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo)	2.000 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 182; **Sangrando** 91; veja também *lamúria mortuosa*
CA 30; **Fortitude** 30, **Reflexos** 27, **Vontade** 26
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante
Deslocamento 7

⊕ **Garra** (padrão; sem limite) ✦ **Cura, Necrótico**
+21 vs. CA; 3d6+8 de dano necrótico, o alvo perde 1 pulso de cura e fica enfraquecido (TR encerra) e o inumano do massacre recupera 15 pontos de vida.

✧ **Lamúria Mortuosa** (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Necrótico**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +21 vs. Fortitude; 2d6+4 de dano necrótico. Os aliados mortos-vivos dentro da explosão podem realizar um ataque básico usando uma ação livre.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum

For 26 (+17)	**Des** 20 (+14)	**Sab** 9 (+8)
Con 22 (+15)	**Int** 12 (+10)	**Car** 18 (+13)

Táticas do Inumano do Massacre

O inumano do massacre se delicia com o combate e ataca ferozmente com as garras, geralmente se concentrando em inimigos fracos ou em desvantagem. Ao ser morto, ele emite uma terrível *lamúria mortuosa* que incita os aliados mortos-vivos nas proximidades.

Conhecimento Sobre os Inumanos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Os inumanos são mortos-vivos inquietos que atacam os seres vivos com selvageria, drenando sua energia vital. Eles costumam servir como soldados e oficiais para mortos-vivos mais poderosos.

Normalmente, o inumano habita o local onde morreu, embora não esteja preso a ele de nenhuma forma. Eles também assombram túmulos e catacumbas, acumulando gananciosamente quaisquer tesouros que encontrem.

Grupos de Encontro

Os inumanos se associam com outras criaturas mortas-vivas e habitantes do Pendor das Sombras, incluindo shadar-kai e tenebrosos rasteantes. Alguns deles - especialmente os inumanos eviternos e da guerra - recrutam outros mortos-vivos para servi-los. Um inumano da guerra comandante ou um inumano do massacre podem ser o braço direito de uma criatura mais poderosa, como um lich ou vampiro.

Encontro de Nível 3 (778 XP)
- ✦ 1 inumano eviterno (controlador de nível 4)
- ✦ 3 zumbis (bruto de nível 2)
- ✦ 6 zumbis imprestáveis (lacaio de nível 3)

Encontro de Nível 11 (3.100 XP)
- ✦ 1 inumano da guerra comandante (soldado de nível 12)
- ✦ 4 inumanos da guerra (soldado de nível 9)
- ✦ 1 shadar-kai bruxa (controlador de nível 7)
- ✦ 2 shadar-kai guerreiros de corrente (guerrilheiro de nível 6)

Encontro de Nível 18 (10.200 XP)
- ✦ 2 inumanos do massacre (bruto de nível 18)
- ✦ 3 carniçais abissais (guerrilheiro de nível 16)
- ✦ 1 gárgula nabassu (espreitador de nível 18)



(Da esquerda para a direita) inumano da guerra, inumano eviterno, inumano do massacre e inumano

DAVID GRIFFITH

JAVALI

Estes primos selvagens do porco doméstico podem ser encontrados em qualquer área desabitada, de descampados frios a florestas tropicais. Quando provocados, os javalis se tornam animais irracionais e destrutivos.

Javali Atroz **Bruto de Nível 6**
Animal natural (Grande - Montaria) 250 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +2
PV 85; **Sangrando** 42; veja também *golpe mortuoso*
CA 17; **Fortitude** 21, **Reflexos** 17, **Vontade** 16
Deslocamento 8

(+) **Chifres** (padrão; sem limite)
+9 vs. CA; 1d10+4 de dano (1d10+9 contra um alvo derrubado).

↓ **Golpe Mortuoso** (quando reduzido a 0 ponto de vida)
O javali atroz desfere um ataque com os chifres.

Arrancada Rábida (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 6 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
Quando realizar uma investida, o javali atroz desfere um ataque com os chifres além do ataque realizado pelo cavaleiro; veja também *investida furiosa*.

Investida Furiosa
Quando realizar uma investida, se obtiver sucesso, o ataque de chifres do javali atroz causa 5 de dano adicional e o alvo é empurrado 2 quadrados e fica derrubado.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 19 (+7)	**Des** 10 (+3)	**Sab** 9 (+2)
Con 15 (+5)	**Int** 2 (-1)	**Car** 8 (+2)

Táticas do Javali Atroz

O javali atroz inicia o combate com uma *investida furiosa*, tentando derrubar um oponente. A criatura ataca com impulsividade, lutando até a morte.

Grupos de Encontro

Todos os javalis podem ser encontrados em pequenos grupos chamados malhadas. Javalis atrozes domesticados podem ser encontrados entre todas as raças humanoides.

Encontro de Nível 5 (1.150 XP)
- ✦ 1 javali atroz (bruto de nível 6)
- ✦ 1 orc olho de Gruumsh (controlador de nível 5)
- ✦ 4 orcs enfurecidos (bruto de nível 4)

Javali Fúria do Trovão **Bruto de Nível 15**
Animal feérico (Grande) 1.200 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +8
PV 182; **Sangrando** 91; veja também *golpe mortuoso*
CA 27; **Fortitude** 29, **Reflexos** 20, **Vontade** 20
Deslocamento 8

(+) **Chifes** (padrão; sem limite)
+18 vs. CA; 2d8+7 de dano (3d8+7 enquanto estiver sangrando).

↓ **Golpe Mortuoso** (quando reduzido a 0 ponto de vida)
O javali atroz desfere um ataque com os chifres.

Fúria do Trovão (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Elétrico**
Explosão contígua 2; +17 vs. Fortitude; 2d8+6 de dano elétrico e o alvo fica derrubado. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica derrubado.

Investida Trovejante ✦ **Trovejante**
Quando realizar uma investida, obtiver sucesso, o javali fúria do trovão causa 10 de dano trovejante adicional.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 24 (+14)	**Des** 15 (+9)	**Sab** 12 (+8)
Con 22 (+13)	**Int** 5 (+4)	**Car** 9 (+6)

Táticas do Javali Fúria do Trovão

O javali ingressa no combate com uma *investida trovejante* e emprega *fúria do trovão* sempre que possível. Os inimigos que fugirem da criatura despertarão sua ira e ela os perseguirá sem se importar com ataques de oportunidade.

Conhecimento Sobre os Javalis

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Natureza CD 15: Os javalis atrozes são onívoros que vagam livremente em várias paisagens, mas podem ser domesticados por humanoides para uso em combate. A tarefa de domesticá-los não é fácil, e eles continuam ferozes e perigosos mesmo para seus treinadores. Os anões se referem às suas montarias javalis atrozes domesticadas como presas trovejantes.

Arcanismo CD 20: Os javalis fúria do trovão são nativos da Agrestia das Fadas. Eles são ferozes demais para serem realmente domesticados, mas às vezes são aprisionados e usados em combate por fadas engenhosas.



JIM NELSON

KOBOLD

Os KOBOLDS VENERAM OS DRAGÕES e costumam residir próximos ou dentro de onde essas criaturas estabelecem seus covis. Eles se espreitam na escuridão, escondendo-se de inimigos mais fortes e se amontoando para derrotar os mais fracos. Os kobolds são covardes e geralmente fogem quando estiverem sangrando, a menos que haja um líder forte presente.

Os kobolds gostam de armar armadilhas e emboscadas. Se não conseguirem fazer com que seus inimigos caiam numa armadilha, eles tentam se esgueirar o mais perto possível e atacam subitamente.

Kobold Lacaio **Lacaio de Nível 1**
Humanoide natural (Pequeno - Réptil) 25 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +1; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 15; **Fortitude** 11, **Reflexos** 13, **Vontade** 11; veja também *pressentir armadilhas*
Deslocamento 6
(+) **Azagaia** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+5 vs. CA; 4 de dano.
(+) **Azagaia** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 10/20; +5 vs. CA; 4 de dano.
Ajustável (mínima; sem limite)
O kobold ajusta 1 quadrado.
Pressentir Armadilhas
O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.
Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Furtividade +4, Ladinagem +4

For 8 (-1)	**Des** 16 (+3)	**Sab** 12 (+1)
Con 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Car** 10 (+0)

Equipamento corselete de couro, escudo leve, 3 azagaias

TÁTICAS DO KOBOLD LACAIO

Os kobolds lacaios são ferozes quando estão em matilha, mas covardes se separados. Eles podem ajustar a cada rodada usando uma ação mínima e o fazem para flanquear seus oponentes.

Kobold Guerrilheiro **Guerrilheiro de Nível 1**
Humanoide natural (Pequeno - Réptil) 100 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +0; visão no escuro
PV 27; **Sangrando** 13
CA 15; **Fortitude** 11, **Reflexos** 14, **Vontade** 13; veja também *pressentir armadilhas*
Deslocamento 6
(+) **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+6 vs. CA; 1d8 de dano; veja também *ataque em turba*.
Vantagem de Combate
O kobold guerrilheiro causa 1d6 de dano adicional em ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.
Ataque em Turba
O kobold guerrilheiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque para cada kobold aliado adjacente ao alvo.
Ajustável (mínima; sem limite)
O kobold ajusta 1 quadrado.
Pressentir Armadilhas
O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.
Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Acrobacia +7, Furtividade +9, Ladinagem +9

For 8 (-1)	**Des** 16 (+3)	**Sab** 10 (+0)
Con 11 (+0)	**Int** 6 (-2)	**Car** 15 (+2)

Equipamento armadura de couro, lança

TÁTICAS DO KOBOLD GUERRILHEIRO

Os kobolds guerrilheiros se aglomeram contra um mesmo alvo para obter os benefícios de *ataque em turba*, usando uma ação mínima para ajustar e obter vantagem de combate. Se a luta não está a favor deles, eles recuam, se possível conduzindo seus perseguidores por passagens e aposentos repletos de armadilhas.



(Da esquerda para a direita) kobold guerrilheiro, kobold dracoescudeiro e kobold sacerdote dracônico

ZOLTAN BORÓS & GÁBOR SZIKSZAI

Kobold Atirador **Artilheiro de Nível 1**
Humanoide natural (Pequeno - Réptil) 100 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +1; visão no escuro
PV 24; **Sangrando** 12
CA 13; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 12; veja também *pressentir armadilhas*
Deslocamento 6

Adaga (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+5 vs. CA; 1d4+3 de dano.

Funda (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 10/20; +6 vs. CA; 1d6+3 de dano; veja também *tiro especial*.

Tiro Especial
O kobold atirador pode disparar munição especial com sua funda. Ele normalmente carrega 3 balas especiais, escolhidas da lista abaixo. Um *tiro especial* que atinja o alvo causa o dano normal, além de um efeito adicional de acordo com o tipo:
Bala Fétida: O alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).
Bala de Fogo (Flamejante): O alvo sofre 2 de dano flamejante contínuo (TR encerra).
Bala Colante: O alvo fica imobilizado (TR encerra).

Ajustável (mínima; sem limite)
O kobold ajusta 1 quadrado.

Pressentir Armadilhas
O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Acrobacia +8, Furtividade +10, Ladinagem +10

For 9 (-1)	**Des** 17 (+3)	**Sab** 12 (+1)
Con 12 (+1)	**Int** 9 (-1)	**Car** 10 (+0)

Equipamento armadura de couro, adaga, aljava com 20 balas comuns e 3 especiais (veja acima).

Táticas do Kobold Atirador

Os kobolds atiradores evitam o combate corpo a corpo. Eles preferem ficar atrás de uma cobertura e bombardear os inimigos com pedras e *tiros especiais*.

Kobold Dracoescudeiro **Soldado de Nível 2**
Humanoide natural (Pequeno - Réptil) 125 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +2; visão no escuro
PV 36; **Sangrando** 18
CA 18; **Fortitude** 14, **Reflexos** 13, **Vontade** 13; veja também *pressentir armadilhas*
Resistências 5 vs. (tipo de dano do dragão mestre)
Deslocamento 5

Espada Curta (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+7 vs. CA; 1d6+3 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do kobold dracoescudeiro.

Táticas do Dracoescudeiro (reação imediata, quando um inimigo adjacente ajusta, afastando-se, ou quando um adversário fica adjacente; sem limite)
O kobold dracoescudeiro ajusta 1 quadrado.

Ataque em Turba
O kobold dracoescudeiro recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque para cada kobold aliado adjacente ao alvo.

Ajustável (mínima; sem limite)
O kobold ajusta 1 quadrado.

Pressentir Armadilhas
O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Acrobacia +5, Furtividade +7, Ladinagem +7

For 14 (+3)	**Des** 13 (+2)	**Sab** 12 (+2)
Con 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Car** 10 (+1)

Equipamento armadura de couro, escudo pesado, espada curta

Táticas do Kobold Dracoescudeiro

Os kobolds dracoescudeiros são combatentes habilidosos na linha de frente, usando espada e escudo para manter os inimigos afastados de seus aliados kobolds mais fracos. Eles gostam de se aglomerar contra o mesmo alvo.

Um kobold dracoescudeiro adquire resistência 5 contra um tipo de dano específico, baseado no tipo de dragão a quem ele serve ou reverencia. Por exemplo, um kobold dracoescudeiro trabalhando para um dragão azul receberá resistência 5 vs. elétrico.

Kobold Sacerdote Dracônico **Artilheiro de Nível 3 (Líder)**
Humanoide natural (Pequeno - Réptil) 150 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +4; visão no escuro
PV 36; **Sangrando** 18
CA 17; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 15; veja também *pressentir armadilhas*
Deslocamento 6

Lança (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+7 vs. CA; 1d8 de dano.

Orbe de Energia (padrão; sem limite) ✦ veja texto
À distância 10; +6 vs. Reflexos; 1d10+3 de dano do tipo de energia escolhido (baseado no dragão mestre).

Incitar Fé (mínima; encontro)
Explosão contígua 10; os aliados kobolds dentro da área recebem 5 pontos de vida temporários e ajustam 1 quadrado.

Sopro de Dragão (padrão; encontro) ✦ veja texto
Rajada contígua 3; +6 vs. Fortitude; 1d10+3 de dano do tipo de energia escolhido (baseado no dragão mestre). *Fracasso:* Metade do dano.

Ajustável (mínima; sem limite)
O kobold ajusta 1 quadrado.

Pressentir Armadilhas
O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Furtividade +10, Ladinagem +10

For 9 (+0)	**Des** 16 (+4)	**Sab** 17 (+4)
Con 12 (+2)	**Int** 9 (+0)	**Car** 12 (+2)

Equipamento gibão de peles, lança, máscara de ossos

Táticas do Kobold Sacerdote Dracônico

Um sacerdote dracônico mantém vários subordinados kobolds entre ele mesmo e seus inimigos, usando *incitar fé* para encorajá-los. Ele prefere realizar ataques à distância usando *orbe de energia*, reservando seu *sopro de dragão* para os inimigos que se aproximam demais.

O *orbe de energia* de um sacerdote dracônico causa dano de tipo específico, baseado no tipo de dragão a quem ele serve ou reverencia. Por exemplo, um kobold sacerdote dracônico trabalhando para um dragão negro causa dano ácido com este poder.

Kobold Lâmina Ardilosa	**Espreitador de Nível 4**
Humanoide natural (Pequeno - Réptil)	175 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro
PV 42; **Sangrando** 21
CA 18; **Fortitude** 12, **Reflexos** 16, **Vontade** 14; veja também *pressentir armadilhas*
Deslocamento 6

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+9 vs. CA; 1d6 de dano.

⸸ **Cortes Gêmeos** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Requer vantagem de combate; o kobold lâmina ardilosa desfere dois ataques com sua espada curta. Se ambos atingirem o mesmo alvo, ele sofre 5 de dano contínuo (TR encerra).

Vantagem de Combate
O kobold lâmina ardilosa causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Esquiva Ardilosa (interrupção imediata, quando é alvo de um ataque corpo a corpo ou à distância; sem limite)
O kobold lâmina ardilosa redireciona o ataque para um kobold lacaio adjacente.

Ajustável (mínima; sem limite)
O kobold ajusta 1 quadrado.

Pressentir Armadilhas
O kobold recebe +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Acrobacia +11, Furtividade +13, Ladinagem +13

For 9 (+1)	**Des** 18 (+6)	**Sab** 12 (+3)
Con 12 (+3)	**Int** 9 (+1)	**Car** 14 (+4)

Equipamento armadura de couro, 2 espadas curtas

Táticas do Kobold Lâmina Ardilosa

O kobold lâmina ardilosa fica perto de outros kobolds, empregando sua *esquiva ardilosa* para usá-los como escudos vivos enquanto utiliza seus *cortes gêmeos* contra os adversários. Sempre que possível, ele ajusta usando uma ação mínima para flanquear o oponente e obter vantagem de combate.

Conhecimento Sobre os Kobolds

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os kobolds costumam viver próximos do covil de um dragão, mantendo uma distância segura, mas sempre levando sacrifícios ao seu "deus". A maioria dos dragões ignora os kobolds, como um crocodilo ignora os pássaros que limpam seus dentes. Contudo, de tempos em tempos um dragão jovem se interessa pelo seu culto kobold, que então se torna uma verdadeira ameaça para os inimigos desse dragão.

CD 20: Os kobolds são habilidosos na preparação de armadilhas, que são utilizadas para capturar presas e conseguir sacrifícios para seu mestre dragão.

Grupos de Encontro

Os kobolds intimidam as poucas criaturas mais fracas do que eles que conseguem encontrar e são intimidados por quase todas as outras.

Encontro de Nível 1 (500 XP)
✦ 2 kobolds guerrilheiros (guerrilheiro de nível 1)
✦ 2 besouros de fogo (bruto de nível 1)
✦ 1 estirge (espreitador de nível 1)

Encontro de Nível 1 (500 XP)
✦ 2 kobolds atiradores (artilheiro de nível 1)
✦ 8 kobolds lacaios (lacaio de nível 1)
✦ 1 escorpião garra elétrica (soldado de nível 1)

Encontro de Nível 2 (625 XP)
✦ 2 kobolds atiradores (artilheiro de nível 1)
✦ 4 kobolds lacaios (lacaio de nível 1)
✦ 2 ratos atrozes (bruto de nível 1)
✦ 1 enxame de ratos (guerrilheiro de nível 2)

Encontro de Nível 3 (750 XP)
✦ 1 kobold sacerdote dracônico (artilheiro de nível 3)
✦ 2 kobolds dracoescudeiros (soldado de nível 2)
✦ 4 kobolds lacaios (lacaio de nível 1)
✦ 2 dragonetes sentinelas (bruto de nível 2)

Encontro de Nível 3 (750 XP)
✦ 1 kobold sacerdote dracônico (artilheiro de nível 3)
✦ 2 kobolds guerrilheiros (guerrilheiro de nível 1)
✦ 6 kobolds lacaios (lacaio de nível 1)
✦ 2 enxames de dragonetes dentes-de-agulha (soldado de nível 2)

Encontro de Nível 3 (750 XP)
✦ 1 kobold sacerdote dracônico (artilheiro de nível 3)
✦ 2 kobolds guerrilheiros (guerrilheiro de nível 1)
✦ 1 dragonete cuspidor (artilheiro de nível 3)
✦ 6 kobolds lacaios (lacaio de nível 1)
✦ 1 besouros de fogo (bruto de nível 1)

Encontro de Nível 4 (875 XP)
✦ 1 kobold lâmina ardilosa (espreitador de nível 4)
✦ 4 kobolds dracoescudeiros (soldado de nível 2)
✦ 8 kobolds lacaios (lacaio de nível 1)

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)
✦ 3 kobolds dracoescudeiros (soldado de nível 2)
✦ 1 dragão negro jovem (espreitador solitário de nível 4)



JIM NELSON

KRUTHIK

Os kruthiks escavam a terra, perfurando túneis por todo o Subterrâneo. Eles caçam em matilhas e fazem tocas em enormes complexos subterrâneos.

Os kruthiks escavam túneis que permanecem intactos após sua passagem. Geralmente o primeiro sinal da presença de uma colônia é o surgimento de vários túneis como esse nas redondezas.

Os kruthiks se comunicam uns com os outros por meio de silvos e trinados. Uma colônia normalmente é governada pelo maior indivíduo, chamado de kruthik senhor da colmeia.

Kruthik Filhote — **Lacaio de Nível 2**
Animal natural (Pequeno - Réptil) — 31 XP

Iniciativa +3 — **Sentidos** Percepção +0; visão na penumbra, sentido sísmico 10
Horda de Roedores aura 1; qualquer inimigo que terminar seu turno dentro da aura sofre 2 de dano.
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 15; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 12
Deslocamento 8; escavar 2 (túneis), escalar 8
(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+5 vs. CA; 4 de dano.
Tendência Imparcial — **Idiomas** –

For 13 (+1)	**Des** 16 (+3)	**Sab** 10 (+0)
Con 13 (+1)	**Int** 4 (-3)	**Car** 6 (-2)

Táticas do Kruthik Filhote

Os kruthiks filhotes se aglomeram ao redor do inimigo mais próximo como uma horda de mordedores ferozes. Eles normalmente lutam até a morte.

Kruthik Jovem — **Bruto de Nível 2**
Animal natural (Pequeno - Réptil) — 125 XP

Iniciativa +4 — **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra, sentido sísmico 10
Horda de Roedores aura 1; qualquer inimigo que terminar seu turno dentro da aura sofre 2 de dano.
PV 43; **Sangrando** 21
CA 15; **Fortitude** 13, **Reflexos** 14, **Vontade** 11
Deslocamento 8; escavar 2 (túneis), escalar 8
(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+5 vs. CA; 1d8+2 de dano.
Tendência Imparcial — **Idiomas** –

For 15 (+3)	**Des** 16 (+4)	**Sab** 10 (+1)
Con 13 (+2)	**Int** 4 (-2)	**Car** 6 (-1)

Táticas do Kruthik Jovem

Um kruthik jovem se junta aos filhotes atacando um mesmo alvo, retalhando a criatura indefesa com suas garras. Ele normalmente luta até a morte.

Kruthik Adulto — **Bruto de Nível 4**
Animal natural (Médio - Réptil) — 175 XP

Iniciativa +6 — **Sentidos** Percepção +4; visão na penumbra, sentido sísmico 10
Horda de Roedores aura 1; qualquer inimigo que terminar seu turno dentro da aura sofre 2 de dano.
PV 67; **Sangrando** 33
CA 17; **Fortitude** 14, **Reflexos** 15, **Vontade** 13
Deslocamento 6; escavar 3 (túneis), escalar 6
(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+8 vs. CA; 1d10+3 de dano.
Espigos Tóxicos (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Venenoso**
O kruthik realiza dois ataques contra alvos diferentes: à distância 5; +7 vs. CA; 1d8+4 de dano e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos).
Tendência Imparcial — **Idiomas** –

For 17 (+5)	**Des** 18 (+6)	**Sab** 12 (+4)
Con 17 (+5)	**Int** 4 (-1)	**Car** 8 (+1)

Táticas do Kruthik Adulto

Antes de iniciar o combate corpo a corpo, um kruthik adulto usa seus *espigos tóxicos* contra os alvos, ao seu alcance, que considerar mais chamativos . Daí em diante, ele tenta se manter adjacente ao inimigo, usando seus *espigos tóxicos* somente quando não conseguir alcançar nenhum alvo.

Kruthik Senhor da Colmeia — **Controlador de Elite de Nível 6 (Líder)**
Animal natural (Grande - Réptil) — 500 XP

Iniciativa +7 — **Sentidos** Percepção +4; visão na penumbra, sentido sísmico 10
Frenesi da Colmeia aura 2; os aliados kruthik dentro da aura causam o dobro do dano com seus ataques básicos.
PV 148; **Sangrando** 74
CA 22; **Fortitude** 21, **Reflexos** 20, **Vontade** 17
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6; escavar 3 (túneis), escalar 6
Pontos de Ação 1
(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+11 vs. CA; 1d10+5 de dano.
Rajada de Ácido (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
Rajada contígua 5; contra inimigos; +9 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano ácido e o alvo sofre 5 de dano ácido contínuo e fica enfraquecido (TR encerra ambos).
Tendência Imparcial — **Idiomas** –

For 20 (+8)	**Des** 18 (+7)	**Sab** 12 (+4)
Con 18 (+7)	**Int** 4 (+0)	**Car** 10 (+3)

Táticas do Kruthik Senhor da Colmeia

O kruthik senhor da colmeia emprega sua *rajada de ácido* no começo do combate, para enfraquecer os inimigos. Em seguida ele ataca com as garras, mantendo-se a 2 quadrados do maior número possível de kruthiks para que eles recebam os benefícios de *frenesi da colônia*.



Conhecimento Sobre os Kruthiks

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os kruthiks são répteis caçadores quitinosos que formam pequenas colônias subterrâneas. Eles usam sua superioridade numérica para derrotar e devorar quaisquer criaturas que se aproximem.

Os kruthiks caçam metodicamente, exterminando as presas de uma área antes de expandir seu território. Eles esquartejam suas vítimas, levando quaisquer tesouros de volta para seus ninhos. Carcaças mutiladas e pegadas estranhos, aparentemente deixadas por esporas, são sinais claros de uma horda de kruthiks.

CD 20: Os kruthiks se comunicam por meio de uma série complexa de trinados de insetos e silvos reptilianos. Esses sons muitas vezes são ouvidos pouco antes de um ataque kruthik.

Os kruthiks botam ovos e suas larvas sofrem diversas metamorfoses durante seu ciclo vital. Os filhotes crescem até se tornarem jovens, mas os jovens e adultos precisam permanecer em um casulo rígido para atingir o próximo estágio de crescimento.

CD 25: Os kruthiks consideram o cheiro dos seus mortos como um alerta e evitam as áreas onde muitos indivíduos da espécie pereceram. Matar uma quantidade significativa dessas criaturas em um determinado lugar pode fazer com que o restante da colmeia fuja para outro local.

CD 30: A origem dos kruthiks está ligada à história cruel do império tiefling de Bael Turath, quando magos tieflings infundiram répteis com sangue demoníaco, dando vida a infiltradores com objetivo de enfraquecer as fortalezas inimigas de dentro para fora. Naquela época, talvez os tieflings soubessem de alguma forma de controlar os kruthiks, mas se isso for verdade, essa técnica se perdeu com a queda do império.

Grupos de Encontro

Os kruthiks constroem colônias subterrâneas, escavando lentamente pela terra e pela rocha para formar suas redes de túneis. Eles são atraídos por locais que já possuem câmeras subterrâneas e energias sobrenaturais. Embora possam se alimentar de carniça, eles preferem presas vivas, e portanto, mortos-vivos não precisam temê-los, podendo até mesmo habitar nas proximidades de uma colônia. É perfeitamente possível que uma criatura inteligente seja capaz de descobrir um método para controlar os kruthiks, transformando-os em armas vivas. Os candidatos mais prováveis para alcançar essa façanha são os tieflings, os diabos e outras criaturas malignas dispostas a fazer pactos com diabos.

Encontro de Nível 3 (798 XP)
- 1 kruthik adulto (bruto de nível 4)
- 3 kruthiks jovens (bruto de nível 2)
- 8 kruthiks filhotes (lacaio de nível 2)

Encontro de Nível 4 (875 XP)
- 3 kruthiks adultos (bruto de nível 4)
- 2 cadáveres da corrupção (artilheiro de nível 4)

Encontro de Nível 5 (1.005 XP)
- 1 kruthik senhor da colmeia (controlador de elite de nível 6)
- 2 kruthiks adultos (bruto de nível 4)
- 5 kruthiks filhotes (lacaio de nível 2)

FRANCIS TSAI

KUO-TOA

Os kuo-toas são um povo-peixe detestável que vive nos mares negros do Subterrâneo, construindo grandes templos para deuses alienígenas. Eles consideram todas as outras raças como potenciais sacrifícios ou escravos.

Kuo-toa Sentinela **Lacaio de Nível 16**
Humanoide natural (Médio - Aquático) 350 XP
Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +12; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 29; **Fortitude** 24, **Reflexos** 25, **Vontade** 23
Deslocamento 6, natação 6
(+) **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+21 vs. CA; 7 de dano.
Manobra Escorregadia (movimento; sem limite)
Um kuo-toa adjacente a um inimigo ajusta para qualquer outro quadrado adjacente a esse inimigo.
Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo

For 15 (+10)	**Des** 16 (+11)	**Sab** 9 (+7)
Con 15 (+10)	**Int** 11 (+8)	**Car** 13 (+9)

Equipamento corselete de couro, escudo leve, lança

Táticas do Kuo-toa Sentinela

Na presença de um líder poderoso (como um chicoteador ou monitor), os kuo-toas sentinelas lutam com zelo fanático. Se este líder for morto, eles tendem a dispersar.

Kuo-toa Saqueador **Guerrilheiro de Nível 12**
Humanoide natural (Médio - Aquático) 700 XP
Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +11; visão no escuro
PV 119; **Sangrando** 59
CA 25; **Fortitude** 22, **Reflexos** 23, **Vontade** 21 (25 enquanto estiver sangrando)
Deslocamento 6, natação 6
(+) **Lança Empaladora** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+17 vs. CA (+19 enquanto estiver sangrando); 1d8+4 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).
↯ **Escudo Grudento** (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O kuo-toa saqueador realiza um ataque contra o atacante: +15 vs. Reflexos; uma arma empunhada pelo alvo cai ao chão, no mesmo espaço.
Passo Rápido (mínima, somente enquanto estiver sangrando; sem limite)
O kuo-toa saqueador ajusta 1 quadrado.
Manobra Escorregadia (movimento; sem limite)
Um kuo-toa adjacente a um inimigo ajusta para qualquer outro quadrado adjacente a esse inimigo.
Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo

For 15 (+8)	**Des** 16 (+9)	**Sab** 11 (+6)
Con 15 (+8)	**Int** 11 (+6)	**Car** 13 (+7)

Equipamento corselete de couro, escudo leve viscoso, lança

Táticas do Kuo-toa Saqueador

Os kuo-toas saqueadores recebem esse nome porque comumente vagam pelo Subterrâneo à procura de escravos. Já um tanto insanos, eles raramente fogem de um confronto, mesmo que a derrota seja certa. O saqueador usa seu *passo rápido* para ajustar antes ou depois de realizar um ataque com a lança e *manobra escorregadia* para se colocar em posição de flanquear.

Kuo-toa Arpoador **Soldado de Nível 14**
Humanoide natural (Médio - Aquático) 1.000 XP
Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 137; **Sangrando** 68
CA 28; **Fortitude** 26, **Reflexos** 26, **Vontade** 24
Deslocamento 6, natação 6
(+) **Arpão** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+20 vs. CA; 1d8+3 de dano e o alvo é agarrado e sofre 5 de dano contínuo (até escapar). Enquanto o alvo estiver agarrado, o kuo-toa arpoador não pode realizar ataques com seu arpão.
Recolher Arpão (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 5/10; +20 vs. CA; 1d8+3 de dano e o kuo-toa arpoador faz um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário*: +18 vs. Fortitude; 1d8+3 de dano e o alvo é puxado 3 quadrados.
↯ **Escudo Grudento** (reação imediata, quando não é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite)
O kuo-toa arpoador realiza um ataque contra o atacante: +18 vs. Reflexos; uma arma empunhada pelo alvo cai ao chão, mo mesmo espaço.
Manobra Escorregadia (movimento; sem limite)
Um kuo-toa adjacente a um inimigo ajusta para qualquer outro quadrado adjacente a esse inimigo.
Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo

For 17 (+10)	**Des** 17 (+10)	**Sab** 13 (+8)
Con 17 (+10)	**Int** 13 (+8)	**Car** 15 (+9)

Equipamento corselete de couro, escudo leve viscoso, 4 arpões

Táticas do Kuo-toa Arpoador

O kuo-toa arpoador amarra cordões viscosos a seus arpões, permitindo-lhe trazer para próximo inimigos distantes ao recolher a arma. Ao entrar em combate corpo a corpo, o arpoador tenta empalar seu inimigo com o arpão, causando dano automático a cada rodada em que ele permanecer empalado.

Kuo-toa Monitor **Guerrilheiro de Nível 16**
Humanoide natural (Médio - Aquático) 1.400 XP
Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +15; visão no escuro
PV 153; **Sangrando** 76
CA 30; **Fortitude** 27, **Reflexos** 28, **Vontade** 26
Deslocamento 6, natação 6
(+) **Pancada** (padrão; sem limite)
+21 vs. CA; 2d10+4 de dano.
(+) **Besta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 15/30; +21 vs. CA; 1d8+5 de dano.
↯ **Chute Saltado** (padrão; sem limite)
O kuo-toa monitor ajusta 2 quadrados e desfere uma pancada.
↯ **Punho Relampejante** (padrão; encontro) ✦ **Elétrico**
+19 vs. Reflexos; 3d8+4 de dano elétrico e o alvo fica atordoado (TR encerra).
Manobra Escorregadia (movimento; sem limite)
Um kuo-toa adjacente a um inimigo ajusta para qualquer outro quadrado adjacente a esse inimigo.
Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo
Perícias Acrobacia +18, Exploração +15

For 19 (+12)	**Des** 20 (+13)	**Sab** 15 (+10)
Con 17 (+11)	**Int** 15 (+10)	**Car** 16 (+11)

Equipamento corselete de couro, besta com 20 virotes

Táticas do Kuo-toa Monitor

Os kuo-toas monitores se lançam ao combate corpo a corpo, usando *chute saltado* para ajustar 2 quadrados antes de desferir uma pancada. Na primeira vez que flanquear um inimigo ele utiliza *punho relampejante*.

Kuo-toa Chicoteador **Controlador de Nível 16 (Líder)**
Humanoide natural (Médio - Aquático) 1.400 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +16; visão no escuro
PV 156; **Sangrando** 78
CA 30; **Fortitude** 28, **Reflexos** 27, **Vontade** 27
Deslocamento 6, natação 6

Cajado Tenaz (padrão; sustentação padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +19 vs. CA; 1d8+3 de dano e o alvo é agarrado (até escapar). Enquanto o alvo estiver agarrado, o kuo-toa chicoteador não pode realizar ataques com seu cajado tenaz. Quando o kuo-toa chicoteador sustenta essa manobra, ele causa 1d10 de dano ao alvo. Usando uma ação mínima, o kuo-toa pode libertar uma vítima, conduzindo-a a qualquer outro quadrado dentro do seu alcance.

Golpe Relampejante (padrão; encontro) ✦ **Elétrico**
À distância 10; +18 vs. Reflexos; 2d8+5 de dano elétrico e o alvo fica cego até o final do próximo turno do kuo-toa chicoteador.

Vórtice de Muco (padrão; encontro)
Explosão de área 4 a até 20 quadrados; contra inimigos; +18 vs. Fortitude; 1d10+5 de dano, o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra) e é conduzido 3 quadrados e fica derrubado. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo é conduzido 1 quadrado.

Manobra Escorregadia (movimento; sem limite)
Um kuo-toa adjacente a um inimigo ajusta para qualquer outro quadrado adjacente a esse inimigo.

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo
Perícias Exploração +16, Religião +15

For 17 (+11)	**Des** 18 (+12)	**Sab** 17 (+11)
Con 20 (+13)	**Int** 15 (+10)	**Car** 18 (+12)

Equipamento casaco, cajado tenaz, toucado

Táticas do Kuo-toa Chicoteador

O kuo-toa chicoteador inicia o combate conjurando *vórtice de muco* sobre o maior grupo de inimigos e em seguida utiliza seu *golpe relampejante* em um indivíduo de cada vez. No combate corpo a corpo ele utiliza seu cajado tenaz, conduzindo os inimigos a posições ao alcance de seus aliados.

Conhecimento Sobre os Kuo-toas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: Os kuo-toas vivem no Subterrâneo, onde adoram deuses obscuros e perseguem objetivos sinistros, considerando-se superiores a todos os demais humanoides. Eles se sentem igualmente em casa na terra ou na água, portanto, podem ser encontrados em cavernas áridas ou lençóis aquáticos subterrâneos.

Nas margens de lagos ou mares submersos, os kuo-toas constroem povoados ao redor de seus santuários. Nesses locais, sacerdotes denominados chicoteadores compõem a casta superior da sociedade. Os kuo-toas monitores são seus agentes, assim como os guerreiros de elite que mantém as castas inferiores controladas.

CD 25: A insanidade macula a sociedade dos kuo-toa e pode se espalhar por uma comunidade como uma doença. As disciplinas mentais exercitadas pelos chicoteadores e monitores geralmente impedem que sucumbam à demência, mas os líderes dos kuo-toa precisam controlar e vigiar cuidadosamente o restante da população. Essa loucura já causou a desintegração de algumas comunidades dessa raça, deixando para trás apenas ruínas povoadas por kuo-toas insanos e monstros errantes.

Grupos de Encontro

Os kuo-toas deixam seus povoados em busca de escravos para si ou de sacrifícios para seus "deuses" aboletes. Alguns indivíduos conseguem escapar dessa sociedade depravada e se tornam escravos, mercenários ou até mesmo líderes entre outras raças do Subterrâneo.

Encontro de Nível 10 (2.800 XP)
- 3 kuo-toas saqueadores (guerrilheiro de nível 12)
- 1 corrompido brutamontes (bruto de nível 12)

Encontro de Nível 18 (11.000 XP)
- 2 kuo-toas monitores (guerrilheiro de nível 16)
- 4 kuo-toas sentinelas (lacaio de nível 16)
- 1 abolete supervisor (controlador de elite de nível 18)
- 8 servidores abolete (lacaio de nível 16)



(Da esquerda para a direita) kuo-toa monitor, kuo-toa chicoteador e kuo-toa arpoador

DAREN BADER

LÂMIA

As lâmias atraem suas vítimas para a morte adotando agradáveis disfarces humanoides. Algumas, movidas pela necessidade de consumir outras criaturas inteligentes, perseguem criaturas humanoides onde quer que as encontrem. Outras possuem uma sede doentia por conhecimento, buscando adquirir sabedoria arcana e poderes mágicos a qualquer custo.

Em sua forma real, a lâmia é um enxame de escaravelhos negros reunido numa massa coesa em torno do esqueleto sem pele de uma criatura feérica poderosa. Esse enxame compartilha uma inteligência coletiva e é capaz de se disfarçar como uma atraente humanoide. As lâmias costumam se disfarçar de humanas, elfas, eladrin ou drow.

Conhecimento Sobre as Lâmias

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: A lâmia é uma estranha fada composta por centenas de escaravelhos negros. Ela atrai viajantes para a morte adotando disfarces humanoides atraentes.



DAVE ALLSOP

CD 25: Quando uma lâmia mata uma criatura humanoide, ela acrescenta mais um besouro ao seu crescente enxame. Quando o número de insetos se torna grande demais, ela se reproduz assassinando uma criatura feérica adequada, como um eladrin poderoso, mas em vez de consumir o corpo, a lâmia se divide, preenchendo o cadáver com centenas de seus besouros. Com o tempo, esses besouros devoram o corpo, dando origem a uma nova lâmia. A recém-nascida retém boa parte das memórias e do conhecimento da vítima no processo.

Lâmia **Controlador de Elite de Nível 12 (Líder)**
Animal mágico feérico (Médio - Metamorfo) 1.400 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +13

Abraço do Enxame aura 1; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano.

PV 244; **Sangrando** 122

CA 28; **Fortitude** 25, **Reflexos** 24, **Vontade** 26

Resistências metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância; **Vulnerabilidades** 10 a ataques contíguos ou de área

Testes de Resistência +2

Deslocamento 6, escalar 6

Pontos de Ação 1

⊕ **Toque Amaldiçoado** (padrão; sem limite) ✦ **Cura**
+16 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano e o alvo fica pasmo (TR encerra). Além disso, a lâmia recupera um número de pontos de vida igual ao dano causado.

┼ **Enxame Devorador** (padrão; sustentação mínima; sem limite)
Alcance 5; +16 vs. Fortitude; 3d6+4 de dano. Quando a lâmia sustenta esse poder, o enxame devorador causa 3d6+4 de dano ao alvo (sem jogada de ataque). A vítima deve estar dentro do alcance do poder para que a lâmia possa sustentá-lo.

↭ **Explosão Apaziguadora** (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Psíquico**
Explosão contígua 5; +16 vs. Vontade; o alvo fica atordoado (TR encerra).

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**
A lâmia é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de uma forma humanoide Média atraente de qualquer raça ou gênero (consulte Alterar Forma, pág. 280).

Enxame Comprimido
Alterando sua forma, a lâmia consegue passar por aberturas pequenas como se fosse uma criatura Miúda (consulte "Espremer-se", *Livro do Jogador*, pág. 290).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico

Perícias Arcanismo +14, Blefe +16, Intuição +13

For 13 (+7)	**Des** 14 (+8)	**Sab** 14 (+8)
Con 18 (+10)	**Int** 17 (+9)	**Car** 21 (+11)

Táticas da Lâmia

A lâmia usa *alterar forma* para adotar um aspecto agradável, tentando atrair os inimigos para o alcance da sua *explosão apaziguadora*. Ela gasta um ponto de ação para usar esse poder e em seguida aciona seu *enxame devorador* contra um adversário atordoado ao seu alcance. Usando uma ação mínima, ela sustenta o *enxame devorador* a cada rodada, atacando um novo alvo somente se o alvo original sair do seu alcance. A lâmia se cura desferindo seu *toque amaldiçoado* e libera outra *explosão apaziguadora* assim que o poder recarregar.

Grupos de Encontro

As lâmias frequentemente escravizam criaturas mais fracas para servirem como guarda-costas ou como alimento.

Encontro de Nível 12 (3.600 XP)
- ✦ 1 lâmia (controlador de elite de nível 12)
- ✦ 2 mezzodemônios (soldado de nível 11)
- ✦ 4 ciclopes sentinelas (lacaio de nível 14)

LICANTROPO

O LICANTROPO É UM METAMORFO BESTIAL que ataca outros seres vivos. Ele normalmente assume forma animal na floresta, caçando em matilhas de animais similares ou outros de sua raça. Ao se infiltrar em povoados humanoides civilizados, ele adota uma forma humanoide benigna, misturando-se com a população local.

Os licantropos se reúnem em comunidades tribais escondidas em locais remotos ou vivem secretamente em meio a outras raças. Embora sejam capazes de caçar quando quiserem, eles se mostram mais ativos nas noites de lua cheia.

Superficialmente, um licantropo se parece com um humano ou outra criatura humanoide. Ele anda ereto, mas tem a cabeça de um animal voraz, como um rato ou lobo.

Um licantropo é capaz de assumir a forma de um humanoide específico, geralmente mantendo características que sutilmente traem sua verdadeira origem (cabelos compridos, unhas longas ou dentes pontudos, por exemplo). Eles só assumem uma forma humanoide quando precisam se disfarçar como criaturas inofensivas.

Na forma animal, o licantropo aparenta ser uma versão mais poderosa do animal em questão, embora seus olhos revelem uma centelha incomum de inteligência. Normalmente, ele só assume essa forma para caçar ou às vezes quando precisa fugir.



CONHECIMENTO SOBRE OS LICANTROPOS

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: A licantropia é hereditária e os licantropos se emparceiram entre si para gerar proles da mesma espécie. Outros se emparceiram com humanoides de tamanho similar, ocasionalmente resultando em crias licantropos. Contudo, nesse caso o sangue se dilui e muitas dessas crianças jamais se metamorfoseiam, ou às vezes se tornam ferais.

GRUPOS DE ENCONTRO

Os licantropos se misturam bem com outros humanoides, ou constituem bandos que incluem indivíduos de mentalidade similar. Além disso, fadas e ferais também costumam se relacionar bem com licantropos.

Encontro de Nível 4 (886 XP)
- 2 homens-ratos (guerrilheiro de nível 3)
- 4 ratos atrozes (bruto de nível 1)
- 6 humanos plebeus (lacaio de nível 2)

Encontro de Nível 9 (2.200 XP)
- 4 lobisomens (bruto de nível 8)
- 4 lobos atrozes (guerrilheiro de nível 5)

Homem-Rato **Guerrilheiro de Nível 3**
Humanoide natural (Médio - Metamorfo) 150 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
PV 48; **Sangrando** 24
Regeneração 5 (se sofrer dano de uma arma de prata, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 17; **Fortitude** 15, **Reflexos** 16, **Vontade** 13
Imunidades febre imunda (veja abaixo)
Deslocamento 6, escalar 4 (não se aplica à forma humana)

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+8 vs. CA; 1d6+4 de dano.

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Doença**
+8 vs. CA; 1d4+2 de dano e o alvo sofre 2 de dano contínuo (TR encerra) e contrai febre imunda (veja abaixo).

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**
Um homem-rato é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de um rato atroz ou de um indivíduo específico (consulte Alterar Forma, pág. 280). Na forma humana, o homem-rato perde sua mordida.

Vantagem de Combate
O homem-rato causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Blefe +6, Furtividade +10, Manha +6, Ladinagem +10

For 10 (+1)	**Des** 18 (+5)	**Sab** 12 (+2)
Con 16 (+4)	**Int** 10 (+1)	**Car** 11 (+1)

Equipamento manto, espada curta

TÁTICAS DO HOMEM-RATO

Os homens-rato geralmente assumem a forma de ratos atrozes e esperam de tocaia, tentando surpreender seus inimigos e obter vantagem de combate. Eles então *usam alterar* forma para adotar suas formas híbridas naturais e tentar flanquear os adversários. Eles preferem atacar com espadas curtas, recorrendo a mordidas quando desarmados.

Febre Imunda Doença de Nível 3 **Teste de Tolerância** CD 16 melhorar, CD 11 estabilizar, CD 10 ou menos piorar

O alvo é curado.

Efeito Inicial: O alvo perde 1 pulso de cura.

O alvo sofre -2 de penalidade na CA e nas defesas de Fortitude e Reflexos.

Estágio Final: O alvo sofre -2 de penalidade na CA e nas defesas de Fortitude e Reflexos. Ele perde todos os pulsos de cura e não pode recuperar pontos de vida.

CHRIS STEVENS & JIM ZUBKAVICH



Lobisomem	**Bruto de Nível 8**
Humanoide natural (Médio - Metamorfo)	350 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +11; visão na penumbra
PV 108; **Sangrando** 54
Regeneração 5 (se sofrer dano de uma arma de prata, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 20; **Fortitude** 20, **Reflexos** 19, **Vontade** 18
Imunidades frenesi lunar (veja abaixo)
Deslocamento 6 (8 em forma de lobo)

(+) Clava Grande (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+12 vs. CA; 2d4+4 de dano; veja também *furor sanguíneo*.

(+) Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Doença**
+12 vs. CA; 1d6+4 de dano e o alvo sofre 5 de dano contínuo (TR encerra) e contrai frenesi lunar (veja abaixo); veja também *furor sanguíneo*.

Furor Sanguíneo
Os ataques corpo a corpo do lobisomem causam 4 de dano adicional contra um alvo sangrando.

Alterar Forma (mínima; sem limite) ✦ **Metamorfose**
Um lobisomem é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de um lobo cinzento ou de um indivíduo específico (consulte Alterar Forma, pág. 280). Na forma humana o lobisomem perde sua mordida, enquanto na forma de lobo, perde seu ataque com clava grande.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Blefe +9, Furtividade +11, Intimidação +9, Natureza +11

For 19 (+8)	**Des** 16 (+7)	**Sab** 14 (+6)
Con 18 (+8)	**Int** 10 (+4)	**Car** 11 (+4)

Equipamento corselete de couro, clava grande

Táticas do Lobisomem

Um lobisomem solitário tenta isolar suas vítimas e abatê-las uma por vez. Quando estiver sangrando, ele geralmente foge para se regenerar. Nas florestas, os lobisomens costumam caçar em matilhas. Quando uma matilha ataca, metade luta na forma híbrida (empunhando clavas grandes), enquanto a outra luta em forma de lobo.

Frenesi Lunar	Doença de Nível 8	**Teste de Tolerância** CD 19 melhorar, CD 14 estabilizar, CD 13 ou menos piorar

O alvo é curado. **Efeito Inicial:** O alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade. Enquanto estiver sangrando, o alvo deve fazer um teste de resistência ao final de cada turno. Se falhar, no próximo turno ele realiza um ataque corpo a corpo contra um alvo aleatório a até 5 quadrados. Se não houver alvos nessa distância, ele não faz nada, senão mover-se numa direção aleatória. **Estágio Final:** O alvo ataca a criatura mais próxima em sua linha de visão. Se não enxergar nenhuma criatura, ele não faz nada, senão mover-se numa direção aleatória.

CHRIS STEVENS & SAEJIN OH

LICH

Um lich é um conjurador morto-vivo criado por meio de um ritual muito antigo. Magos e outros conjuradores arcanos que escolhem esse caminho para a imortalidade se tornam mortos-vivos para fugir da morte, mas a existência prolongada neste estado costuma deixá-los insanos.

Os liches são criaturas frias e calculistas com uma fome insaciável por poder, conhecimentos esquecidos e outros terríveis segredos arcanos.

"Lich" é um modelo de monstro que pode ser aplicado aos personagens do Mestre. Consulte o *Guia do Mestre* para maiores informações sobre como criar um lich usando esse modelo.

Lich (Humano Mago) **Controlador de Elite de Nível 14**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 2.000 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +8; visão no escuro
Aura Necromântica (Necrótico) aura 5; qualquer criatura viva que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano necrótico.
PV 218; **Sangrando** 109
Regeneração 10 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 28; **Fortitude** 24, **Reflexos** 28, **Vontade** 26
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6
Pontos de Ação 1

Raio Sombrio (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
À distância 20; +18 vs. Reflexos; 2d8+6 de dano necrótico.

Fogo Álgido (padrão; sustentação mínima; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Congelante, Necrótico, Zona**
Explosão de área 2 a até 20 quadrados; +18 vs. Fortitude; 3d8+6 de dano congelante e necrótico. A explosão gera uma zona que permanece até o final do próximo turno do lich. Essa zona é considerada terreno acidentado. Qualquer criatura que começar seu turno dentro da área sofre 10 de dano congelante e necrótico. O lich é capaz de sustentar ou dissipar a zona usando uma ação mínima.

Indestrutível
Quando um lich é reduzido a 0 ponto de vida, seu corpo e suas posses se desfazem em pó, mas não são destruídos. Eles ressurgem após 1d10 dias a 1 quadrado da sua filacteria, a menos que esta também seja localizada e destruída.

Retomar o Fôlego (padrão; encontro) ✦ **Cura**
O lich gasta um pulso de cura e recupera 54 pontos de vida. Ele recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Tendência Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Arcanismo +18, História +18, Intuição +13

For 11 (+7)	**Des** 12 (+8)	**Sab** 13 (+8)
Con 14 (+9)	**Int** 22 (+13)	**Car** 18 (+11)

Táticas do Lich Humano

Enquanto sua filacteria estiver em segurança, o lich não demonstra muita preocupação com o próprio bem-estar. Ele utiliza *fogo álgido* sempre que possível e gasta seu ponto de ação para *retomar o fôlego* quando sangrar pela primeira vez.

Lich (Eladrin Mago) **Controlador de Elite de Nível 24**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 12.100 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +14; visão no escuro
Aura Necromântica (Necrótico) aura 5; qualquer criatura viva que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano necrótico.
PV 362; **Sangrando** 181
Regeneração 10 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 38; **Fortitude** 33, **Reflexos** 38, **Vontade** 38
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6
Pontos de Ação 1

Raio Sombrio (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
À distância 20; +28 vs. Reflexos; 3d8+7 de dano necrótico.

Orbe Necrótico (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Necrótico**
À distância 20; +28 vs. Fortitude; 3d8+7 de dano necrótico e o alvo fica atordoado até o final do próximo turno do lich.

Pulso Entrópico (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Necrótico**
Explosão de área 2 a até 20 quadrados; +28 vs. Reflexos; 6d6+7 de dano necrótico.

Indestrutível
Quando um lich é reduzido a 0 ponto de vida, seu corpo e suas posses se desfazem em pó, mas não são destruídos. Eles ressurgem após 1d10 dias a 1 quadrado da sua filacteria, a menos que esta também seja localizada e destruída.

Retomar o Fôlego (padrão; encontro) ✦ **Cura**
O lich gasta um pulso de cura e recupera 90 pontos de vida. Ele recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Élfico
Perícias Arcanismo +24, História +24, Intuição +19

For 12 (+13)	**Des** 15 (+14)	**Sab** 15 (+14)
Con 18 (+16)	**Int** 25 (+19)	**Car** 21 (+17)

Táticas do Lich Eladrin

O lich usa seu *pulso entrópico* e *orbe necrótico* sempre que possível. Quando estiver sangrando, ele gasta um ponto de ação para utilizar *retomar o fôlego*.

Vestígio de Lich

O vestígio de lich é o remanescente arcano de um lich destruído. Seu frágil corpo esquelético desvanece em rastros sombrios e ele parece deslizar sobre o solo. Ao contrário dos liches, um vestígio não possui filacteria. Altamente instável, ele se desfaz em pó quando é atingido.

Vestígio de Lich **Lacaio de Nível 26**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 2.250 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +19; visão no escuro
Aura Necromântica (Necrótico) aura 2; qualquer criatura viva que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano necrótico.
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 40; **Fortitude** 36, **Reflexos** 40, **Vontade** 38
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. necrótico
Deslocamento 6

Toque da Morte (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+30 vs. CA; 10 de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).

Raio Sombrio (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
À distância 20; +30 vs. Reflexos; 10 de dano necrótico (15 se o alvo utilizar poderes arcanos, como um mago).

Orbe da Obliteração (padrão; encontro) ✦ Flamejante, Necrótico

Dois, três ou quatro vestígios de liches agindo na mesma contagem de iniciativa podem usar suas ações padrão para arremessar um único orbe de fogo negro que detona no impacto. Faça uma única jogada de ataque: explosão de área 5 a até 10 quadrados de um dos vestígios de lich; +30 vs. Reflexos; 5 de dano flamejante e necrótico por vestígio de lich participando do ataque e 5 de dano flamejante e necrótico contínuo por vestígio de lich participando do ataque (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Arcanismo +24

For 11 (+13)	**Des** 12 (+14)	**Sab** 13 (+14)
Con 14 (+15)	**Int** 22 (+19)	**Car** 18 (+17)

Táticas do Vestígio de Lich

Um vestígio de lich se une aos demais para liberar um *orbe da obliteração* assim que possível e em seguida lança seu *raio de sombras* sobre os adversários. Ele só utiliza *toque da morte* se levado ao combate corpo a corpo.

Conhecimento Sobre os Liches

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 20: Um mortal se torna lich ao realizar um terrível ritual sombrio. Durante o ritual, a criatura morre, mas se ergue novamente como um morto-vivo. A maioria dos liches são magos ou bruxos, mas alguns com multiclasse de clérigo também optam por essa trilha sinistra.

Transformação em Lich

O conjurador invoca Orcus, Príncipe-Demônio dos Mortos-Vivos, para transformar seu corpo num ser esquelético, morto-vivo e imortal, e aprisionar sua força vital num receptáculo especialmente preparado, chamado filacteria.

Nível: 14 (o conjurador precisa ser humanoide)
Categoria: Criação
Execução: 1 hora; veja texto
Duração: Permanente; veja texto
Custo dos Componentes: 100.000 PO
Preço de Mercado: 250.000 PO
Perícia-Chave: Arcanismo ou Religião (nenhum teste)

Ao final deste ritual, o executor morre, transformando-se num lich e adquirindo o modelo correspondente (*Guia do Mestre*, Capítulo 10).

Parte integral do processo de transformação é a criação de uma filacteria, um receptáculo mágico contendo a força vital da criatura. Quando reduzido a 0 ponto de vida ou menos, a criatura e suas posses se desfazem em pó. A menos que a filacteria seja localizada e destruída, tanto o lich como suas posses ressurgem num espaço adjacente a ela após 1d10 dias.

É preciso construir a filacteria antes de realizar o ritual. Uma filacteria, que leva 10 dias para ser fabricada, geralmente tem a forma de uma caixa metálica selada contendo tiras de pergaminho com frases mágicas inscritas com o sangue da criatura. A caixa tem 15 cm de lado, 40 pontos de vida e resistência 20 contra todos os tipos de dano. Outros tipos de filacterias incluem anéis e amuletos igualmente resistentes.

Se a filacteria for destruída, é possível construir outra; o processo leva 10 dias e custa 50.000 PO.

CD 25: A força vital de um lich é contida numa filacteria mágica, normalmente na forma de uma caixa de metal do tamanho de um punho fechado, contendo tiras de pergaminho onde estão escritas frases mágicas. Se um lich é destruído, seu espírito retorna à sua filacteria. Seu corpo se reconstitui após 1d10 dias, no local da filacteria, a menos que ela também seja destruída. A maioria dos liches guarda suas filacterias em cofres secretos (e bem guardados), às vezes até mesmo em outros planos.

A destruição de um lich e de sua filacteria não garante sua destruição permanente. Seres poderosos associados com a pós-vida, como Orcus e Vecna, são capazes de restaurar um lich destruído, transformando-o num vestígio de lich.

CD 30: Alguns dos vilões mais temíveis da história foram liches, incluindo Acererak - mestre da Tumba dos Horrores - e o próprio deus Vecna. Todos os liches devem respeito a Orcus e é dito que ele é capaz de destruir instantaneamente a filacteria de qualquer lich que o desagrade.

Grupos de Encontro

Liches geralmente comandam exércitos de mortos-vivos inferiores ou possuem demônios ou diabos ao seu serviço.

Encontro de Nível 25 (35.400 XP)
- 1 lich (eladrin mago) (controlador de elite de nível 24)
- 2 crânios flamejantes maiores (artilheiro de nível 24)
- 2 devoradores de almas-atadas (soldado de elite de nível 20)

Encontro de Nível 26 (49.500 XP)
- 6 vestígios de liches (lacaio de nível 26)
- Doresain, o Carniçal Rei (guerrilheiro de elite de nível 27)
- 2 aparições aterradoras (espreitador de nível 25)



CHRIS STEVENS & JIM ZUBKAVICH

Os limos, criaturas amorfas que vivem apenas para se alimentar, espreitam em cavernas, ruínas e masmorras em busca de matéria orgânica, viva ou morta, para digerir.

Gosma Ocre

As gosmas ocres são capazes de passar por frestas de portas e até mesmo fendas de um centímetro. Elas não conseguem subir degraus ou outras superfícies similares e muitas vezes acabam aprisionadas nos aposentos dos andares inferiores.

Gosma Ocre **Bruto de Elite de Nível 3**
Animal natural (Grande - Cego, Limo) 300 XP

Iniciativa +0 **Sentidos** Percepção +2; percepção às cegas 10, sentido sísmico 10
PV 102; **Sangrando** 51; veja também *divisão*, abaixo
CA 18; **Fortitude** 16, **Reflexos** 14, **Vontade** 14
Imunidades ataque visual; **Resistências** 5 vs. ácido
Testes de Resistência +2
Deslocamento 4; veja também *forma fluida*
Pontos de Ação 1

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
+8 vs. CA; 2d6+1 de dano e 5 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Forma Fluida (movimento; sem limite)
A gosma ocre ajusta 4 quadrados.

Divisão (quando sangrar pela primeira vez; encontro)
A gosma ocre de divide em duas, cada uma com metade dos pontos de vida atuais da criatura. Os efeitos que estiverem afligindo a gosma ocre original não são transferido para a outra. A gosma ocre não consegue se dividir se for reduzida a 0 ponto de vida pelo ataque que a deixou sangrando. Se forem deixadas em paz, as duas metades se combinam no final do encontro.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 13 (+2)	**Des** 8 (+0)	**Sab** 12 (+2)
Con 11 (+1)	**Int** 1 (-4)	**Car** 1 (-4)

Táticas da Gosma Ocre

A gosma ocre depende do instinto e utiliza *forma fluida* para se deslocar entre seus inimigos enquanto desfere pancadas. Quando estiver sangrando, ela se divide e continua atacando até que as duas metades sejam destruídas.

Cubo Gelatinoso

Os cubos gelatinosos perambulam por cavernas e corredores de masmorras, digerindo o material orgânico que encontram e expelindo a matéria inorgânica após sua passagem por seus corpos translúcidos.

Cubo Gelatinoso **Bruto de Elite de Nível 5**
Animal natural (Grande - Cego, Limo) 400 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +3; sentido sísmico 5
PV 152; **Sangrando** 76
CA 18; **Fortitude** 18, **Reflexos** 16, **Vontade** 15
Imunidades ataque visual; **Resistências** 10 vs. ácido
Testes de Resistência +2
Deslocamento 3; veja também *engolfar*
Pontos de Ação 1

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite)
+10 vs. Fortitude; 2d6+2 de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

↓ **Engolfar** (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
O cubo gelatinoso ataca um ou dois alvos Médios ou menores; +8 vs. Reflexos (atinge criaturas imobilizadas automaticamente). Se obtiver sucesso, o alvo é agarrado e puxado para o espaço do cubo, fica pasmo e sofre 10 de dano ácido contínuo (até escapar). Ao escapar do cubo, uma criatura pode ajustar para um quadrado à sua escolha, adjacente à criatura. O cubo pode se deslocar normalmente, mesmo com criaturas engolfadas em seu interior.

Translúcido
O cubo gelatinoso é invisível até ser detectado (Percepção CD 25) ou até atacar. Uma criatura que não percebe a presença de um cubo gelatinoso pode andar direto para ele, sendo engolfada automaticamente.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +9

For 14 (+4)	**Des** 14 (+4)	**Sab** 13 (+3)
Con 16 (+5)	**Int** 1 (-3)	**Car** 1 (-3)

Táticas do Cubo Gelatinoso

Um cubo gelatinoso perambula pelos corredores de masmorras em busca de alimento, atacando e engolfando tudo o que se aproxima.

Conhecimento Sobre os Limos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os limos são criaturas amorfas dotadas de uma centelha mínima de inteligência. Eles agem por instinto e atacam quando estão famintos ou quando são perturbados. Eles utilizam sua percepção às cegas ou seu sentido sísmico para sentir seus arredores.

Grupos de Encontro

Diferentes tipos de criaturas que residem em masmorras toleram a presença de limos em seus covis.

Encontro de Nível 3 (750 XP)
✦ 1 gosma ocre (bruto de elite de nível 3)
✦ 3 orcs salteadores (guerrilheiro de nível 3)



WARREN MAHY

Os lobos caçam em matilhas e perseguem todos os tipos de presas, sendo comuns em uma grande variedade de terrenos e climas.

Lobo Cinzento	**Guerrilheiro de Nível 2**
Animal natural (Médio)	125 XP
Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra	
PV 38; **Sangrando** 19	
CA 16; **Fortitude** 14, **Reflexos** 14, **Vontade** 13	
Deslocamento 8	
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)	
+7 vs. CA; 1d6+2 de dano (2d6+2 contra um alvo derrubado).	
Vantagem de Combate	
O lobo cinzento deixa derrubado qualquer alvo que atingir com um ataque e contra o qual tiver vantagem de combate.	
Tendência Imparcial	**Idiomas** –
For 13 (+2)	**Des** 14 (+3) **Sab** 13 (+2)
Con 14 (+3)	**Int** 2 (-3) **Car** 10 (+1)

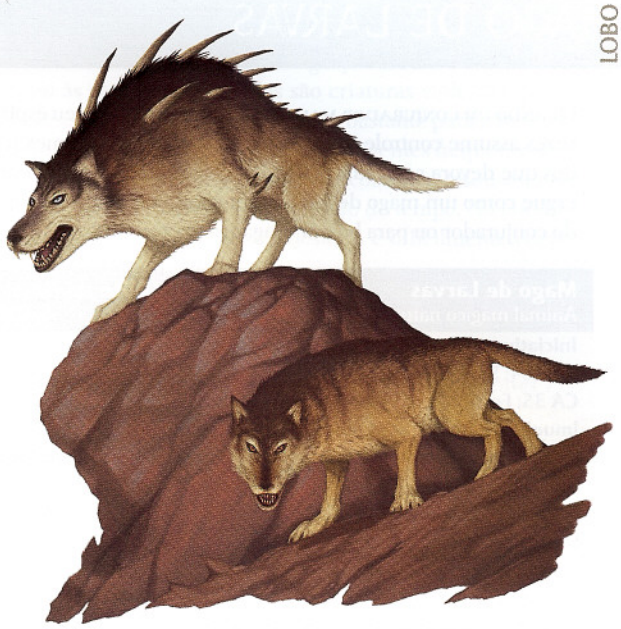
Táticas do Lobo Cinzento

Os lobos cinzentos agem em equipe para abater um inimigo, geralmente se concentrando no mais fraco do grupo. Eles flanqueiam a presa para que suas mordidas a derrubem e permitam que os demais lobos causem mais dano.

Lobo Atroz	**Guerrilheiro de Nível 5**
Animal natural (Grande - Montaria)	200 XP
Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +9; visão na penumbra	
PV 67; **Sangrando** 33	
CA 19; **Fortitude** 18, **Reflexos** 17, **Vontade** 16	
Deslocamento 8	
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)	
+10 vs. CA; 1d8+4 de dano (2d8+4 contra um alvo derrubado).	
Vantagem de Combate	
O lobo atroz obtém vantagem de combate contra uma criatura se um ou mais de seus aliados estiverem adjacentes ao alvo. O lobo atroz deixa derrubado qualquer alvo que atingir com um ataque e contra o qual tiver vantagem de combate.	
Caçador da Matilha (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 5 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**	
O cavaleiro do lobo atroz obtém vantagem de combate contra uma criatura se pelo menos um outro aliado, além de sua montaria, estiver adjacente ao alvo.	
Tendência Imparcial	**Idiomas** –
For 19 (+6)	**Des** 16 (+5) **Sab** 14 (+4)
Con 19 (+6)	**Int** 5 (-1) **Car** 11 (+2)

Táticas do Lobo Atroz

Os lobos atrozes empregam táticas similares às do lobo cinzento, embora não precisem necessariamente flanquear um inimigo para derrubá-lo.



Conhecimento Sobre os Lobos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os membros de uma matilha de lobos rosnam, uivam, latem e utilizam expressões corporais para se comunicar. Estes sons podem alertar um viajante atravessando seu território, mas o vento pode carregar os uivos por muitos quilômetros.

CD 20: Maiores e mais agressivos que os lobos cinzentos, os lobos atrozes substituem seus parentes menores nas regiões ermas onde predadores mais perigosos e monstruosos também caçam. Eles são comumente encontrados ao lado de lobisomens e ferais.

Grupos de Encontro

Muitos humanoides domesticam lobos, em maior ou menor grau. Eles também podem ser corrompidos para servirem a monstros.

Encontro de Nível 3 (825 XP)
- ✦ 3 lobos cinzentos (guerrilheiro de nível 2)
- ✦ 2 hobgoblins arqueiros (artilheiro de nível 3)
- ✦ 1 hobgoblin conjurador bélico (controlador de nível 3)

Encontro de Nível 5 (1.100 XP)
- ✦ 3 lobos atrozes (guerrilheiro de nível 5)
- ✦ 2 dente-alongados caçadores (soldado de nível 6)

DAVE ALLSOP

MAGO DE LARVAS

QUANDO UM CONJURADOR MALIGNO PODEROSO MORRE, seu espírito às vezes assume controle sobre as massas de larvas e vermes retorcidos que devora seu cadáver. Esse aglomerado de vermes então se ergue como um mago de larvas para continuar as tramas nefastas do conjurador ou para buscar vingança contra seus assassinos.

Mago de Larvas **Artilheiro de Elite de Nível 21**
Animal mágico natural (Médio - Morto-vivo) 6.400 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +12
PV 304; **Sangrando** 152
CA 35; **Fortitude** 30, **Reflexos** 33, **Vontade** 27
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico, metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante, 10 contra ataques contíguos ou de área
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6
Pontos de Ação 1

⊕ **Toque da Corrupção** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+24 vs. Fortitude; 2d6+5 de dano necrótico.

Semblante Horrífico (mínima; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Medo**
À distância 10; +24 vs. Vontade; o alvo não pode atacar o mago de larvas até o final do próximo turno do mago de larvas e fica imobilizado (TR encerra).

Raio da Morte Algente (padrão; sem limite) ✦ **Congelante, Necrótico**
À distância 20; +26 vs. CA; 2d8+8 de dano congelante e necrótico (4d8+8 de dano congelante e necrótico se o alvo estiver sangrando).

Banquete de Vermes (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Ilusão**
À distância 5; o alvo é levado a acreditar que vermes estão devorando sua carne; +26 vs. Vontade; 4d10+8 de dano. Se esse dano não reduzir o alvo a 0 ponto de vida ou menos, ele não sofre dano algum, mas fica atordoado até o final do seu próximo turno.

Chamas Extenuantes (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante, Necrótico**
Explosão de área 1 a até 20 quadrados; +24 vs. Reflexos; 2d6+8 de dano flamejante e necrótico.

Enxame Comprimido
Alterando sua forma, o mago de larvas consegue passar por aberturas pequenas como se fosse uma criatura Miúda (consulte "Espremer-se", *Livro do Jogador*, pág. 290).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Arcanismo +23, História +23, Religião +23

For 14 (+12)	**Des** 16 (+13)	**Sab** 14 (+12)
Con 20 (+15)	**Int** 26 (+18)	**Car** 15 (+12)

TÁTICAS DO MAGO DE LARVAS

O mago de larvas emprega seu *semblante horrífico* para manter os defensores e os agressores com combate corpo a corpo afastados, enquanto usa *raio da morte algente* e *chamas extenuantes* para desgastar os alvos mais distantes. O mago de larvas utiliza *banquete de vermes* contra um oponente sangrando e normalmente gasta seu ponto de ação para realizar uma segunda ação de movimento quanto precisa se afastar dos inimigos.

CONHECIMENTO SOBRE OS MAGOS DE LARVAS

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 25: Apenas os conjuradores mais malignos retornam à pós-vida como magos de larvas. Quando uma dessas criaturas é destruída, as larvas e vermes que compõem sua forma física perdem a consciência e se tornam simples vermes.

CD 30: Alguns magos de larvas mais poderosos conservam uma maior capacidade de conjuração do que os demais e têm acesso a diversos poderes de mago. Eles normalmente carregam seus antigos grimórios consigo.

CD 35: Uma criatura maligna anciã chamada Kyuss criou os primeiros magos de larvas para proteger depósitos de conhecimento proibido. Esses indivíduos estão entre os mais poderosos de sua raça e detêm um repertório impressionante de magias.

GRUPOS DE ENCONTRO

Os magos de larvas geralmente obrigam outros monstros a servi-los. Eles ocasionalmente se reúnem em pequenos grupos para explorar sua magia negra ou buscar objetivos comuns.

Encontro de Nível 21 (16.000 XP)
- 1 mago de larvas (artilheiro de elite de nível 21)
- 4 inumanos do massacre (bruto de nível 18)
- 1 aparição espatária (espreitador de nível 17)

Encontro de Nível 22 (21.175 XP)
- 1 mago de larvas (artilheiro de elite de nível 21)
- 3 arautos da podridão (soldado de nível 20)
- 5 carniçais abissais mirmídones (lacaio de nível 23)

Encontro de Nível 22 (25.104 XP)
- 2 magos de larvas (artilheiro de elite de nível 21)
- 2 couraçados de rocha ardente (soldado de nível 18)
- 8 grimlocks seguidores (lacaio de nível 22)



MANTÍCORA

IRRITADIÇAS E CRUÉIS, AS MANTÍCORAS LANÇAM ESPIGOS DE FERRO de sua cauda. Elas atacam sem provocação e não negociam com suas presas.

As mantícoras costumam estabelecer seus covis em cavernas ou plataformas protegidas no alto de montanhas rochosas. Para caçar, elas procuram um local elevado e de vista privilegiada, aguardando a passagem de uma refeição satisfatória.

Mantícora **Guerrilheiro de Elite de Nível 10**
Animal mágico natural (Grande - Montaria) 1.000 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +13
PV 210; **Sangrando** 105
CA 26; **Fortitude** 24, **Reflexos** 24, **Vontade** 22
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6, voo 8, voo prolongado 10
Pontos de Ação 1

Garra (padrão; sem limite)
+15 vs. CA; 2d6+5 de dano.

Espigos (padrão; sem limite)
À distância 10; +15 vs. CA (veja também *franco-atirador orientado*); 1d8+5 de dano. *Efeito:* A mantícora ajusta 3 quadrados após realizar o ataque.

Fúria da Mantícora (padrão; sem limite)
A mantícora desfere um ataque com as garras e um ataque com espigos (em qualquer ordem), ajustando 1 quadrado entre um ataque e outro.

Salva de Espigos (padrão; recarrega ⚁ ⚂ ⚄ ⚅)
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +15 vs. CA (veja também *franco-atirador orientado*); 1d8+5 de dano.

Franco-Atirador Orientado (enquanto estiver sendo montada por um cavaleiro amigável de nível 10 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
Uma mantícora com um cavaleiro recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque com seus espigos e com o poder *salva de espigos*.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +15

For 21 (+10)	**Des** 20 (+10)	**Sab** 17 (+8)
Con 17 (+8)	**Int** 4 (+2)	**Car** 12 (+6)

TÁTICAS DA MANTÍCORA

A mantícora prefere iniciar o combate voando. Ela sobrevoa os inimigos, bombardeando-os com sua *salva de espigos* antes de aterrissar para abatê-los com sua *fúria da mantícora*. Se estiver enfrentando um inimigo perigoso no solo, ela normalmente decola novamente e ataca o adversário com repetidas *salva de espigos* assim que o poder recarregar.

CONHECIMENTO SOBRE AS MANTÍCORAS

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: As mantícoras são predadores cruéis que tem prazer em devorar criaturas inteligentes, especialmente anões e humanos. Elas lançam espigos de ferro de suas caudas com precisão letal.

CD 20: As mantícoras possuem três fileiras de dentes que crescem constantemente ao longo de sua vida. Elas frequentemente deixam dentes velhos e espigos de ferro no corpo de suas vítimas como um sinal da autoria do ataque.

Embora sejam pouco inteligentes, as mantícoras compreendem Comum e são capazes de pronunciar algumas palavras e frases. Elas são extremamente impacientes e costumam atacar quem tenta negociar com elas.

GRUPOS DE ENCONTRO

As mantícoras caçam em pequenos grupos de dois ou três indivíduos, ou às vezes sozinhas. Elas são criaturas violentas que só podem ser controladas por seres fortes o bastante para não serem devorados. Goblins e outros monstros inteligentes frequentemente atraem mantícoras com oferendas de comida e tesouros, para que elas os ajudem durante certo período de tempo. No entanto, essas criaturas são gananciosas e desleais e dificilmente cooperam por muito tempo.

Encontro de Nível 11 (3.000 XP)
- ✦ 1 mantícora (guerrilheiro de elite de nível 10)
- ✦ 1 galeb duhr convocador das rochas (controlador de nível 11)
- ✦ 4 ogros selvagens (bruto de nível 8)

Encontro de Nível 13 (4.200 XP)
- ✦ 2 mantícoras (guerrilheiro de elite de nível 10)
- ✦ 2 gigantes da colina (bruto de nível 13)
- ✦ 4 ogros rufiões (lacaio de nível 11)



STEPHEN CROWE

Os maruts são mercenários enigmáticos que vagam pelo Mar Astral e às vezes chegam a outros planos, como o mundo natural.

Marut Mestre das Lâminas **Soldado de Nível 21**
Humanoide imortal (Médio) 3.200 XP
Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +22; visão da verdade 10
PV 201; **Sangrando** 100
Regeneração 20
CA 37; **Fortitude** 37, **Reflexos** 32, **Vontade** 33
Imunidades sono; **Resistências** 10 vs. trovejante
Deslocamento 8, voo 4 (pairar), teleporte 4
Espada Grande (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Trovejante**
+27 vs. CA; 1d10+11 de dano mais 1d6 de dano trovejante, o alvo é empurrado 1 quadrado e fica marcado até o final do próximo turno do marut mestre das lâminas.
Ataque Duplo (padrão; recarrega ⚀ ⚁ ⚂) ✦ **Arma, Trovejante**
O marut mestre das lâminas desfere dois ataques com sua espada grande.
Tendência Imparcial **Idiomas** Supernal
Perícias Intimidação +17, Tolerância +22
For 32 (+21) **Des** 23 (+16) **Sab** 25 (+17)
Con 25 (+17) **Int** 14 (+12) **Car** 15 (+12)
Equipamento espada grande

Táticas do Marut Mestre das Lâminas

O objetivo primário do mestre das lâminas é formar e sustentar uma linha de frente, protegendo os aliados mais frágeis. Ele emprega *ataque duplo* sempre que possível.

Marut Concordante **Controlador de Elite de Nível 22**
Humanoide imortal (Grande) 8.300 XP
Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +23; visão da verdade 10
PV 418; **Sangrando** 209
Regeneração 20
CA 38; **Fortitude** 39, **Reflexos** 33, **Vontade** 36
Imunidades sono; **Resistências** 10 vs. trovejante
Teste de Resistência +2
Deslocamento 8, voo 4 (pairar), teleporte 4
Pontos de Ação 1
Pancada (padrão; sem limite) ✦ **Trovejante**
Alcance 2; +26 vs. CA; 2d6+10 de dano mais 1d6 de dano trovejante.
Sentença (mínima; sem limite) ✦ **Trovejante**
À distância 10; +24 vs. Fortitude; o alvo fica imobilizado (TR encerra).
Correntes da Fortuna (padrão; recarrega ⚀ ⚁ ⚂) ✦ **Psíquico**
Explosão de área 5 a até 20 quadrados; os inimigos dentro da área são atingidos por arcos de energia psíquica cintilantes; +22 vs. Vontade; 3d6+6 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra).
Édito Trovejante (padrão; recarrega ⚁ ⚂) ✦ **Trovejante**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +24 vs. Fortitude; 3d6+8 de dano trovejante e o alvo é empurrado 4 quadrados. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não é empurrado.
Tendência Imparcial **Idiomas** Supernal
Perícias Intimidação +24, Tolerância +23
For 30 (+21) **Des** 13 (+12) **Sab** 25 (+18)
Con 25 (+18) **Int** 22 (+17) **Car** 26 (+19)

Táticas do Marut Concordante

O marut concordante emprega *sentença* para imobilizar um inimigo mais poderoso e então lança *correntes da fortuna* contra o maior número possível de alvos. Ele usa seu *édito trovejante* para afastar os inimigos.

Conhecimento Sobre os Maruts

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 25: Ninguém sabe ao certo o propósito dos maruts, mas o preço pelos seus serviços é sempre um serviço em retorno; ou seja, eles parecem estar colecionando favores. Os maruts mantêm os registros de seus contratos verbais em suas fortalezas no Mar Astral.

Grupos de Encontro

Os maruts trabalham com qualquer criatura que concorde com seus termos, sempre bastante razoáveis, e que cumpra com o espírito do contrato.

Encontro de Nível 23 (25.250 XP)
- 1 marut concordante (controlador de elite de nível 22)
- 2 maruts mestres das lâminas (soldado de nível 21)
- 1 diabo da guerra (bruto de nível 22)
- 8 diabos legionários da falange (lacaio de nível 21)



FRANZ VOHWINKEL

MEDUSA

Uma medusa é um monstro escamoso com um olhar horrorizante. As fêmeas da espécie utilizam seu olhar para transformar outras criaturas em pedra e seus covis são repletos de estátuas bastante realísticas. Os machos usam o olhar para envenenar mente e corpo de suas vítimas antes de fazê-las em pedaços e seus covis são pintados com o sangue das presas abatidas.

Medusa Arqueira (Fêmea) Controlador de Elite de Nível 10
Humanoide natural (Médio) 1.000 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +13
PV 212; **Sangrando** 106
CA 26; **Fortitude** 23, **Reflexos** 24, **Vontade** 25
Imunidades petrificação; **Resistências** 10 vs. venenoso
Teste de Resistência +2
Deslocamento 7
Pontos de Ação 1

Cabelo Serpentino (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
+15 vs. CA; 1d6+5 de dano e o alvo sofre 10 de dano venenoso contínuo e -2 de penalidade na defesa de Fortitude (TR encerra ambos).

Arco Longo (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
À distância 20/40; +15 vs. CA; 1d10+5 de dano e a medusa arqueira realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +13 vs. Fortitude; o alvo sofre 10 de dano venenoso contínuo e -2 de penalidade na defesa de Fortitude (TR encerra ambos).

Olhar Petrificante (padrão; sem limite) ✦ **Ataque Visual**
Rajada contígua 5; criaturas cegas são imunes; +14 vs. Fortitude; o alvo fica lento (TR encerra). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra). *Fracasso no segundo TR:* O alvo fica petrificado (sem TR).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Blefe +16, Diplomacia +16, Furtividade +15, Intimidação +16
For 16 (+8) **Des** 21 (+10) **Sab** 17 (+8)
Con 18 (+9) **Int** 12 (+6) **Car** 22 (+11)
Equipamento manto com capuz, arco longo, aljava com 30 flechas

Táticas da Medusa Arqueira

A medusa arqueira dispara com seu arco longo a uma distância segura, contando com suas flechas envenenadas para reduzir a defesa de Fortitude de seus inimigos e deixá-los mais suscetíveis ao seu *olhar petrificante*. A criatura não tem medo do combate corpo a corpo, atacando o mesmo alvo com seu *cabelo serpentino* seguido do *olhar petrificante*, que também aflige os aliados próximos.



STEVE PRESCOTT

Medusa Combatente (Macho) Soldado de Elite de Nível 13
Humanoide natural (Médio) 1.600 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +16
PV 272; **Sangrando** 136
CA 30; **Fortitude** 28, **Reflexos** 26, **Vontade** 27
Imunidades petrificação; **Resistências** 20 vs. venenoso
Teste de Resistência +2
Deslocamento 6
Pontos de Ação 1

Espada Longa (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
+20 vs. CA; 1d8+8 de dano e o medusa combatente realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +18 vs. Fortitude; o alvo sofre 10 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos).

Arco Longo (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
À distância 20/40; +17 vs. CA; 1d10+5 de dano e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
O medusa combatente desfere dois ataques com sua espada longa, causando 2d8 de dano adicional contra alvos pasmos.

Olhar Peçonhento (padrão; sem limite) ✦ **Ataque Visual, Psíquico, Venenoso**
Rajada contígua 5; criaturas cegas são imunes; +19 vs. Vontade; 3d6+6 de dano venenoso e psíquico e o alvo fica pasmo e enfraquecido (TR encerra ambos).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Blefe +17, Furtividade +15, Intimidação +17
For 26 (+14) **Des** 20 (+11) **Sab** 20 (+11)
Con 24 (+13) **Int** 16 (+9) **Car** 22 (+12)
Equipamento cota de malha, espada longa, arco longo, aljava com 30 flechas

Táticas do Medusa Combatente

O medusa combatente esconde sua verdadeira natureza, esperando atrair os inimigos ao alcance de seu *olhar peçonhento*. Na batalha, a criatura alterna entre os poderes *olhar peçonhento* e *ataque duplo*, já que seus ataques com a espada longa causam mais dano contra as criaturas afetadas por seu olhar. O medusa combatente só saca seu arco longo quando não tem alvos que possa atingir com ataques corpo a corpo.

Medusa Mortalha de Zehir (Fêmea) **Guerrilheiro de Nível 18**
Humanoide natural (Médio) 2.000 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +12
PV 172; **Sangrando** 86
CA 32; **Fortitude** 28, **Reflexos** 30, **Vontade** 29
Imunidades petrificação; **Resistências** 10 vs. ácido, 10 vs. venenoso
Deslocamento 8

⊕ **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Ácido, Arma, Venenoso**
+15 vs. CA; 1d6+7 de dano e o alvo sofre 10 de dano ácido e venenoso contínuo (TR encerra).

Presas da Morte (padrão; recarrega ⚅ ⚄ ⚃)
A medusa mortalha de Zehir realiza dois ataques básicos corpo a corpo, podendo ajustar 3 quadrados entre os ataques.

Cabelo Serpentino (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Ácido, Venenoso**
+23 vs. CA; 1d6+7 de dano e o alvo sofre 10 de dano ácido e venenoso contínuo e -2 de penalidade na defesa de Fortitude (TR encerra ambos).

Olhar Petrificante (padrão; sem limite) ✦ **Ataque Visual**
Rajada contígua 5; criaturas cegas são imunes; +21 vs. Fortitude; o alvo fica lento (TR encerra). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra). *Fracasso no segundo TR:* O alvo fica petrificado (sem TR).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Acrobacia +21, Blefe +20, Furtividade +21

For 16 (+12)	**Des** 24 (+16)	**Sab** 17 (+12)
Con 20 (+14)	**Int** 13 (+10)	**Car** 22 (+15)

Equipamento manto negro com capuz, 2 espadas curtas

Táticas da Medusa Mortalha de Zehir

A medusa mortalha de Zehir emprega suas *presas da morte* para se deslocar pelo campo de batalha. Depois de atacar com a espada, ela utiliza o ataque *cabelo serpentino*. Ela emprega *olhar petrificante* ou realiza ataques básicos corpo a corpo enquanto aguarda que *presas da morte* recarregue.

Conhecimento Sobre as Medusas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: As medusas são conhecidas e temidas por seus ataques visuais. É possível fechar os olhos ao lutar com uma medusa, mas combatê-la às cegas não é uma escolha inteligente.

CD 20: As medusas são arqueiras habilidosas e atiram flechas envenenadas com sua própria saliva.

Elas preferem viver sozinhas ou em pequenos grupos, mas cobiçam riquezas e, mais importante, poder e influência nas sociedades de outros humanoides. Uma ninhada de medusas pode governar uma população aterrorizada como uma família real, ou um indivíduo pode ser o chefe secreto de uma guilda de assassinos.

CD 25: As medusas do sexo masculino não possuem os cabelos serpentinos de suas contrapartes femininas, mas seu sangue é ainda mais venenoso. O olhar de uma medusa fêmea transforma criaturas em pedra, ao passo que o de um macho afeta o corpo e a mente, deixando suas vítimas pasmas, enfraquecidas e prontas para serem exterminadas.

CD 30: O sangue de uma medusa pode reverter qualquer petrificação. Para isso basta aplicar algumas gotas do sangue da criatura nos lábios de um indivíduo petrificado e obter sucesso num teste de Cura (CD 20). A medusa deve ter sido morta nas últimas 24 horas para que seu sangue funcione.



Grupos de Encontro

A medusa normalmente se alia a criaturas imunes ao seu olhar, como grimlocks e gárgulas.

Elas também gostam de recrutar humanoides para servirem como servos, soldados, ladrões, espiões e assassinos. Embora a medusa deva usar intencionalmente seu olhar para petrificar seus inimigos, a simples ameaça costuma ser suficiente para manter os serviçais humanoides sob controle.

As medusas consorciam facilmente com criaturas de poder similar ou superior. Elas operam bem com os yuan-ti e os têm em grande estima.

Encontro de Nível 11 (3.075 XP)
- 1 medusa arqueira (controlador de elite de nível 10)
- 1 basilisco olho-de-peçonha (artilheiro de nível 10)
- 5 ofidianos zelotes (lacaio de nível 12)
- 2 ofidianos combatentes (bruto de nível 8)

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)
- 1 medusa combatente (soldado de elite de nível 13)
- 2 grimlocks enfurecidos (bruto de nível 13)
- 4 grimlocks lacaios (lacaio de nível 14)
- 2 gárgulas (espreitador de nível 9)

Encontro de Nível 17 (8.600 XP)
- 2 medusas mortalhas de Zehir (guerrilheiro de nível 18)
- 1 yuan-ti maledicente discípulo de Zehir (controlador de nível 17)
- 3 yuan-ti abominações (soldado de nível 14)

RK POST

MINOTAURO



PETE VENTERS

Os minotauros são monstros ferozes, com cabeça de touro, que veneram demônios e escravizam e saqueiam criaturas mais fracas. Todos possuem uma predileção por labirintos e frequentemente buscam estabelecer seus covis em estruturas subterrâneas ou extensas masmorras.

A maioria dos minotauros adultos são combatentes, que quando se comprometem com um objetivo, permanecem fiéis. Nas terras onde prevalece o estereótipo maligno, eles servem aos cabalistas como guarda-costas, feitores de escravos e saqueadores. Embora não sejam particularmente inteligentes, eles possuem certa astúcia bestial e sentidos extraordinariamente aguçados.

Alguns minotauros malignos e mais inteligentes e decididos se tornam cabalistas - líderes de cultos a Bafomé, um príncipe-demônio muitas vezes chamado de Rei Chifrudo. Eles formam uma casta sacerdotal que conspira para subjugar as populações vizinhas. Assim como os combatentes, os minotauros cabalistas são oponentes fortes e ferozes, mas também comandam poderes místicos que os torna ainda mais perigosos em combate.

Os minotauros selvagens são bestas truculentas, burras e temperamentais infundidas com sangue demoníaco. Como predadores sanguinários e ladrões vorazes, eles vagam por regiões selvagens e solitárias, matando e comendo quem cruzar seu caminho.

Minotauro Combatente **Soldado de Nível 10**
Humanoide natural (Médio) 500 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +14
PV 106; **Sangrando** 53; veja também *ferocidade*
CA 26; **Fortitude** 27, **Reflexos** 21, **Vontade** 23
Deslocamento 5

(+) **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+16 vs. CA; 1d10+6 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do minotauro combatente.

Investida com Chifres (padrão; sem limite)
O minotauro combatente realiza uma investida: +17 vs. CA; 1d6+6 de dano e o alvo fica derrubado.

Ferocidade (quando reduzido a 0 ponto de vida)
O minotauro combatente realiza um ataque básico corpo a corpo.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Exploração +12, Intimidação +11, Natureza +9

For 23 (+11)	**Des** 10 (+5)	**Sab** 14 (+7)
Con 18 (+9)	**Int** 9 (+4)	**Car** 13 (+6)

Equipamento brunea, escudo pesado, machado de batalha

Táticas do Minotauro Combatente

Um minotauro combatente normalmente começa o combate com uma *investida com chifres* e continua golpeando com seu machado de batalha. Se tiver uma chance, realiza outras investidas.

Minotauro Cabalista **Controlador de Nível 13 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) 800 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +16
Dádiva de Bafomé aura 10; qualquer aliado que começar seu turno dentro da aura recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque quando realizar uma investida.
PV 129; **Sangrando** 63; veja também *ferocidade*
CA 27; **Fortitude** 29, **Reflexos** 24, **Vontade** 26
Deslocamento 6

(+) **Maça Grande Amaldiçoada** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
+15 vs. CA; 1d10+6 de dano mais 1d6 de dano necrótico.

Investida com Chifres (padrão; sem limite)
O minotauro cabalista realiza uma investida: +16 VS. CA; 2d6+6 de dano e o alvo fica derrubado.

Avivar a Fera (padrão; sem limite)
À distância 10; um aliado sangrando dentro do alcance do poder realiza um ataque corpo a corpo contra um inimigo dentro do seu próprio alcance.

Chifres de Energia (padrão; sem limite) ✦ **Energético**
À distância 5; +18 vs. CA; 1d8+3 de dano energético e o alvo é empurrado 2 quadrados.

Ferocidade (quando reduzido a 0 ponto de vida)
O minotauro cabalista realiza um ataque básico corpo a corpo.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Exploração +14, Intimidação +14, Natureza +16, Religião +12

For 22 (+12)	**Des** 12 (+7)	**Sab** 17 (+9)
Con 17 (+9)	**Int** 13 (+7)	**Car** 16 (+9)

Equipamento robes, maça

Táticas do Minotauro Cabalista

O cabalista pede forças a Bafomé enquanto golpeia os inimigos com sua maça. Ele emprega *chifres de energia* para tirar um inimigo de uma posição de flanqueamento ou de outras situações de perigo. Quando estiver sangrando, o cabalista tenta fugir do combate corpo a corpo, usando *invocar a fera* para conceder ataques corpo a corpo para seus aliados.

Minotauro Selvagem	**Bruto de Nível 16**
Humanoide natural (Grande)	1.400 XP
Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +19	
PV 190; **Sangrando** 95; veja também *ferocidade*	
CA 28; **Fortitude** 32, **Reflexos** 26, **Vontade** 29	
Deslocamento 8	
(+) **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**	
Alcance 2; +19 vs. CA; 2d8+7 de dano (dec. 4d8+23) e o alvo é empurrado 1 quadrado.	
⸸ **Investida com Chifres** (padrão; sem limite)	
O minotauro selvagem realiza uma investida: +20 VS. CA; 2d6+7 de dano e o alvo fica derrubado.	
⸸ **Chifres Destruidores** (padrão, somente quando realizar uma investida; sem limite)	
+19 vs. CA; 2d6+7 de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados.	
Ferocidade (quando reduzido a 0 ponto de vida)	
O minotauro selvagem realiza um ataque básico corpo a corpo.	
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum	
Perícias Exploração +14, Intimidação +14, Natureza +14	
For 24 (+15) **Des** 12 (+9) **Sab** 19 (+12)	
Con 20 (+13) **Int** 5 (+5) **Car** 12 (+9)	
Equipamento machado grande	

Táticas do Minotauro Selvagem

O minotauro selvagem entra em combate com uma *investida com chifres* e em seguida brande seu machado grande contra os adversários ao seu alcance. Se houverem obstáculos perigosos próximos, como um fosso ou chamas intensas, ele usa seus *chifres destruidores* para arremessar os inimigos contra o perigo, sempre que surgir a oportunidade.

Conhecimento Sobre os Minotauros

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: O típico minotauro é um selvagem bruto que reside numa masmorra e mata por prazer. Contudo, muitos deles são civilizados e cultos. Esses minotauros são menores que seus parentes selvagens e se reúnem em comunidades de diferentes tamanhos.

CD 20: O culto a Bafomé, o príncipe-demônio conhecido como Rei Chifrudo, é muito difundido na sociedade dos minotauros e prega a aceitação da fera interior.

Algumas cidades-estados e templos-fortalezas dos minotauros são totalmente povoados por devotos do príncipe-demônio e são governados pelos cabalistas, que formam uma teocracia malévola. Em outras cidades de minotauros, o culto a Bafomé é uma força maligna secreta e subversiva.

Os reinos dos minotauros ficam escondidos nos lugares mais remotos e inacessíveis do mundo, em cidadelas ocultas nas montanhas, templos-estados cobertos pela neve e fortalezas enterradas. Os minotauros malignos são escravagistas e saqueadores que tentam enfraquecer seus inimigos antes de lançar ataques surpresa dos quais seus oponentes não tem chance de escapar. As linhagens mais benignas são compostas de guerreiros contemplativos que passam a maior parte do tempo retirados, velando a si mesmos e à sua sociedade em um manto de segredos.

Bons ou maus, os minotauros são guiados por seus líderes religiosos. Os cabalistas devotos de Bafomé lideram tanto os templos-estados malignos quanto cultos secretos em outras cidades. Nas comunidades onde o culto ao Rei Chifrudo não assumiu o controle, os detentores do poder são os sacerdotes de Bahamut, Erathis, Moradin ou Pelor.

CD 25: Os minotauros adoram labirintos. Eles adotam desenhos intrincados em suas roupas, armas e armaduras e constroem dédalos simples ou complexos em seus templos e jardins. Entre os minotauros benignos, esses locais são destinados à contemplação silenciosa. Já os minotauros malignos jogam seus prisioneiros nos labirintos e permitem que seus parentes selvagens ou demônios invocados cacem os cativos indefesos pelos corredores serpenteantes.

Grupos de Encontro

Os minotauros preferem a companhia de sua própria raça, mas empregam uma grande variedade de outras criaturas quando necessário. Os devotos de Bafomé são frequentemente acompanhados por aliados gnolls ou demônios.

Encontro de Nível 12 (3.900 XP)
- ✦ 1 minotauro cabalista (controlador de nível 13)
- ✦ 3 minotauros combatentes (soldado de nível 10)
- ✦ 2 vrock (guerrilheiro de nível 13)

Encontro de Nível 18 (10.000 XP)
- ✦ 2 minotauros selvagens (bruto de nível 16)
- ✦ 1 rakshasa nobre (controlador de nível 19)
- ✦ 3 rakshasas assassinos (guerrilheiro de nível 17)



PETE VENTERS

MORCEGO

MORCEGOS NORMAIS SÃO ANIMAIS SELVAGENS INOFENSIVOS que se alimentam de mamíferos, insetos, répteis ou frutas. Morcegos monstruosos, por outro lado, são predadores temíveis que atacam praticamente qualquer coisa, mesmo sem serem provocados.

Morcego Caçador Sombrio **Espreitador de Nível 3**
Animal sombrio (Médio) 150 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +7; visão no escuro
PV 38; **Sangrando** 19
CA 17; **Fortitude** 14, **Reflexos** 17, **Vontade** 12
Deslocamento 2 (desajeitado), voo 8; veja também *ataque aéreo de passagem*

⊕ **Cortar com a Cauda** (padrão; sem limite)
+8 vs. CA; 1d6+4 de dano. Na escuridão ou na penumbra, o morcego caçador sombrio ganha +2 de bônus na jogada de ataque e causa 6 de dano adicional.

↓ **Ataque Aéreo de Passagem** (padrão; sem limite)
O morcego caçador sombrio voa 8 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O morcego não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +10

For 13 (+2)	**Des** 18 (+5)	**Sab** 13 (+2)
Con 14 (+3)	**Int** 2 (-3)	**Car** 11 (+1)

Táticas do Morcego Caçador Sombrio

Um morcego caçador sombrio utiliza *ataque aéreo de passagem* para irromper das sombras, atacar seu inimigo e voltar para as trevas sem sofrer um ataque de oportunidade. Contudo, ele prefere abordar suas presas na escuridão total, onde seus ataques são ainda mais mortíferos.

Morcego de Fogo **Guerrilheiro de Nível 5**
Animal elemental (Médio - Fogo) 200 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +8
PV 60; **Sangrando** 30
CA 20; **Fortitude** 15, **Reflexos** 20, **Vontade** 13
Resistências 10 vs. flamejante
Deslocamento 2 (desajeitado), voo 8; veja também *mergulho ígneo*

⊕ **Toque Ígneo** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+6 vs. Reflexos; 1d6+4 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

↓ **Mergulho Ígneo** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
O morcego de fogo ajusta 4 quadrados, podendo atravessar quadrados ocupados durante a manobra. Ele realiza um ataque básico corpo a corpo contra qualquer criatura num quadrado em que ingressar. O morcego de fogo não pode atacar um alvo mais de uma vez dessa maneira e deve encerrar seu deslocamento num quadrado desocupado.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 6 (+0)	**Des** 19 (+6)	**Sab** 12 (+3)
Con 12 (+3)	**Int** 2 (-2)	**Car** 7 (+0)

Táticas do Morcego de Fogo

Os morcegos de fogo empregam *mergulho ígneo* para golpear vários alvos numa mesma rodada, ao mesmo tempo evitando ataques de oportunidade.



BEN WOOTEN

Conhecimento Sobre os Morcegos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Os morcegos de fogo são naturais do Caos Elemental, mas agora vivem no mundo material. Eles podem ser domesticados e costumam ser encontrados entre azeres senhores das feras e outras criaturas do fogo.

CD 15: Os morcegos caçadores sombrios espreitam em locais tocados pelo Pendor das Sombras. Eles caçam sozinhos ou em pequenos grupos, às vezes operando sob as ordens de outras criaturas sombrias ou mestres mortos-vivos.

Grupos de Encontro

Os morcegos frequentemente vivem em masmorras, juntamente com outras criaturas monstruosas.

Encontro de Nível 3 (750 XP)
- ✦ 2 morcegos caçadores sombrios (espreitador de nível 3)
- ✦ 1 goblin mandingueiro (controlador de nível 3)
- ✦ 2 goblins racha-crânio (bruto de nível 3)

MÚMIA

As múmias defendem tumbas e outros lugares sagrados contra intrusos, abatendo seus inimigos com uma doença degenerativa letal.

As múmias guardiãs - seres desprovidos de alma animados pela magia necromântica - não são muito inteligentes e não conservam nenhum dos poderes ou do conhecimento que possuíam em vida. Já as múmias mais poderosas, conhecidas como mestres, conservam muito de seu poder e inteligência, atacando os seres vivos por puro ódio.

"Múmia Mestre" é um modelo de monstro que pode ser aplicado aos personagens do Mestre. Consulte o *Guia do Mestre* para maiores informações sobre como criar uma múmia mestre usando esse modelo.

Múmia Guardiã **Bruto de Nível 8**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 350 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
Desespero (Medo) aura 5; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra a múmia guardiã.
PV 108; **Sangrando** 54
Regeneração 10 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 20; **Fortitude** 18, **Reflexos** 16, **Vontade** 17; veja também *desespero*, acima
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 5 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. flamejante
Deslocamento 5

(+) **Pancada Pútrida** (padrão; sem limite) ✦ **Doença, Necrótico**
+11 vs. CA; 2d8+3 de dano necrótico e o alvo contrai podridão da múmia nível 8 (veja abaixo).

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum

For 16 (+7)	**Des** 14 (+6)	**Sab** 12 (+5)
Con 18 (+8)	**Int** 6 (+2)	**Car** 16 (+7)

Táticas da Múmia Guardiã

A múmia guardiã combate sem sofisticação, desferindo *pancadas pútridas* rodada após rodada. Ela concentra seus ataques especificamente em inimigos capazes de causar dano flamejante ou radiante.

Múmia Mestre (Humano Clérigo) **Controlador de Elite de Nível 13**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 1.600 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
Desespero (Medo) aura 5; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra a múmia mestre.
PV 205; **Sangrando** 102
Regeneração 10 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 27 (veja também *maça protetora*); **Fortitude** 25, **Reflexos** 23, **Vontade** 27; veja também *desespero*, acima
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. flamejante
Testes de Resistência +2
Deslocamento 5
Pontos de Ação 1

(+) **Maça Protetora** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+15 vs. CA; 1d8+9 de dano e a múmia mestre e um aliado adjacente recebem +1 de bônus de poder na CA até o final do próximo turno da múmia mestre.

Golpe de Estupefação (padrão; encontro) ✦ **Arma, Medo**
Requer maça; +15 vs. Vontade; 1d8+9 de dano e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Praga da Perdição (padrão; encontro) ✦ **Necrótico**
À distância 10; +15 vs. Fortitude; 3d8+9 de dano necrótico e o alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas até o final do próximo turno na múmia mestre.

Maldição da Múmia (quando reduzida a 0 ponto de vida) ✦ **Doença**
Explosão contígua 10; contra inimigos; +15 vs. Vontade; o alvo contrai podridão da múmia nível 13 (veja abaixo).

Auxílio Profano (interrupção imediata, quando sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência; recarrega ⚅)
A múmia mestre obtém sucesso automático num teste de resistência contra o efeito em questão.

Retomar o Fôlego (padrão; encontro) ✦ **Cura**
A múmia mestre gasta um pulso de cura e recupera 51 pontos de vida. Ela recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias História +13, Intimidação +13, Intuição +15, Religião +13

For 18 (+10)	**Des** 12 (+7)	**Sab** 18 (+10)
Con 15 (+8)	**Int** 14 (+8)	**Car** 15 (+8)

Equipamento cota de malha, maça

Podridão da Múmia (Múmia Guardiã) Doença de Nível 8 **Teste de Tolerância** CD 20 melhorar, CD 15 estabilizar, CD 14 ou menos piorar

O alvo é curado. | **Efeito Inicial:** O alvo só recupera metade dos pontos de vida provenientes de efeitos de cura. | O alvo só recupera metade dos pontos de vida provenientes de efeitos de cura. Além disso, ele sofre 10 de dano necrótico, que não pode ser curado até que a doença seja removida. | **Estágio Final:** O alvo morre.

Podridão da Múmia (Múmia Mestre) Doença de Nível 13 **Teste de Tolerância** CD 23 melhorar, CD 18 estabilizar, CD 17 ou menos piorar

O alvo é curado. | **Efeito Inicial:** O alvo só recupera metade dos pontos de vida provenientes de efeitos de cura. | O alvo só recupera metade dos pontos de vida provenientes de efeitos de cura. Além disso, ele sofre 10 de dano necrótico, que não pode ser curado até que a doença seja removida. | **Estágio Final:** O alvo morre.

Podridão da Múmia (Múmia Gigante) Doença de Nível 21 **Teste de Tolerância** CD 29 melhorar, CD 24 estabilizar, CD 23 ou menos piorar

O alvo é curado. | **Efeito Inicial:** O alvo só recupera metade dos pontos de vida provenientes de efeitos de cura. | O alvo só recupera metade dos pontos de vida provenientes de efeitos de cura. Além disso, ele sofre 10 de dano necrótico, que não pode ser curado até que a doença seja removida. | **Estágio Final:** O alvo morre.

Táticas da Múmia Mestre

A múmia mestre utiliza *praga da perdição* contra um inimigo antes de partir para o combate corpo a corpo. Ela se mantém próxima a um aliado enquanto ataca com sua *maça protetora*, concentrando-se nos inimigos que empregam ataques flamejantes ou radiantes. Ela usa *golpe de estupefação* para imobilizar inimigos escorregadios e *auxílio profano* para remover uma condição particularmente debilitante (como "cego" ou "atordoado"). Quando estiver sangrando, a múmia mestre gasta seu ponto de ação para *retomar o fôlego*.

Múmia Gigante	**Bruto de Nível 21**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo)	3.200 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +16; visão no escuro

Desespero (Medo) aura 5; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque contra a múmia gigante.

PV 240; **Sangrando** 120; veja também *pó da morte cegante*

Regeneração 10 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)

CA 33; **Fortitude** 34, **Reflexos** 30, **Vontade** 31; veja também *desespero*, acima

Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. flamejante

Deslocamento 6

(+) **Pancada Pútrida** (padrão; sem limite) ✦ **Doença, Necrótico**
+24 vs. CA; 3d8+6 de dano necrótico e o alvo contrai podridão da múmia nível 21 (veja abaixo).

Pó da Morte Cegante (livre, quando sangrar pela primeira vez e novamente quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Ácido**
A múmia gigante libera uma nuvem de poeira corrosiva; explosão contígua 2; +22 vs. Fortitude; 1d8+7 de dano ácido e o alvo sofre 10 de dano ácido contínuo e fica cego (TR encerra ambos).

Tendência Imparcial **Idiomas** Gigante

For 22 (+16)	**Des** 14 (+12)	**Sab** 12 (+11)
Con 24 (+17)	**Int** 6 (+8)	**Car** 16 (+13)

Táticas da Múmia Gigante

A múmia gigante espanca os inimigos até a morte com seus punhos, concentrando sua ira nos oponentes capazes de realizar ataques flamejantes ou radiantes.

Conhecimento Sobre as Múmias

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: As múmias guardiãs são criadas para proteger túmulos importantes contra saqueadores. Elas vagam por tumbas, atacando todos os que entrarem, ou jazem em seus sarcófagos até que eles sejam abertos.

CD 20: Uma múmia mestre geralmente é criada dos restos de um clérigo ou sacerdote maligno importante. Ela pode guardar um túmulo importante ou liderar um culto. Os yuan-ti costumam criar múmias mestres para defender os templos de Zehir.

Grupos de Encontro

A tumba é o habitat natural da múmia guardiã e ela costuma ser encontrada na companhia de outras criaturas que assombram esses lugares.

As múmias mestres são frequentemente encontradas na companhia de servidores mortos-vivos ou devotos vivos.



Encontro de Nível 8 (1.750 XP)
- ✦ 2 múmias guardiãs (bruto de nível 8)
- ✦ 2 enxames de escaravelhos da podridão (soldado de nível 8)
- ✦ 1 crânio flamejante (artilheiro de nível 8)

Encontro de Nível 15 (6.050 XP)
- ✦ 1 múmia mestre (controlador de elite de nível 13)
- ✦ 3 yuan-ti maledicentes olhos-afiados (artilheiro de nível 13)
- ✦ 1 yuan-ti abominação (soldado de nível 14)
- ✦ 6 ofidianos zelotes (lacaio de nível 12)

Encontro de Nível 17 (8.400 XP)
- ✦ 2 múmias mestres (controlador de elite de nível 13)
- ✦ 2 rakshasas combatentes (soldado de nível 15)
- ✦ 1 esfinge (soldado de elite de nível 16)

Encontro de Nível 21 (16.000 XP)
- ✦ 3 múmias gigantes (bruto de nível 21)
- ✦ 1 naga negra (controlador de elite de nível 21)

STEVE ARGYLE

NAGA

As Nagas, criaturas serpentiformes com rostos humanos, são guardiãs de locais secretos e conhecimentos arcanos. Algumas escolhem subjugar as criaturas em suas proximidades e governá-las, enquanto outras destroem implacavelmente os invasores com encantos poderosos e venenos letais.

Elas costumam operar em conjunto com os yuan-ti, protegendo seus depósitos e templos. Uma naga solitária às vezes lidera uma tribo primitiva de kobolds, povo-lagarto ou trogloditas que a consideram como divindade.

As nagas podem sobreviver indefinidamente sem comida ou água. No entanto, elas adoram tesouros e enchem seus covis de objetos obtidos dos invasores.

Naga Guardiã **Artilheiro de Elite de Nível 12**
Animal mágico imortal (Grande - Réptil) 1.400 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
PV 186; **Sangrando** 93
CA 25; **Fortitude** 23, **Reflexos** 24, **Vontade** 22
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6
Pontos de Ação 1

Bofetada com a Cauda (padrão; sem limite)
Alcance 2; +16 vs. CA; 1d8+3 de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados.

Palavra da Dor (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
À distância 20; +17 vs. Vontade; 2d8+4 de dano psíquico e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Cuspir Veneno (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Venenoso**
Rajada contígua 3; +15 vs. Fortitude; 1d8+2 de dano venenoso e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo, -2 de penalidade na defesa de Fortitude e -2 de penalidade nos testes de resistência (TR encerra tudo).

Golpe do Trovão (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Trovejante**
Explosão de área 1 a até 20 quadrados; +16 vs. Fortitude; 2d10+4 de dano trovejante e o alvo fica pasmo (TR encerra). *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica pasmo.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Dracônico, Supernal
Perícias Arcanismo +15, História +15, Intuição +13

For 16 (+9)	**Des** 18 (+10)	**Sab** 14 (+8)
Con 15 (+8)	**Int** 18 (+10)	**Car** 12 (+7)

Táticas da Naga Guardiã

A naga guardiã prefere o combate à distância e tenta apanhar múltiplos inimigos com seu *golpe do trovão* antes de gastar seu ponto de ação para imobilizar um defensor ou agressor inimigo com *palavra da dor*. Ela continua usando *palavra de dor* nas rodadas seguintes até que os inimigos entrem no alcance do seu ataque *cuspir veneno*.

Naga de Ossos **Controlador de Elite de Nível 16**
Animal mágico imortal (Grande - Morto-vivo) 2.800 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
Guizo Mortal (Necrótico) aura 2; qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura fica pasmo até o começo do seu próximo turno.
PV 328; **Sangrando** 164
CA 32; **Fortitude** 32, **Reflexos** 28, **Vontade** 29
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante
Testes de Resistência +2
Deslocamento 7
Pontos de Ação 1

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
Alcance 2; +20 vs. CA; 2d4+6 de dano e 5 de dano necrótico contínuo (TR encerra). *Efeito Posterior:* O alvo fica enfraquecido (TR encerra).

Balanço Mortal (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
Explosão contígua 3; criaturas cegas são imunes; +21 vs. Vontade; o alvo fica pasmo (TR encerra). Se já estiver pasmo, o alvo sofre 2d6+6 de dano necrótico.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum, Dracônico, Supernal
Perícias Arcanismo +18, História +18, Intuição +18, Religião +18

For 22 (+14)	**Des** 16 (+11)	**Sab** 20 (+13)
Con 28 (+17)	**Int** 20 (+13)	**Car** 22 (+14)

Táticas da Naga de Ossos

A naga de ossos alerta as demais criaturas de sua presença com sua aura *guizo mortal*.Se um ou mais inimigos sucumbirem ao efeito da aura, ela emprega *balanço mortal* para feri-los. Na mesma rodada em que utiliza esse poder, a naga gasta um ponto de ação para repetir o ataque.

Naga Negra **Controlador de Elite de Nível 21**
Animal mágico imortal (Grande - Réptil) 6.400 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +21; visão no escuro
PV 404; **Sangrando** 202
CA 36; **Fortitude** 34, **Reflexos** 33, **Vontade** 36
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8
Pontos de Ação 1

Ferroada com a Cauda (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 2; +24 vs. CA; 2d6+8 de dano venenoso (3d6+8 contra um alvo pasmo) e o alvo fica lento (TR encerra).

Atrair (mínima; sem limite) ✦ **Encanto**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +25 vs. Vontade; o alvo é puxado 1 quadrado e fica pasmo (TR encerra).

Miasma Psíquico (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Psíquico**
Explosão contígua 3; +26 vs. Vontade; 3d6+10 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica atordoado (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico, Supernal
Perícias Furtividade +19, História +22, Intuição +21

For 26 (+18)	**Des** 18 (+14)	**Sab** 22 (+16)
Con 26 (+18)	**Int** 24 (+17)	**Car** 30 (+20)

Táticas da Naga Negra

A naga negra utiliza *atrair* a cada rodada para trazer os inimigos para o alcance de sua cauda. Se conseguir posicionar dois inimigos dentro do seu alcance, ela gasta um ponto de ação para desferir duas *ferroadas com a cauda* na mesma rodada. Ela emprega *miasma psíquico* assim que surge a oportunidade.

Naga Primordial	**Artilheiro Solitário de Nível 25**
Animal mágico elemental (Grande - Réptil)	35.000 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +24; visão no escuro
Cascata de Energia (Elétrico, Flamejante) aura 2; qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano flamejante e elétrico.
PV 1.200; **Sangrando** 600
CA 41; **Fortitude** 40, **Reflexos** 35, **Vontade** 38
Resistências 20 vs. ácido, 40 vs. congelante, 30 vs. flamejante
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8
Pontos de Ação 2

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
Alcance 3; +29 vs. CA; 3d6+9 de dano mais 1d6 de dano ácido.

Cabeças Descontroladas (padrão; sem limite) ✦ **Ácido**
A naga primordial desfere cinco mordidas. Se a naga atingir o mesmo alvo com três cabeças ou mais, ele também sofre 15 de dano ácido contínuo (TR encerra).

Cuspir Fogo (mínima; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 20; +30 vs. Reflexos; 2d6+11 de dano flamejante e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Pancada de Vento (mínima; sem limite)
À distância 20; +30 vs. Fortitude; 3d6+11 de dano e o alvo é empurrado 2 quadrados.

Sopro Congelante (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Congelante**
Rajada contígua 5; +30 vs. Fortitude; 5d6+11 de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra).4

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Arcanismo +22, História +22, Intuição +24

For 28 (+21)	**Des** 22 (+18)	**Sab** 24 (+19)
Con 32 (+23)	**Int** 20 (+17)	**Car** 28 (+21)

Táticas da Naga Primordial

Contra inimigos que atacam à distância, a naga primordial utiliza uma combinação dos ataques *cuspir fogo* e *pancada de vento*, desferindo até três desses ataques numa mesma rodada. Ela emprega *sopro congelante* quando surge a oportunidade, caso contrário, recorre aos ataques com suas *cabeças descontroladas*.

Conhecimento Sobre as Nagas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Religião CD 20: As nagas são guardiãs imortais que protegem o conhecimento, rituais, itens mágicos e locais místicos. Elas jamais sucumbem à fome ou sede, mas podem ser destruídas. Algumas nagas abandonam seus papéis como guardiãs para buscar poder pessoal, estabelecendo-se como líderes de tribos primitivas de humanoides reptilianos.

CD 25: Nagas diferentes guardam diversos tipos de conhecimento.

Religião: As nagas guardiãs geralmente protegem segredos arcanos, rituais e itens poderosos. Elas também guardam portais para o Mar Astral.

Religião: As nagas de ossos vigiam segredos necromânticos ou lugares que pertencem aos mortos - em especial tumbas, sepulcros e catacumbas onde residem os restos de criaturas malignas poderosas. Elas também guardam portais para o Pendor das Sombras.

Religião: As nagas negras protegem profecias e oráculos, assim como as relíquias e rituais relacionados a eles. Elas também guardam a entrada para locais mágicos no Subterrâneo.

Arcanismo: As nagas primordiais zelam pelos segredos de seres primordiais poderosos e guardam portais para o Caos Elemental.

Grupos de Encontro

As nagas costumam ser encontradas em grupos, ou com outras criaturas guardiãs. Elas também recrutam criaturas mortais para servir como seus olhos e ouvidos nas proximidades das áreas que devem proteger.

Encontro de Nível 12 (3.500 XP)
- 1 naga guardiã (artilheiro de elite de nível 12)
- 2 arcontes do fogo sentinelas das brasas (bruto de nível 12)
- 1 basilisco olho-de-pedra (soldado de nível 12)

Encontro de Nível 16 (7.000 XP)
- 1 naga de ossos (controlador de elite de nível 16)
- 3 cobras das sombras (guerrilheiro de nível 16)



(Da esquerda para a direita) naga negra, naga guardiã, naga primordial e naga de ossos

JORGE MOLINA

Poucos monstros evocam mais terror do que o temível observador, um tirano gananciosos que dispara raios temíveis de seus olhos pedunculares.

Observador Olho de Chamas **Artilheiro de Elite de Nível 13**
Animal mágico aberrante (Grande) 1.600 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +15; visão 360°, visão no escuro
Olhos do Observador aura 5; no começo do turno de qualquer inimigo que estiver dentro da aura e na linha de visão do observador olho de chamas, ele usa um *raio óptico* aleatório contra a criatura.
PV 204; **Sangrando** 102; veja também *explosão ígnea*
CA 26; **Fortitude** 26, **Reflexos** 27, **Vontade** 28
Testes de Resistência +2
Deslocamento voo 6 (pairar)
Pontos de Ação 1

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)
+18 vs. CA; 2d6 de dano.

Olho Central (mínima; sem limite)
À distância 8; o alvo adquire vulnerabilidades 10 vs. flamejante e qualquer ataque que lhe causar dano flamejante também causa 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra ambos).

Raios Ópticos (padrão; sem limite) ✦ veja texto
O olho de chamas pode usar até dois *raios ópticos* (escolhidos da lista abaixo), sendo que pelo menos um deles deve ser o *raio de fogo*. Cada raio deve visar uma criatura diferente. Os ataques com *raios ópticos* não provocam ataques de oportunidade.
1-Raio de Fogo (Flamejante): À distância 8; +17 vs. Reflexos; 2d8+6 de dano flamejante.
2-Raio Telecinético: À distância 8; +17 vs. Fortitude; o alvo é conduzido 4 quadrados.
3-Raio de Medo (Medo): À distância 8; +17 vs. Vontade; o alvo percorre seu deslocamento máximo, afastando-se do olho de chamas pela rota mais segura possível, e sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra).

Explosão Ígnea (livre, quando sangrar pela primeira vez e novamente quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Flamejante**
Explosão contígua 2; +17 vs. Reflexos; 2d8+6 de dano flamejante.

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo

For 10 (+6)	**Des** 20 (+11)	**Sab** 19 (+10)
Con 18 (+10)	**Int** 14 (+8)	**Car** 23 (+12)

Táticas do Olho de Chamas

A cada rodada, o olho de chamas mira seu *olho central* contra uma criatura e em seguida dispara um *raio de fogo*. Ele então ataca uma segunda criatura com outro *raio de fogo* ou um raio óptico diferente.

Táticas do Olho Tirano

O observador tenta ficar próximo o bastante de seus inimigos para afligi-los com o *olho do observador* enquanto flutua para fora do alcance dos ataques corpo a corpo. Quando estiver sangrando, ele usa seu *frenesi de raios ópticos*.

Conhecimento Sobre os Observadores

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 20: Os olhos de chamas são menos egoístas que os olhos tiranos e conseguem trabalhar em conjunto. Eles muitas vezes servem a observadores mais poderosos.

CD 25: Os observadores olhos tiranos se consideram o ápice da criação e gostam de reprimir criaturas "inferiores". O ego de um olho tirano impede que ele consiga cooperar com outros indivíduos de sua espécie.

Observador Olho Tirano **Artilheiro Solitário de Nível 19**
Animal mágico aberrante (Grande) 12.000 XP

Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +17; visão 360°, visão no escuro
Olhos do Observador aura 5; no começo do turno de qualquer inimigo que estiver dentro da aura e na linha de visão do observador olho tirano, ele usa um *raio óptico* aleatório contra a criatura.
PV 900; **Sangrando** 450
CA 33; **Fortitude** 30, **Reflexos** 32, **Vontade** 34
Testes de Resistência +5
Deslocamento voo 4 (pairar)
Pontos de Ação 2

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)
+24 vs. CA; 2d6+1 de dano.

Olho Central (mínima; sem limite)
À distância 20; +25 vs. Vontade; o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do observador.

Raios Ópticos (padrão; sem limite) ✦ veja texto
O olho tirano pode usar até dois *raios ópticos* diferentes (escolhidos da lista abaixo). Cada raio deve visar uma criatura diferente. Os ataques com *raios ópticos* não provocam ataques de oportunidade.
1-Raio Abrasador (Radiante): À distância 10; +22 vs. Reflexos; 2d8+9 de dano radiante.
2-Raio Extenuante (Necrótico): À distância 10; +22 vs. Fortitude; 1d8+9 de dano e 10 de dano necrótico contínuo (TR encerra).
3-Raio de Sono (Sono): À distância 10; +22 vs. Vontade; o alvo fica inconsciente (TR encerra).
4-Raio Telecinético: À distância 10; +22 vs. Fortitude; o alvo é conduzido 4 quadrados.
5-Raio Imobilizador: À distância 10; +22 vs. Reflexos; o alvo fica impedido (TR encerra).
6-Raio de Confusão (Encanto): À distância 10; +22 vs. Vontade; o alvo realiza uma investida contra o aliado mais próximo e desfere um ataque básico corpo a corpo.
7-Raio de Medo (Medo, Psíquico): À distância 10; +22 vs. Vontade; 1d8+9 de dano psíquico e o alvo percorre seu deslocamento total, afastando-se do observador pela rota mais segura possível.
8-Raio Petrificante: À distância 10; +22 vs. Fortitude; o alvo fica lento (TR encerra). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra). *Fracasso no segundo TR:* O alvo fica petrificado (sem TR).
9-Raio Mortal (Necrótico): À distância 10; +22 vs. Fortitude; 1d8+9 de dano necrótico e o alvo fica pasmo se estiver sangrando (TR encerra). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica pasmo e enfraquecido (TR encerra ambos). *Fracasso no segundo TR:* O alvo morre.
10-Raio Desintegrante: À distância 10; +22 vs. Fortitude; 2d10+9 de dano e 2d20 de dano contínuo (TR encerra). *Efeito Posterior:* 2d6 de dano contínuo (TR encerra).

Frenesi de Raios Ópticos (padrão, somente enquanto estiver sangrando; recarrega ⚅) ✦ veja texto
Como *raios ópticos* acima, com a exceção de que o olho tirano dispara quatro raios.

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo

For 12 (+10)	**Des** 24 (+16)	**Sab** 17 (+12)
Con 20 (+14)	**Int** 22 (+15)	**Car** 28 (+18)

Grupos de Encontro

Os observadores empregam uma grande variedade de lacaios e firmam alianças com outros monstros poderosos. Os olhos de chamas preferem lutar protegidos por soldados ou brutos submissos.

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
✦ 1 observador olho de chamas (artilheiro de elite de nível 13)
✦ 3 gigantes da colina (bruto de nível 13)

RAVEN MIMURA


MIMURA

OGRO

AGRESSIVOS, FORTES E PASPALHÕES, os ogros são o típico brutamontes grande e estúpido. Muitas criaturas (especialmente os orcs) tiram vantagem dos ogros e os convencem a trabalhar para elas.

A idiotice dos ogros é lendária. Poucos conseguem contar até dez ou criar a mais simples ferramenta ou abrigo e por isso eles geralmente se abrigam em cavernas ou ruínas e lutam com clavas feitas de troncos de árvores. Alguns conhecem algumas palavras em Comum, como "ouro", "matar" e "meu!".

Os ogros são cruéis, sanguinários, gananciosos e gulosos; é fácil suborná-los oferecendo alimentos ou tesouros, desde que seus pretensos aliados possam prometer muitas oportunidades de causar tumulto e destruição.

Ogro Rufião	**Lacaio de Nível 11**
Humanoide natural (Grande)	150 XP
Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +5	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.	
CA 23; **Fortitude** 25, **Reflexos** 20, **Vontade** 20	
Deslocamento 8	
(+) **Clava Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**	
Alcance 2; +14 vs. CA; 8 de dano.	
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante	
For 21 (+10) **Des** 11 (+5) **Sab** 11 (+5)	
Con 21 (+10) **Int** 4 (+2) **Car** 6 (+3)	
Equipamento clava grande	

TÁTICAS DO OGRO RUFIÃO

Um ogro rufião ataca o inimigo mais próximo e mal tem inteligência para ajustar a fim de flanquear o adversário.

Ogro Caceteiro	**Lacaio de Nível 16**
Humanoide natural (Grande)	350 XP
Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +9	
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.	
CA 28; **Fortitude** 30, **Reflexos** 24, **Vontade** 24	
Deslocamento 8	
(+) **Clava Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**	
Alcance 2; +19 vs. CA; 9 de dano.	
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante	
For 23 (+14) **Des** 13 (+9) **Sab** 13 (+9)	
Con 25 (+15) **Int** 4 (+5) **Car** 6 (+6)	
Equipamento gibão de peles, clava grande	

TÁTICAS DO OGRO CACETEIRO

Os caceteiros normalmente caem sob o domínio de monstros mais fortes e espertos como bruxas, oni ou gigantes. Deixados por contra própria, eles simplesmente atacam o inimigo com suas clavas até matá-los.



(Da esquerda para a direita) ogro guerrilheiro, ogro brutamontes de guerra e ogro rufião

SAM WOOD

Ogro Selvagem **Bruto de Nível 8**
Humanoide natural (Grande) 350 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +4
PV 111; **Sangrando** 55
CA 19; **Fortitude** 21, **Reflexos** 16, **Vontade** 16
Deslocamento 8

(+) **Clava Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +11 vs. CA; 2d10+5 de dano.

Soco Raivento (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Arma**
O ogro selvagem desfere um ataque com sua clava grande, mas faz duas jogadas de ataque e utiliza o melhor resultado.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante

For 21 (+9)	**Des** 11 (+4)	**Sab** 11 (+4)
Con 21 (+9)	**Int** 4 (+1)	**Car** 6 (+2)

Equipamento gibão de peles, clava grande

Táticas do Ogro Selvagem

O ogro selvagem emprega *soco raivento* sempre que possível para triturar seus inimigos como um saco de carne. Seu apetite por destruição é insaciável e eles nunca sabem quando fugir de uma briga.

Ogro Guerrilheiro **Guerrilheiro de Nível 8**
Humanoide natural (Grande) 350 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +4
PV 91; **Sangrando** 45
CA 22; **Fortitude** 22, **Reflexos** 20, **Vontade** 18
Deslocamento 8

(+) **Clava** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +13 vs. CA; 1d8+4 de dano; veja também *escaramuça*.

Azagaia (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 10/20; +13 vs. CA; 1d8+4 de dano; veja também *escaramuça*.

Arremesso e Investida (padrão; encontro) ✦ **Arma**
O ogro guerrilheiro realiza um ataque com a azagaia seguido de uma investida.

Escaramuça +1d8
Se, no seu turno, o ogro guerrilheiro encerrar seu deslocamento a pelo menos 4 quadrados de distância do seu ponto de origem, ele causa 1d8 de dano adicional nos seus ataques corpo a corpo até o começo do seu próximo turno.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante

For 18 (+8)	**Des** 14 (+6)	**Sab** 11 (+4)
Con 19 (+8)	**Int** 4 (+1)	**Car** 6 (+2)

Equipamento gibão de peles, clava, aljava com 6 azagaias

Táticas do Ogro Guerrilheiro

Os guerrilheiros são um pouco mais espertos e ágeis que os demais e conseguiram aprender algumas táticas rudimentares. Eles arremessam suas azagaias enquanto realizam investidas contra os inimigos e utilizam *escaramuça* para adotar táticas de ataque-e-fuga enquanto se aproveitam do seu alcance privilegiado.

Ogro Brutamontes de Guerra **Bruto de Elite de Nível 11**
Humanoide natural (Grande) 1.200 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +6
PV 286; **Sangrando** 143
CA 25; **Fortitude** 26, **Reflexos** 21, **Vontade** 21
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8
Pontos de Ação 1

(+) **Mangual Pesado** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +14 vs. CA; 2d8+6 de dano e o alvo fica derrubado.

Mangual Furacão (padrão; encontro) ✦ **Arma**
Requer mangual pesado; explosão contígua 2; +12 vs. CA; 2d8+6 de dano e o alvo fica derrubado se for Médio ou menor.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante

For 22 (+11)	**Des** 12 (+6)	**Sab** 12 (+6)
Con 23 (+11)	**Int** 4 (+2)	**Car** 6 (+3)

Equipamento gibão de peles, mangual pesado

Táticas do Ogro Brutamontes de Guerra

O brutamontes de guerra normalmente é o líder de um bando de ogros - não porque possui uma centelha que seja de lábia ou liderança, mas por ser capaz de espancar qualquer outro ogro que não faça o que ele quer. Ele se adianta para atacar o inimigo de aspecto mais poderoso, usando *mangual furacão* quando houver pelo menos dois alvos ao alcance.

Conhecimento Sobre os Ogros

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os ogros costumam estabelecer seus covis em áreas de fronteira esparsamente povoadas - locais onde podem encontrar pequenos povoados para pilhar e viajantes para assaltar, mas suficientemente selvagens para desencorajar uma perseguição. Eles preferem colinas desoladas e florestas sombrias.

Deixados por conta própria, os ogros se reúnem em pequenos bandos de caçadores-coletores que se separam ou partem quando esgotam os recursos mais facilmente disponíveis de uma área. Eles preferem saques e roubos às atividades de caça e coleta.

CD 20: Os ogros são criaturas preguiçosas e rabugentas, mas alguns mestres mais poderosos às vezes conseguem fazer com que eles executem trabalhos braçais. Os mais inteligentes às vezes procuram trabalho como mercenários e podem conseguir armas e armaduras bem melhores que as de um ogro típico. Os ogros preferem armas grandes que lhes permitem aproveitar seu tamanho e força - machados grandes, maças-estrelas ou manguais pesados.

Grupos de Encontro

Os ogros trabalham bem com muitas criaturas. Podendo ser subornados, enganados ou intimidados a servir monstros mais inteligentes, é possível encontrá-los servindo como capangas em praticamente qualquer cenário ou aventura. Eles podem ser empregados de uma guilda de ladrões ou de um grande mestre maligno, campeões entre tribos de orcs ou goblins ou lacaios de gigantes ou dragões.

Encontro de Nível 8 (1.850 XP)
- 1 ogro selvagem (bruto de nível 8)
- 1 orc olho de Gruumsh (controlador de nível 5)
- 8 orcs combatentes (lacaio de nível 9)
- 2 javalis atrozes (bruto de nível 6)

Encontro de Nível 10 (2.600 XP)
- 1 ogro brutamontes de guerra (bruto de elite de nível 11)
- 2 ogros selvagens (bruto de nível 8)
- 2 ogros guerrilheiros (guerrilheiro de nível 8)

Existem lendas sobre criaturas malignas, parecidas com ogros e dotadas de formidáveis poderes mágicos. Cruéis e tirânicas, elas costumam escravizar seres mais fracos e devorar os inocentes. Esses monstros são chamados de oni e são personagens de destaque em muitas histórias para crianças... e pesadelos.

Conhecimento Sobre os Oni

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os oni constroem fortalezas ou tocas subterrâneas muito bem escondidas e vivem rodeados pelo conforto e por serviçais. Apesar de sua aparência, eles não são parentes dos ogros.

CD 20: O status de um oni é medido por sua riqueza e pelo número e qualidade dos escravos que possui. Eles costumam competir entre si para ver quem conquista mais riquezas ou captura os melhores escravos.

Os oni utilizam seus poderes de ilusão para se disfarçarem como humanoides de diversas raças. Sob essa forma, eles se infiltram na sociedade e enganam seus inimigos. Muitos deles também possuem o poder de assumir forma gasosa ou ficar invisível.

CD 25: Os oni se consideram como mestres poderosos merecedores do respeito de criaturas inferiores. Oni que se sentem desrespeitados muitas vezes recorrem a elaboradas tramas de vingança e humilhação.



Oni Assombração Noturna

As assombrações noturnas são oni assassinos que invadem pequenos povoados para devorar vítimas durante o sono. Eles valorizam, acima de tudo, a carne de humanoides inteligentes. Entre as refeições, eles residem em pequenas cabanas em áreas isoladas às margens da civilização, usando sua mágica para se disfarçarem de heremitas e dessa forma ocultar suas atividades assassinas.

Oni Assombração Noturna	**Controlador de Elite de Nível 8**
Humanoide natural (Grande)	700 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +5; visão no escuro
PV 180; **Sangrando** 90; veja também *sopro hipnótico*
CA 24; **Fortitude** 23, **Reflexos** 21, **Vontade** 22
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8, voo 8 (desajeitado)
Pontos de Ação 1

⨺ **Maça-Estrela** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +13 vs. CA; 1d12+5 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado se for Médio ou menor.

Sopro Hipnótico (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez) ✦ **Encanto, Sono**
Rajada contígua 5; +11 vs. Vontade; o alvo fica pasmo (TR encerra). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica inconsciente (TR encerra).

Devorar Alma (padrão; sem limite) ✦ **Cura, Psíquico**
Contra um alvo inconsciente; +13 vs. CA; 2d10+4 de dano psíquico e o oni assombração noturna recupera 10 pontos de vida. Este ataque não desperta o alvo.

Véu da Enganação (mínima; sem limite) ✦ **Ilusão**
O oni assombração noturna é capaz de se disfarçar para parecer-se com um humanoide velho Médio ou Grande. Um teste de Intuição (resistido pelo teste de Blefe do oni) consegue penetrar o disfarce.

Forma Gasosa (padrão; sustentação padrão; encontro) ✦ **Metamorfose**
O oni assombração noturna torna-se incorpóreo e adquire um deslocamento de voo 8 (pairar). Ele pode atravessar obstáculos porosos que normalmente impediriam o movimento (como uma porta ou uma janela trincada). Ele permanece nessa forma enquanto sustentar o poder.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Blefe +13, Furtividade +12, Intuição +10, Ladinagem +12

For 20 (+9)	**Des** 16 (+7)	**Sab** 12 (+5)
Con 18 (+8)	**Int** 12 (+5)	**Car** 18 (+8)

Equipamento maça-estrela

Táticas do Oni Assombração Noturna

Um oni assombração noturna utiliza *véu da enganação* para se parecer com um velho humanoide ou se aproxima sorrateiramente da presa em forma gasosa. Em ambos os casos, seu objetivo é se aproximar o suficiente para empregar seu *sopro hipnótico*. Se conseguir fazer com que uma ou mais criaturas adormeçam, ele usa *devorar alma* para se alimentar.

Um assombração noturna foge quando a morte é iminente se ainda não tiver assumido *forma gasosa*, recorre a esse poder para escapar.

SAM WOOD (2)

Oni Mago

Inteligentes e vorazes, os oni magos (às vezes chamados erroneamente de ogros magos) gostam de intimidar criaturas humanoides mais fracas, forçando-as a servi-los.

Os oni mago muitas vezes se esconde entre seus súditos. O que parece ser um xamã orc, um líder ogro ou um ferreiro azer pode ser, na verdade, um oni mago disfarçado.

Oni Mago **Espreitador de Elite de Nível 10**
Humanoide natural (Grande) 1.000 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +7; visão no escuro
PV 172; **Sangrando** 86
CA 26; **Fortitude** 25, **Reflexos** 24, **Vontade** 24
Testes de Resistência +2
Deslocamento 7, voo 8 (desajeitado)
Pontos de Ação 1

⊕ **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +15 vs. CA; 2d6+6 de dano.

Rajada Congelante (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Congelante**
Rajada contígua 5; +15 vs. Fortitude; 1d8+6 de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra).

Tempestade de Relâmpagos (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Elétrico**
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +15 vs. Reflexos; 2d6+4 de dano elétrico.

Vantagem de Combate
O oni mago causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Véu da Enganação (mínima; sem limite) ✦ **Ilusão**
O oni mago é capaz de se disfarçar para parecer-se com um humanoide Médio ou Grande. Um teste de Intuição (resistido pelo teste de Blefe do oni) consegue penetrar o disfarce.

Invisibilidade (padrão; sem limite) ✦ **Ilusão**
O oni fica invisível até atacar.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Arcanismo +14, Blefe +15, Intuição +12

For 22 (+11)	**Des** 13 (+6)	**Sab** 14 (+7)
Con 20 (+10)	**Int** 18 (+9)	**Car** 21 (+10)

Equipamento cota de malha, espada grande

Táticas do Oni Mago

O oni mago emprega *véu da enganação* para esconder sua verdadeira forma, adotando um aspecto pouco ameaçador, e então fica invisível para obter vantagem de combate no ataque seguinte. Quando confrontado por múltiplos oponentes, ele conta com seus poderes *rajada congelante* e *tempestade de relâmpagos*. O oni mago raramente luta até a morte e foge se estiver perdendo a batalha.



Grupos de Encontro

Oni de todos os tipos frequentemente dominam monstros menores e forçam seus novos escravos a lutar por eles.

Encontro de Nível 8 (1.750 XP)
✦ 1 oni assombração noturna (controlador de elite de nível 8)
✦ 3 ogros selvagens (bruto de nível 8)

Encontro de Nível 9 (2.000 XP)
✦ 1 oni assombração noturna (controlador de elite de nível 8)
✦ 4 orcs enfurecidos (bruto de nível 4)
✦ 6 orcs combatentes (lacaio de nível 9)

Encontro de Nível 10 (2.700 XP)
✦ 1 oni mago (espreitador de elite de nível 10)
✦ 4 ogros rufiões (lacaio de nível 11)
✦ 2 ogros guerrilheiros (guerrilheiro de nível 8)
✦ 1 troll (bruto de nível 9)

Os orcs adoram Gruumsh, o deus caolho do massacre e são saqueadores selvagens e violentos. Eles são um tormento para as raças civilizadas do mundo e também lutam entre si por comida e tesouros. Os orcs adoram o combate corpo a corpo e partem furiosamente para o centro da batalha, sem cogitar rendição ou retirada.

Dentro de uma sociedade orc, indivíduos desempenham papéis específicos. Os olhos de Gruumsh possuem uma conexão especial com seu deus. Eles oferecem sacrifícios, interpretam presságios e aconselham o chefe da tribo sobre a vontade da divindade. Os sanguinários são campeões tribais temidos por sua força e ferocidade e também podem ser ótimos vice-líderes ou guarda-costas.

Os orcs frequentemente lutam ao lado de ogros e podem ser convencidos ou forçados a servir qualquer mestre ou monstro maligno poderoso o suficiente para conquistar sua lealdade.

Orc de Carga **Lacaio de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) 44 XP

Iniciativa +0 **Sentidos** Percepção +0; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 16; **Fortitude** 15, **Reflexos** 12, **Vontade** 12
Deslocamento 6 (8 quando realizar uma investida)
(+) **Clava** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+9 vs. CA; 5 de dano.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante

For 16 (+3)	**Des** 10 (+0)	**Sab** 10 (+0)
Con 14 (+2)	**Int** 8 (-1)	**Car** 9 (-1)

Equipamento gibão de peles, clava

Táticas do Orc de Carga

Os orcs de carga não têm qualquer noção de honra e simplesmente cercam um inimigo e o golpeiam até a morte. Eles normalmente iniciam a luta com uma investida (para a qual recebem um deslocamento adicional).

Orc Combatente **Lacaio de Nível 9**
Humanoide natural (Médio) 100 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 21; **Fortitude** 19, **Reflexos** 16, **Vontade** 16
Deslocamento 6 (8 quando realizar uma investida)
(+) **Machado de Batalha** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+14 vs. CA; 6 de dano.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante

For 17 (+6)	**Des** 11 (+3)	**Sab** 10 (+3)
Con 15 (+5)	**Int** 8 (+2)	**Car** 9 (+2)

Equipamento corselete de couro, escudo leve, machado de batalha

Táticas do Orc Combatente

O orc combatente entra em combate com uma investida e abate seus inimigos com seu machado de batalha.

Orc Salteador **Guerrilheiro de Nível 3**
Humanoide natural (Médio) 150 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +1; visão na penumbra
PV 46; **Sangrando** 23; veja também *pulso do guerreiro*
CA 17; **Fortitude** 15, **Reflexos** 14, **Vontade** 12
Deslocamento 6 (8 quando realizar uma investida)
(+) **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+8 vs. CA; 1d12+3 de dano (dec. 1d12+15).
Machadinha (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 5/10; +7 vs. CA; 1d6+3 de dano; veja também *olhar homicida.*
Pulso do Guerreiro (padrão, somente enquanto estiver sangrando; encontro) ✦ **Arma, Cura**
O orc salteador realiza um ataque básico corpo a corpo e recupera 11 pontos de vida.
Olhar Homicida
Ao realizar um ataque à distância, o orc salteador ignora cobertura e ocultação (mas não ocultação total) se o alvo estiver a até 5 quadrados de distância.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Intimidação +5, Tolerância +8

For 17 (+4)	**Des** 15 (+3)	**Sab** 10 (+1)
Con 14 (+3)	**Int** 8 (+0)	**Car** 9 (+0)

Equipamento corselete de couro, machado grande, 4 machadinhas

Táticas do Orc Salteador

O orc salteador arremessa machadinhas até que elas acabem ou até que seus inimigos se aproximem. Nesse momento ele saca seu machado grande.

Orc Enfurecido **Bruto de Nível 4**
Humanoide natural (Médio) 175 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +2; visão na penumbra
PV 66; **Sangrando** 33; veja também *pulso do guerreiro*
CA 15; **Fortitude** 17, **Reflexos** 13, **Vontade** 12
Deslocamento 6 (8 quando realizar uma investida)
(+) **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+8 vs. CA; 1d12+5 de dano (dec. 1d12+17).
Pulso do Guerreiro (padrão, somente enquanto estiver sangrando; encontro) ✦ **Arma, Cura**
O orc enfurecido realiza um ataque básico corpo a corpo e recupera 16 pontos de vida.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Tolerância +10, Intimidação +6

For 20 (+7)	**Des** 13 (+3)	**Sab** 10 (+2)
Con 16 (+5)	**Int** 8 (+1)	**Car** 9 (+1)

Equipamento corselete de couro, machado grande

Táticas do Orc Enfurecido

O violento orc enfurecido avança despreocupadamente para a batalha e prefere morrer a fugir.

Orc Olho de Gruumsh **Controlador de Nível 5 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) 200 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra
Cólera de Gruumsh aura 10; os orcs dentro da aura podem usar a habilidade *golpe mortuoso* (veja abaixo).
PV 64; **Sangrando** 32; veja também *pulso do guerreiro* e *golpe mortuoso*
CA 19; **Fortitude** 17, **Reflexos** 14, **Vontade** 15
Deslocamento 6 (8 quando realizar uma investida)

⊕ **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+10 vs. CA; 1d8+3 de dano.

↓ **Pulso do Guerreiro** (padrão, somente enquanto estiver sangrando; encontro) ✦ **Arma, Cura**
O olho de Gruumsh realiza um ataque básico corpo a corpo e recupera 16 pontos de vida.

↓ **Golpe Mortuoso** (quando reduzido a 0 ponto de vida)
O olho de Gruumsh realiza um ataque básico corpo a corpo.

↝ **Olho da Cólera** (mínima; sem limite) ✦ **Medo**
À distância 5; +8 vs. Vontade; o alvo sofre -4 de penalidade na CA (TR encerra).

↝ **Braço Célere da Destruição** (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Cura**
À distância 5; um orc dentro do alcance do poder realiza um ataque básico corpo a corpo (usando uma ação livre) e recupera 15 pontos de vida se obtiver sucesso ou 5 pontos de vida se fracassar.

✲ **Martelo do Caos** (padrão; encontro) ✦ **Energético**
Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +8 vs. Reflexos; 2d6+3 de dano energético e o alvo fica derrubado. *Fracasso:* Metade do dano e o alvo não fica derrubado.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Intimidação +10, Religião +7, Tolerância +10

For 17 (+5)	**Des** 14 (+4)	**Sab** 12 (+3)
Con 16 (+5)	**Int** 11 (+2)	**Car** 17 (+5)

Equipamento corselete de couro, manto de pele, lança

Táticas do Orc Olho de Gruumsh

O olho de Gruumsh fica a 10 quadrados de seus aliados para que eles possam se beneficiar de sua aura. A menos que haja algum inimigo que ele consiga atacar com seu lança, o olho de Gruumsh aciona *olho da cólera* até três vezes por rodada para deixar seus inimigos mais vulneráveis aos ataques e em seguida usa *braço célere* da destruição para ajudar a manter os aliados no combate. Se múltiplos inimigos estiverem agrupados, ele os golpeia com seu *martelo do caos*.

Orc Sanguissedento **Bruto de Elite de Nível 7**
Humanoide natural (Médio) 600 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra
PV 194; **Sangrando** 97; veja também *pulso do guerreiro*
CA 21; **Fortitude** 22, **Reflexos** 19, **Vontade** 17
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6 (8 quando realizar uma investida)
Pontos de Ação 1

⊕ **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+11 vs. CA; 1d12+5 de dano (dec. 1d12+17); veja também *sangue por sangue*.

↓ **Pulso do Guerreiro** (padrão, somente enquanto estiver sangrando; encontro) ✦ **Arma, Cura**
O orc sanguissedento realiza um ataque básico corpo a corpo e recupera 48 pontos de vida.

↓ **Retaliação ao Ferimento** (reação imediata, quando é atingido por um inimigo adjacente; sem limite)
O orc sanguissedento realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo em questão.

Sangue por Sangue ✦ **Arma, Cura**
Quando atinge um inimigo sangrando, o orc sanguissedento causa 5 de dano adicional e recupera 10 pontos de vida.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Intimidação +8, Tolerância +11

For 20 (+8)	**Des** 15 (+5)	**Sab** 11 (+3)
Con 17 (+6)	**Int** 9 (+2)	**Car** 10 (+3)

Equipamento corselete de couro, machado grande

Táticas do Orc Sanguissedento

O orc sanguissedento realiza uma investida e gasta seu ponto de ação para realizar um ataque adicional. Quando é atingido por um inimigo adjacente, ele emprega *retaliação ao ferimento*.

Orc Cacique **Bruto de Elite de Nível 8 (Líder)**
Humanoide natural (Médio) 700 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +3; visão na penumbra
Sangue do Inimigo aura 5; os aliados sangrando dentro da aura causam 2 de dano adicional nos ataques corpo a corpo.
PV 216; **Sangrando** 108; veja também *pulso do guerreiro*
CA 22; **Fortitude** 22, **Reflexos** 19, **Vontade** 21
Testes de Resistência +2
Deslocamento 5 (7 quando realizar uma investida)
Pontos de Ação 1

⊕ **Machado Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+11 vs. CA; 1d12+5 de dano (dec. 1d12+17).

↝ **Inspirar Ferocidade** (reação imediata, quando um aliado dentro do alcance do poder é reduzido a 0 ponto de vida; recarrega ⚄ ⚅)
À distância 10; o aliado realiza um ataque básico corpo a corpo.

↓ **Pulso do Guerreiro** (padrão, somente enquanto estiver sangrando; encontro) ✦ **Arma, Cura**
O orc cacique realiza um ataque básico corpo a corpo e recupera 54 pontos de vida.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Gigante
Perícias Intimidação +13, Tolerância +12

For 20 (+9)	**Des** 14 (+6)	**Sab** 12 (+5)
Con 18 (+8)	**Int** 10 (+4)	**Car** 19 (+8)

Equipamento cota de malha, machado grande

Táticas do Orc Cacique

O orc cacique fica próximo dos seus aliados para que eles tirem proveito da aura *sangue do inimigo* e do poder *inspirar ferocidade*.



(Da esquerda para a direita) orc salteador, orc sanguissedento, orc olho de gruumsh e orc combatente

Conhecimento Sobre os Orcs

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os orcs preferem colinas e montanhas, lugares repletos de cavernas que podem ser facilmente transformadas em covis defensáveis. Esses saqueadores violentos e canibais adoram Gruumsh e por isso sentem prazer no massacre e na destruição.

Os orcs não constroem seus próprios povoados, em vez disso, eles aprimoram abrigos já existentes com fortificações rudes. Eles preferem residir em cavernas naturais ou em estruturas abandonadas por raças mais habilidosas. Eles são capazes de realizar trabalhos simples com ferro e pedras, mas são preguiçosos e ávidos, preferindo tomar pela força as ferramentas, armas e mercadorias de outros povos.

CD 20: Os orcs se reúnem em associações tribais pouco rígidas. O indivíduo mais forte em uma tribo governa como um chefe despótico. Bandos podem se afastar bastante de suas terras natais, mas sempre reconhecem os membros da mesma tribo como parentes.

CD 25: Os orcs costumam demonstrar sua fé em Gruumsh arrancando um de seus olhos e oferecendo-o como sacrifício ao seu deus caolho.

De acordo com a lenda, Corellon atingiu o olho de Gruumsh com uma flecha. Por isso, os orcs nutrem um ódio especial pelos elfos e eladrin.

Grupos de Encontro

As tribos de orcs usam ogros e trolls para trabalhos braçais e como buchas de canhão. Às vezes eles criam javalis, dragonetes e outros animais selvagens.

Encontro de Nível 4 (900 XP)
- 2 orcs salteadores (guerrilheiro de nível 3)
- 2 orcs enfurecidos (bruto de nível 4)
- 1 javali atroz (bruto de nível 6)

Encontro de Nível 6 (1.350 XP)
- 1 orc olho de Gruumsh (controlador de nível 5)
- 2 orcs enfurecidos (bruto de nível 4)
- 4 orcs combatentes (lacaio de nível 9)
- 2 lobos atrozes (guerrilheiro de nível 5)

Encontro de Nível 9 (2.150 XP)
- 1 orc cacique (bruto de elite de nível 8)
- 5 orcs combatentes (lacaio de nível 9)
- 1 javali atroz (bruto de nível 6)
- 2 ogros guerrilheiros (guerrilheiro de nível 8)

Encontro de Nível 10 (2.650 XP)
- 2 orcs sanguissedentos (bruto de elite de nível 7)
- 1 beemote espigos-de-sangue (bruto de nível 9)
- 1 ogro guerrilheiro (guerrilheiro de nível 8)
- 1 oni assombração noturna (controlador de elite de nível 8)

RALPH HORSLEY

Orcus, Príncipe-Demônio dos Mortos-Vivos, é um dos demônios mais poderosos do Abismo - capaz até mesmo de ameaçar os deuses. Ele comanda legiões de seguidores, mortos e vivos, e os cultos dedicados a ele são perigosamente comuns no mundo natural.

Orcus se diverte com o sofrimento e a angústia dos seres vivos e só se satisfaz sorvendo o sangue dessas criaturas. A mera presença de criaturas vivas ofende a Orcus, que só permite a presença de mortos-vivos ao seu redor; até mesmo seus serviçais demoníacos são mortos-vivos. Ele já destruiu centenas de heróis poderosos e arrasou incontáveis reinos.

Orcus é uma criatura humanoide sórdida e corpulenta com poderosas pernas de bode e uma cabeça dessecada parecida com a de um carneiro. Suas longas asas negras exalam uma névoa fétida de ar doentio. Ele parece estar em algum ponto entre a vida e a pós-vida - seu corpo coberto de pústulas sugere uma vida enferma, mas sua cabeça e seus olhos vermelhos luminosos indicam um morto-vivo. Sua cauda grossa e espinhosa está sempre em movimento.

Orcus empunha uma maça pesada que termina num crânio gigantesco. Conhecida como *Varinha de Orcus*, essa arma transforma suas vítimas em horrores mortos-vivos. Seu cabo é de obsidiana polida incrustada com rubis cor de sangue.

As criaturas mortas respondem à presença de Orcus, mesmo que não sejam comandadas. Braços de esqueletos irrompem do solo por onde ele caminha e agarram os pés de seus inimigos. Espíritos enchem o ar com um coral fantasmagórico de gemidos lamuriantes, incomodando seus adversários e atrapalhando seus movimentos.

Conhecimento Sobre Orcus

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Orcus é conhecido como o Senhor Demoníaco da Pós-Vida, Príncipe-Demônio dos Mortos-Vivos e Senhor do Sangue. Ele é venerado por mortos-vivos e seres vivos que não temem a pós-morte.

CD 20: Como todos os demônios, Orcus busca a destruição indiscriminada, mas tem objetivos maiores, envolvendo os próprios deuses. Em especial, Orcus deseja ardentemente a morte da Rainha de Rapina para usurpar seu controle sobre a morte e as almas dos mortos.

CD 25: Orcus governa uma das muitas camadas do Abismo. Seu reino, Tanatos, é uma paisagem sombria e morta rodeada por nuvens cinzentas e frequentemente coberta por brumas. A luz é filtrada pelas densas nuvens e névoas, iluminando o reino como uma noite de lua. Florestas mortas repletas de árvores negras e retorcidas e pântanos estéreis dominam o cenário. Montanhas sinistras erguem-se indistintamente contra o céu negro e aldeias e cidades arruinadas aninham-se em lugares escondidos como se estivessem com medo. Há tumbas, mausoléus, lápides e sarcófagos espalhados por todo lado. Eles ficam nos telhados e nos beirais dos edifícios como gárgulas, espalham-se pelas florestas como seixos deixados por uma geleira e se projetam dos charcos como os mastros de navios naufragados. Os mortos-vivos abundam no reino e nada vivo sobrevive ali por muito tempo.

CD 30: No coração de Tanatos há um enorme palácio de obsidiana incrustado com ossos quase invisíveis sob uma pedra negra semitransparente. Ao redor deste palácio, chamado de Irrecobrável, abarca um grande penhasco cujas paredes íngremes contêm centenas de túmulos e cemitérios, criando uma necrópole que se estende por diversos níveis sob o edifício.

CD 35: Orcus empunha um artefato chamado *Varinha de Orcus*. As lendas dizem que o crânio na ponta desse bastão pertencia a um deus da virtude e da cavalaria que se atreveu a desafiar Orcus em combate. Outras lendas o identificam como pertencente a um herói humano, mas se isso for verdade, ele foi ampliado por magia para alcançar seu tamanho atual. De qualquer forma, a poderosa força do bem que teria residido no crânio foi distorcida e transformada no mais monstruoso dos maus.

Orcus **Bruto Solitário de Nível 33 (Líder)**
Humanoide elemental (Imenso - Demônio) 155.000 XP

Iniciativa +22 **Sentidos** Percepção +28; visão no escuro, visão na penumbra

Aura da Morte (Necrótico) aura 20; qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano necrótico (20 enquanto Orcus estiver sangrando).

Erguer os Mortos aura 6; os inimigos (incluindo os que estiverem voando) consideram a área dentro da aura como terreno acidentado e no começo do turno de Orcus, qualquer criatura morta dentro da aura (exceto as criaturas mortas pela *Varinha de Orcus*) se ergue como um carniçal abissal mirmídone (pág. 44) sob o comando de Orcus.

PV 1.525; **Sangrando** 762

CA 48; **Fortitude** 51, **Reflexos** 46, **Vontade** 49

Imunidades doenças, venenoso, necrótico; **Resistências** 10 vs. variável (3/encontro; consulte o glossário)

Testes de Resistência +5

Deslocamento 6, voo 10 (desajeitado), teleporte 6

Pontos de Ação 2

⊕ **Varinha de Orcus** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
Alcance 4; +37 vs. CA; 2d12+12 de dano mais 1d12 de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido (TR encerra); veja também *mestre da pós-vida*.

↓ **Toque da Morte** (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Necrótico**
Alcance 4; +33 vs. Fortitude; o alvo é reduzido a 0 ponto de vida (resistências ou imunidades contra dano necrótico não se aplicam). *Fracasso:* O alvo sofre dano necrótico igual ao valor da sua condição sangrando.

↓ **Açoite com a Cauda** (reação imediata, quando um inimigo ajusta ou se desloca para um quadrado adjacente ao Orcus; sem limite)
+36 vs. CA; 2d8+12 de dano e o alvo fica derrubado e atordoado até o final do próximo turno do Orcus.

✧ **Explosão Necrótica** (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Cura, Necrótico**
Explosão contígua 10; +38 vs. Fortitude; 2d12+12 de dano necrótico e todos os mortos-vivos dentro da área recuperam 20 pontos de vida.

Mestre da Pós-Vida
No começo do turno do Orcus, qualquer criatura que tenha sido morta pela Varinha de Orcus e ainda esteja morta se ergue como uma aparição aterradora (pág. 21) sob seu controle.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum

Perícias Arcanismo +28, História +28, Intimidação +31, Religião +28

For 35 (+28)	**Des** 22 (+22)	**Sab** 25 (+23)
Con 33 (+27)	**Int** 25 (+23)	**Car** 30 (+26)

Equipamento Varinha de Orcus

Táticas de Orcus

As criaturas azaradas o bastante para encontrarem Orcus raramente sobrevivem à experiência. O príncipe-demônio se cerca de lacaios e guardas mortos-vivos e atende prontamente a qualquer desafio para o combate. Ele gosta de esmagar os adversários com a *Varinha de Orcus* e emprega *mestre da pós-vida* para transformar aqueles que mata em aparições aterradoras. Contra inimigos particularmente incômodos, ele utiliza *toque da morte*. Quando um oponente se desloca para um quadrado adjacente, o príncipe-demônio ataca com sua cauda espinhosa. Quando está rodeado por muitos adversários, ele gasta um ponto de ação para acionar *explosão necrótica*.



Aspecto de Orcus

Um aspecto de Orcus só pode ser conjurado por meio de um ritual conhecido apenas por seus mais devotados necrossacerdotes. Trata-se, em essência, de uma versão mais fraca do príncipe-demônio que atende aos comandos de seu invocador.

Orcus não tem qualquer ligação com seu aspecto. Ele não enxerga por seus olhos, não fala por meio dele, não o comanda à distância nem sequer percebe quando ele é destruído. No entanto, o aspecto pensa e se comporta de forma muito parecida com o príncipe-demônio e geralmente desaparece após ter completado sua missão.

Aspecto de Orcus **Bruto de Elite de Nível 24**
Humanoide elemental (Grande - Demônio) 12.100 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +21; visão no escuro, visão na penumbra
Aura da Morte Menor (Necrótico) aura 10; qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano necrótico (10 enquanto o aspecto de Orcus estiver sangrando).
PV 560; **Sangrando** 280
CA 37; **Fortitude** 39, **Reflexos** 35, **Vontade** 36
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. necrótico, 10 vs. variável (3/encontro; consulte o glossário)
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6, voo 8 (desajeitado)
Pontos de Ação 1

⊕ **Maça-Crânio** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
Alcance 2; +27 vs. CA; 2d10+5 de dano e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).

↯ **Açoite com a Cauda** (reação imediata, quando um inimigo ajusta ou se desloca para um quadrado adjacente ao aspecto de Orcus; sem limite)
+27 vs. CA; 2d6+10 de dano e o alvo fica derrubado.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Arcanismo +23, História +23, Intimidação +24, Religião +23

For 30 (+22)	**Des** 17 (+15)	**Sab** 19 (+16)
Con 30 (+22)	**Int** 22 (+18)	**Car** 25 (+19)

Equipamento maça-crânio

Táticas do Aspecto de Orcus

Os aspectos de Orcus geralmente são convocados para lutar e fazem isso com competência. Eles preferem se concentrar em um inimigo por vez em vez de distribuir seus ataques. Ele não espera para gastar seu ponto de ação, fazendo isso no começo do combate para realizar um ataque adicional.

Conhecimento Sobre os Aspectos de Orcus

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: Necrossacerdotes poderosos de Orcus são capazes de invocar um aspecto do príncipe-demônio por meio de um ritual.

CD 30: Um aspecto é racional, mas não conhece os pensamentos secretos do príncipe-demônio mais do que seus devotos. O aspecto é capaz de pensar por si mesmo, mas obedece aos comandos de seu criador a menos que contradigam claramente a personalidade ou os objetivos de Orcus.

Doresain, Exarca de Orcus

Os mais poderosos servos de Orcus são seus exarcas, demônios mortos-vivos imbuídos com uma centelha de poder quase divino. Doresain, o Carniçal Rei, é o maior desses serviçais.

Doresain se parece com um carniçal, embora se mantenha ereto em vez de adotar a postura curva de seus súditos. Seus olhos brilham com uma luz esverdeada e doentia. Ele veste um manto elegante de carne humana flexível e um corselete de couro amarelo cravejado de crânios. Uma coroa de ossos assenta-se em seu crânio calvo e ele empunha um cajado chamado Presa Devassa, formado pela coluna vertebral calcificada de alguma vítima do passado. O cajado termina num crânio, em homenagem a Orcus, seu mestre.

Doresain, o Carniçal Rei **Guerrilheiro de Elite de Nível 27**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 22.000 XP

Iniciativa +25 **Sentidos** Percepção +24; visão no escuro
PV 508; **Sangrando** 254
CA 43; **Fortitude** 41, **Reflexos** 41, **Vontade** 38
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 20 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8; veja também *frenesi voraz* e *teleporte*
Pontos de Ação 1

⊕ **Presa Devassa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+32 vs. CA; 1d6+9 de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra).

↯ **Manto de Bocas** (padrão; sem limite)
+30 vs. CA; 1d8+10 de dano e o alvo fica lento (TR encerra).

↯ **Frenesi Voraz** (padrão; recarrega ⚅)
Doresain pode se deslocar 8 quadrados sem provocar ataques de oportunidade, realizando um ataque com o *manto de bocas* contra cada criatura pela qual passar adjacente.

Teleporte (movimento; recarrega ⚁ ⚄ ⚅) ✦ **Teleporte**
Doresain se teleporta 12 quadrados.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Blefe +25, Intuição +24, Religião +23

For 29 (+22)	**Des** 30 (+23)	**Sab** 23 (+19)
Con 30 (+23)	**Int** 20 (+18)	**Car** 25 (+20)

Equipamento Presa Devassa (cajado), Manto de Bocas

Táticas de Doresain

O Carniçal Rei começa o combate gastando seu ponto de ação para acionar *frenesi voraz*, encerrando seu deslocamento adjacente a um alvo para que possa realizar um ataque básico corpo a corpo. A menos que possa usar *frenesi voraz* novamente, Doresain alterna entre ataques com Presa Devassa e Manto de Bocas.

Conhecimento Sobre Doresain

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 25: Doresain, o Carniçal Rei, serve a Orcus como o exarca do canibalismo e do assassinato. Sua força provém de sua fome insaciável. Ele nunca é visto sem seu cajado de ossos e seu manto morto-vivo composto por retalhos de carne e bocas vorazes.

CD 30: Doresain possui um domínio em Tanatos conhecido como o Reino Branco, habitado principalmente por carniçais e outros mortos-vivos que comem carne. Seu nome deriva dos ossos que compõem cada edifício - caminhar por suas ruas levanta nuvens de pó branco como marfim, criando uma névoa que cobre toda a cidade de branco.

WAYNE REYNOLDS



Necrossacerdote Hierofante

Os cultistas de Orcus são indivíduos dementes e seus necrossacerdotes ocupam o ápice da hierarquia. Eles não são clérigos, já que Orcus vive no Abismo e não é capaz de conceder magia divina a seus sacerdotes. No entanto, ele são abençoados por seu mestre demoníaco com um grande poder e se equilibram na fronteira entre a vida e a pós-vida.

Necrossacerdote Hierofante — **Controlador de Elite de Nível 21 (Líder)**
Humanoide natural (Médio), humano — 6.400 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +14
Aura da Deterioração (Necrótico) aura 5; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade em todas as defesas.
PV 382; **Sangrando** 191
CA 35; **Fortitude** 35, **Reflexos** 32, **Vontade** 37
Resistências 10 vs. necrótico
Testes de Resistência +2
Deslocamento 5
Pontos de Ação 1

⊕ **Maça** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
+24 vs. CA; 1d8+5 de dano e 10 de dano necrótico contínuo (TR encerra).

Visão da Morte (padrão; recarrega ⚀ ⚁ ⚂) ✦ **Psíquico**
À distância 10; +24 vs. Vontade; 2d6+7 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Palavra de Orcus (padrão; recarrega ⚂) ✦ **Cura, Necrótico**
Explosão contígua 5; contra inimigos; +24 vs. Fortitude; 2d6+7 de dano necrótico e o alvo fica atordoado (TR encerra). Os mortos-vivos dentro da área recuperam 15 pontos de vida.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Religião +17

For 20 (+15)	**Des** 13 (+11)	**Sab** 18 (+14)
Con 15 (+12)	**Int** 14 (+12)	**Car** 24 (+17)

Equipamento armadura de placas, maça, incensário

Táticas do Necrossacerdote Hierofante

O necrossacerdote hierofante utiliza *visão da morte* para manter um inimigo desequilibrado enquanto enfrenta os demais. A maioria dos seus ataques envolvem golpes básicos com sua maça, mas ele também invoca a *palavra de Orcus* sempre que possível.

Conhecimento Sobre os Necrossacerdotes Hierofantes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 25: Os necrossacerdotes hierofantes estão entro os mais poderosos devotos de Orcus. Alguns deles até mesmo conhecem o ritual para invocar um aspecto de Orcus.

CD 30: Um necrossacerdote hierofante geralmente lidera um culto com várias centenas de membros, dispersos por uma grande região. Ele indica necrossacerdotes subalternos para liderar grupos menores do culto, cada um deles encarregado de um objetivo específico, como profanar um templo, roubar os ossos do túmulo de um rei, ou envenenar o manancial de água de uma cidade.

STEVE ARGYLE

Cultos a Orcus

Os cultos dedicados ao Senhor do Sangue operam sigilosamente, exceto entre as hordas bárbaras mais corruptas e as legiões de mortos-vivos. Os cultistas de Orcus se reúnem em locais secretos associados com a morte: cemitérios, mausoléus, túmulos e necrópoles antigas.

Os cultos a Orcus não possuem nenhum símbolo em comum; cada um inventa sua própria iconografia para recordar o poder aterrador de seu patrono. Esses símbolos costumam incorporar crânios e ossos, chifres de carneiro ou runas blasfemas. Negro e vermelho-sangue são as cores prediletas pelos devotos.

Orcus se delicia com o sofrimento de seres vivos e a doença é uma excelente maneira de disseminar aflição. Seus seguidores contaminam poços com cadáveres, bloqueiam esgotos e cometem todas as formas de ações criminosas para assegurar que as doenças sejam uma ameaça constante.

Os devotos de Orcus não consideram os mortos-vivos como criaturas sagradas, mas apenas como um meio para atingir seus objetivos e a ambição de seu mestre: extinguir toda a vida. Por isso eles criam o máximo de mortos-vivos possível. Cultistas poderosos podem considerar múmias e vampiros como iguais, permitindo sua participação no culto, ao passo que um zumbi ou esqueleto não seria mais que um lacaio descartável. No fim das contas, todos os cultistas tem a ambição de se libertar das algemas da mortalidade e se tornar um morto-vivo inteligente e poderoso, como um lich, um cavaleiro da morte, uma múmia ou um vampiro, e dessa forma adquirir comando sobre mortos-vivos inferiores. Na prática, poucos atingem esse objetivo, mas os devotos de Orcus consideram até mesmo a pós-vida como um forma de prestar serviço ao seu mestre e de escapar das punições após a morte, aceitando até mesmo serem transformados em zumbis ou esqueletos.

O objetivo de um sacrifício a Orcus não é apenas a morte da vítima, mas também a coleta e distribuição do seu sangue. Os líderes religiosos enchem um crânio de sangue e bebem dele e depois voltam a enchê-lo e o dedicam a Orcus, derramando-o sobre seu ídolo. Esse ritual acontece uma vez por mês e se não for possível encontrar um ser racional para sacrificar, os cultistas devem encher a taça com o sangue de um dos membros, uma consequência que eles tentam evitar desesperadamente. Os cultistas bebem sangue como um ato de dedicação verdadeira a Orcus e dizem que o príncipe-demônio saboreia o líquido ingerido por seus devotos.

Necrossacerdote de Orcus **Controlador de Nível 9 (Líder)**
Humanoide natural (Médio), humano 400 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +12
Abraço da Morte (Necrótico) aura 10; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nos testes de resistência contra a morte.
PV 96; **Sangrando** 48
CA 23; **Fortitude** 21, **Reflexos** 19, **Vontade** 21;veja também *bênção obscura*
Deslocamento 5
(+) **Maça** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+12 vs. CA; 1d8+1 de dano mais 1d8 de dano necrótico.
Raio de Fogo Negro (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante, Necrótico**
À distância 10; +10 vs. Reflexos; 1d8+3 de dano flamejante e necrótico e um aliado na linha de visão do necrossacerdote recebe +2 de bônus de poder em sua próxima jogada de ataque contra o alvo.
Bênção Obscura (padrão; encontro) ✦ **Cura, Necrótico**
Explosão contígua 2; +10 vs. Fortitude; 2d8+3 de dano necrótico e o alvo é empurrado 1 quadrado. *Efeito:* O necrossacerdote e todos os aliados dentro da explosão recebem +2 de bônus de poder na CA até o final do encontro.
Tendência Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Arcanismo +10, Religião +10
For 13 (+5) **Des** 10 (+4) **Sab** 16 (+7)
Con 16 (+7) **Int** 12 (+5) **Car** 15 (+6)
Equipamento cota de malha, maça-crânio

Táticas do Necrossacerdote de Orcus

O necrossacerdote se mantém próximo de seus aliados, esperando pelo melhor momento para invocar sua *bênção obscura*. Enquanto isso ele ataca os inimigos com sua maça ou *raio de fogo negro*.

Acólito Escarlate **Guerrilheiro de Nível 7**
Humanoide natural (Médio), humano 300 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +9
PV 76; **Sangrando** 38
CA 21; **Fortitude** 18, **Reflexos** 19, **Vontade** 18
Deslocamento 6
(+) **Segadeira** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+12 vs. CA (+14 contra inimigos sangrando); 2d4+2 de dano mais 5 de dano necrótico.
Trilha Escarlate (mínima; sem limite)
O acólito escarlate ajusta 1 quadrado (2 enquanto estiver sangrando).
Tendência Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Acrobacia +11, Religião +8
For 14 (+5) **Des** 16 (+6) **Sab** 13 (+4)
Con 12 (+4) **Int** 10 (+3) **Car** 15 (+5)
Equipamento corselete de couro, segadeira

Táticas do Acólito Escarlate

O acólito escarlate emprega *trilha escarlate* para manobrar pelas defesas dos inimigos enquanto golpeia com sua segadeira manchada de sangue.

Grupos de Encontro

Orcus é uma das criaturas mais poderosas que os aventureiros podem ter esperança de derrotar algum dia. Infelizmente para eles, ele raramente está sozinho.

Os devotos vivos de Orcus costumam firmar alianças com demônios e mortos-vivos.

Encontro de Nível 9 (2.400 XP)
✦ 1 necrossacerdote de Orcus (controlador de nível 9)
✦ 4 acólitos escarlates (guerrilheiro de nível 7)
✦ 2 inumanos da guerra (soldado de nível 9)

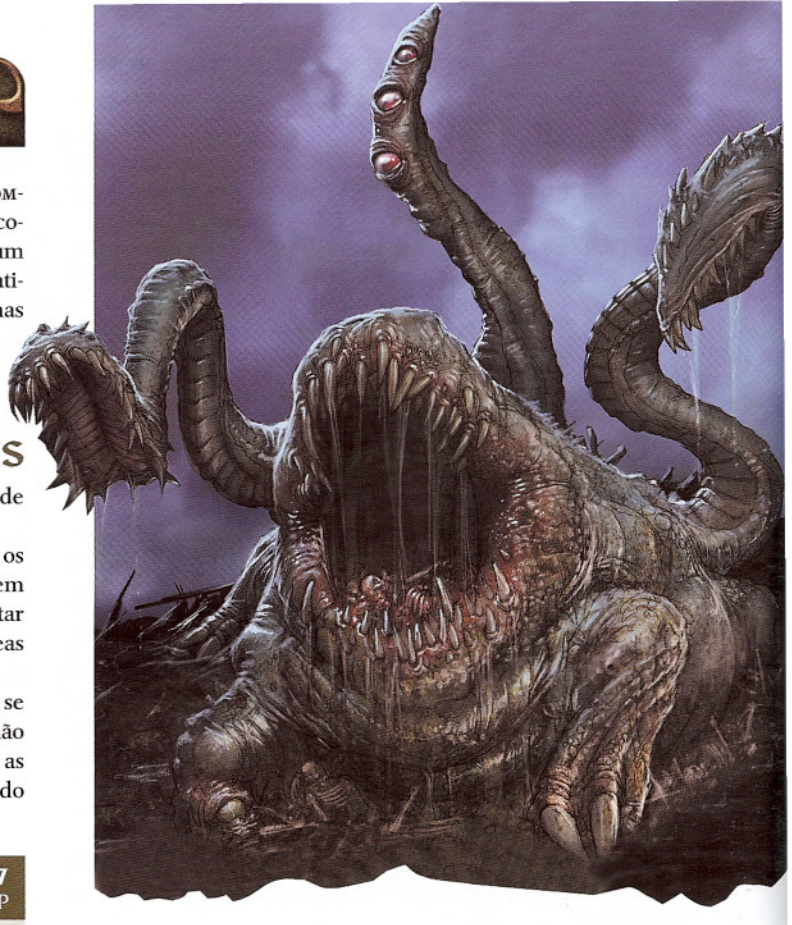
Encontro de Nível 22 (22.525 XP)
✦ 1 necrossacerdote hierofante (controlador de elite de nível 21)
✦ 5 carniçais abissais mirmídones (lacaio de nível 23)
✦ 2 arautos da podridão (soldado de nível 20)
✦ 1 atirador da podridão (artilheiro de nível 22)

Encontro de Nível 24 (33.800 XP)
✦ 1 necrossacerdote hierofante (controlador de elite de nível 21)
✦ 3 sanguinários (soldado de nível 23)
✦ 1 aspecto de Orcus (bruto de elite de nível 24)

Encontro de Nível 28 (65.950 XP)
✦ Doresain, o Carniçal Rei (guerrilheiro de elite de nível 27)
✦ 1 aparição aterradora (espreitador de nível 25)
✦ 2 liches (mago eladrin) (controlador de elite de nível 24)
✦ 10 carniçais abissais mirmídones (lacaio de nível 23)

Encontro de Nível 34 (225.000 XP)
✦ Orcus (bruto solitário de nível 33)
✦ 2 atropais (bruto de elite de nível 28)
✦ 8 vestígios de liches (lacaio de nível 26)

OTIUGUE



Este carniceiro tentaculado se alimenta de carne em decomposição e espreita sob pilhas de lixo e dejetos. Criaturas que cometem o erro de se descuidar ao alcance dos tentáculos de um otiugue são arrastadas para sua mandíbula e rapidamente abatidas. Em seguida o otiugue enterra a carcaça da criatura sob pilhas de detritos e espera que ela apodreça antes de devorá-la.

Conhecimento Sobre os Otiugues

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Alguns monstros inteligentes capturam otiugues e os usam como animais de guarda, mas eles se prestam mais a serem usados como trituradores de lixo vivos. Eles costumam infestar o sistema de esgoto das grandes cidades, espreitando nas áreas mais escuras e estagnadas.

CD 20: Os otiugues geralmente atacam as criaturas que se aproximam demais de suas despensas imundas, mesmo que não estejam particularmente famintos. Eles raramente devoram as carcaças de criaturas assassinadas imediatamente, preferindo deixá-las apodrecer antes.

Otiugue	**Soldado de Nível 7**
Animal natural (Grande)	300 XP
Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +11; visão no escuro	
Fedor do Otiugue aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.	
PV 82; **Sangrando** 41	
CA 23; **Fortitude** 22, **Reflexos** 16, **Vontade** 19	
Imunidades doenças	
Deslocamento 5, natação 5	
⊕ **Tentáculo** (padrão; sem limite)	
Alcance 3; +12 vs. CA; 1d8+6 de dano e o alvo é puxado 2 quadrados e agarrado (até escapar).	
⸸ **Mordida Enfermiça** (padrão; sem limite) ✦ **Doença**	
+12 vs. CA; 1d10+6 de dano e o alvo contrai febre imunda (veja abaixo).	
Olho Espião	
Um otiugue consegue se esconder sob água turva ou lixo, deixando apenas seu olho peduncular exposto. Ao fazer isso, ele recebe +10 de bônus nos testes de Furtividade, mas fica imobilizado.	
Tendência Imparcial **Idiomas** –	
Perícias Furtividade +8 (+18 enquanto estiver usando *olho espião*)	
For 22 (+9) **Des** 11 (+3) **Sab** 16 (+6)	
Con 18 (+7) **Int** 1 (-2) **Car** 5 (+0)	

Táticas do Otiugue

O otiugue se esconde até que alguma presa passe e então ataca com seus longos tentáculos. Ele utiliza seu ataque básico corpo a corpo para capturar uma refeição em potencial e trazê-la para perto. Se o otiugue começar seu turno com um inimigo adjacente à sua posição, ele desfere uma *mordida enfermiça*.

Grupos de otiugues não cooperam de forma alguma e um aventureiro desafortunado apanhado entre várias dessas criaturas provavelmente será arrastado de uma para outra diversas vezes enquanto os monstros lutam pelo prêmio.

Grupos de Encontro

Os otiugues raramente aparecem com aliados. No entanto, monstros inteligentes podem tentar deixar os aventureiros aprisionados entre ele e um ou mais otiugues, ou construir fossos conduzindo aos covis dessas criaturas. Além disso, é possível a ocorrência natural de vermes da podridão nas proximidades das tocas dos otiugues, pois eles são oportunistas e tentam roubar-lhes as presas.

Encontro de Nível 6 (1.450 XP)
- ✦ 1 otiugue (soldado de nível 7)
- ✦ 2 trogloditas espancadores (soldado de nível 6)
- ✦ 1 troglodita praguejador (controlador de nível 8)
- ✦ 1 troglodita empalador (artilheiro de nível 7)

Encontro de Nível 7 (1.500 XP)
- ✦ 2 otiugues (soldado de nível 7)
- ✦ 3 rastejadores da carniça (controlador de nível 7)

Febre Imunda	Doença de Nível 3	**Teste de Tolerância** CD 16 melhorar, CD 11 estabilizar, CD 10 ou menos piorar
O alvo é curado.	**Efeito Inicial:** O alvo perde 1 pulso de cura.	O alvo sofre -2 de penalidade na CA e nas defesas de Fortitude e Reflexos.	**Estágio Final:** O alvo sofre -2 de penalidade na CA e nas defesas de Fortitude e Reflexos. Ele perde todos os pulsos de cura e não pode recuperar pontos de vida.

ARNIE SWEKEL

PANTERA

As panteras comuns, embora ferozes, costumam caçar apenas presas pequenas. Contudo, algumas panteras são sobrenaturais, tocadas pela magia de outros planos, e são conhecidas por caçar presas humanoides.

Pantera Feérica	**Guerrilheiro de Nível 4**
Animal feérico (Médio)	175 XP
Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +8; visão na penumbra	
PV 54; **Sangrando** 27	
CA 18; **Fortitude** 16, **Reflexos** 18, **Vontade** 15	
Deslocamento 8, escalar 6; veja também *passo feérico*	
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)	
+9 vs. CA; 1d6+4 de dano e a pantera feérica ajusta 1 quadrado.	
Acometer e Investir	
Quando realizar uma investida, se obtiver sucesso, a pantera feérica causa 1d6 de dano adicional e o alvo fica derrubado.	
Passo Feérico (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**	
A pantera feérica se teleporta 5 quadrados.	
Tendência Imparcial **Idiomas** –	
Perícias Furtividade +11	
For 14 (+4) **Des** 18 (+6) **Sab** 13 (+3)	
Con 14 (+4) **Int** 2 (-2) **Car** 11 (+2)	

Táticas da Pantera Feérica

A pantera feérica salta de seu esconderijo e realiza o ataque *acometer e investir*, saltando novamente sempre que começar seu turno sem inimigos adjacentes à sua posição.

Pantera Espectral	**Espreitador de Nível 9**
Animal sombrio (Médio)	400 XP
Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +10; visão na penumbra	
PV 76; **Sangrando** 38	
CA 23; **Fortitude** 22, **Reflexos** 24, **Vontade** 20	
Deslocamento 7	
(+) **Garras** (padrão; sem limite)	
+14 vs. CA; 2d6+5 de dano.	
↯ **Espigada com a Cauda** (reação imediata, quando um inimigo ajusta ou se desloca para um quadrado adjacente à pantera espectral; sem limite)	
+14 vs. CA; 1d6+2 de dano.	
Vantagem de Combate	
A pantera espectral causa 2d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.	
Invisibilidade (padrão, somente enquanto estiver em *forma espectral*; sem limite) ✦ **Ilusão**	
A pantera espectral fica invisível até atacar. Ela pode encerrar este efeito no seu turno, usando uma ação livre.	
Forma Espectral (padrão; sem limite)	
A pantera espectral torna-se incorpórea. Ela recebe +5 de bônus de poder nos testes de Furtividade, mas causa apenas metade do dano com seus ataques. Ela pode encerrar este efeito no seu turno, usando uma ação livre.	
Tendência Imparcial **Idiomas** –	
Perícias Furtividade +14 (+19 em *forma espectral*)	
For 15 (+6) **Des** 21 (+9) **Sab** 13 (+5)	
Con 16 (+7) **Int** 2 (+0) **Car** 12 (+5)	

Táticas da Pantera Espectral

Uma pantera espectral fica invisível até atacar, o que lhe permite obter vantagem de combate. Após seu ataque inicial, ela utiliza *forma espectral* para tornar-se incorpórea e se afasta. Na rodada seguinte, ela fica invisível novamente e se posiciona para realizar outro ataque. Se um inimigo se mover para um quadrado adjacente à pantera espectral, ela desfere uma *espigada com a cauda*.

Conhecimento Sobre as Panteras

No mundo material, existem muitos animais tocados pela magia de outros planos; a pantera feérica e a pantera espectral são apenas dois exemplos. Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: As panteras feéricas podem se deslocar entre o mundo natural e a Agrestia das Fadas durante o nascer e o pôr do sol.

CD 20: As panteras espectrais são capazes de se deslocar entre o mundo natural e o Pendor das Sombras durante o nascer e o pôr do sol.

Grupos de Encontro

Monstros inteligentes às vezes criam panteras como animais de estimação. As panteras feéricas são mais adequadas como companheiros de caça ou combate; as panteras espectrais são rastreadoras e assassinas.

Encontro de Nível 9 (2.000 XP)
- ✦ 2 panteras espectrais (espreitador de nível 9)
- ✦ 1 tenebroso perseguidor (espreitador de nível 10)
- ✦ 2 shadar-kai combatentes (soldado de nível 8)



STEPHEN CROWE

PÁSSARO ROCA

Os pássaros rocas são enormes aves de rapina com fortes laços com o Caos Elemental. Os gigantes e os titãs as consideram como aliados ou animais de estimação.

O termo "pássaro roca" se refere a diversas aves aparentadas entre si, cada uma com características e habitat próprios.

Pássaro Roca Comum

Os pássaros rocas comuns vivem em montanhas isoladas, em ninhos além do alcance da maioria das criaturas incapazes de voar. Eles preferem caçar gado e cavalos, competindo por alimento com outros carnívoros voadores como quimeras e mantícoras. Um pássaro roca faminto também pode atacar humanoides, se presas mais fáceis estiverem escassas.

Pássaro Roca **Guerrilheiro de Elite de Nível 14**
Animal natural (Enorme) 2.000 XP

Iniciativa +16 Sentidos Percepção +15
PV 288; **Sangrando** 144
CA 30; **Fortitude** 30, **Reflexos** 30, **Vontade** 26
Testes de Resistência +2
Deslocamento 4, voo 10 (desajeitado), voo prolongado 15; veja também *arrebatar com garras*
Pontos de Ação 1

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +19 vs. CA; 2d6+7 de dano.

Arrebatar com Garras (padrão; sem limite)
O pássaro roca percorre seu deslocamento de voo e realiza um ataque contra um alvo Médio ou menor em qualquer ponto dessa trajetória; +17 vs. Reflexos; 1d10+7 de dano e o alvo é agarrado, carregado pelo restante do deslocamento do pássaro roca e liberado, ficando derrubado num espaço adjacente à criatura.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 25 (+14)	**Des** 25 (+14)	**Sab** 16 (+10)
Con 24 (+14)	**Int** 2 (+3)	**Car** 12 (+8)

Táticas do Pássaro Roca

Quando está voando, o pássaro roca gosta de mergulhar e *arrebatar com garras* para raptar um adversário aleatório. Ele solta a vítima a alguma distância e então aterrissa para abater o alvo indefeso com suas mordidas. Um pássaro roca que estiver sangrando costuma fugir a menos que esteja particularmente faminto.

Conhecimento Sobre os Pássaros Roca

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: Os pássaros rocas são aves enormes que vivem em ninhos nas montanhas, caçando presas grandes como gado e cavalos. Embora sejam animais naturais, eles são intimamente aparentados a criaturas elementais como as águias trovejantes e as fênix. Assim como seus primos mais exóticos, eles costumam ser encontrados na companhia dos gigantes.

CD 25: Os filhotes de pássaro roca podem ser treinados para servir como guarda-costas e montarias. Um ninho típico contém 1d4 ovos, cada um pesando quase 50 kg. Um ovo de pássaro roca vale 10.000 PO no mercado aberto, mas poucos caçadores consideram que esse preço vale o risco e sacrifício envolvidos.

Fênix

Essa criatura elemental poderosa é tida como um símbolo da ressurreição e imortalidade devido à sua capacidade de recuperação diante das portas da morte.

Fênix **Bruto de Elite de Nível 19**
Animal elemental (Enorme - Fogo) 4.800 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +17
Corpo Ígneo (Flamejante) aura 1; qualquer criatura que começar seu turno dentro da aura sofre 10 de dano flamejante.
PV 300; **Sangrando** 150; veja também *imolação*
CA 33; **Fortitude** 38, **Reflexos** 31, **Vontade** 32
Resistências 20 vs. flamejante
Testes de Resistência +2
Deslocamento 4, voo 10 (pairar), voo prolongado 15
Pontos de Ação 1

(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 2; +22 vs. CA; 2d6+6 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Explosão Radiante (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Radiante**
Explosão contígua 5; +20 vs. Reflexos; 2d10+7 de dano radiante e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Imolação (livre, quando sangrar pela primeira vez; diário) ✦ **Flamejante**
Explosão contígua 2; +20 vs. Reflexos; 3d6+7 de dano flamejante e a fênix morre. Ela retorna à vida automaticamente no final do seu próximo turno, com todos os pontos de vida restaurados.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 23 (+15)	**Des** 22 (+15)	**Sab** 16 (+12)
Con 25 (+16)	**Int** 3 (+5)	**Car** 24 (+16)

Táticas da Fênix

A fênix geralmente começa o combate mergulhando no meio dos seus inimigos como um meteoro em chamas e usando *explosão radiante*. Em seguida ela paira sobre seus inimigos terrestres e desfere mordidas (aproveitando-se do seu alcance) até que sua *explosão radiante* recarregue.

Conhecimento Sobre as Fênix

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: As fênix possuem um ódio feroz e inexplicável dos mortos-vivos, atacando-os antes de qualquer outra criatura, a menos que um outro inimigo represente uma ameaça drasticamente maior.

CD 30: Embora seu corpo seja composto de chamas em vez de carne, quando uma fênix é morta, uma única pena escarlate por vezes é encontrada em suas cinzas. Se for usada como componente no ritual Reviver os Mortos, essa pena permite que o conjurador reviva uma criatura morta há até 1 ano ou que ele conceda até 1 ano de vida a uma criatura que morreu de velhice (consulte a pág. 313 do *Livro do Jogador* para obter a descrição do ritual Reviver os Mortos).

Águia Trovejante

As águias trovejantes são criaturas da tormenta e os animais de estimação prediletos dos gigantes da tempestade. Deixados por conta própria, elas preferem estabelecer seus ninhos no alto de montanhas ou em penhascos litorâneos remotos.

Águia Trovejante	**Soldado de Elite de Nível 22**
Animal elemental (Enorme)	8.300 XP

Iniciativa +21 **Sentidos** Percepção +19
PV 420; **Sangrando** 210
CA 38; **Fortitude** 36, **Reflexos** 36, **Vontade** 31
Resistências 20 vs. elétrico, 20 vs. trovejante
Testes de Resistência +2
Deslocamento 4, voo 10 (pairar), voo prolongado 15
Pontos de Ação 1

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Elétrico, Trovejante**
Alcance 2; +28 vs. CA; 2d8+6 de dano mais 1d8 de dano elétrico (mais 2d8 de dano trovejante adicional quando realizar uma investida).

Ventania (mínima 1/rodada; sem limite)
Explosão contígua 2; +26 vs. Fortitude; o alvo fica derrubado.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 23 (+17)	**Des** 26 (+19)	**Sab** 16 (+14)
Con 26 (+19)	**Int** 2 (+7)	**Car** 14 (+13)

Táticas da Águia Trovejante

A águia trovejante mergulha dos céus, investindo contra o inimigo mais próximo e usando *ventania* para derrubar os adversários. Nas rodadas seguintes, ela paira no ar enquanto continua a assediar os oponentes com *ventania* e suas mordidas (aproveitando-se do seu alcance). Quando estiver sangrando, ela voa para longe, retornando com outra investida.

Conhecimento Sobre as Águias Trovejantes

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: As águias trovejantes são comumente encontradas com gigantes da tempestade. Eles gostam de utilizar as águias no combate corpo a corpo, onde elas são capazes de subjugar seus oponentes, deixando-os vulneráveis aos ataques à distância dos gigantes.

Grupos de Encontro

Pássaros roca recém nascidos podem ser treinados como sentinelas, montarias e companheiros para uma variedade de criaturas elementais.

Encontro de Nível 13 (4.800 XP)
- ✦ 1 pássaro roca (guerrilheiro de elite de nível 14)
- ✦ 2 gigantes da colina (bruto de nível 13)
- ✦ 2 galeb duhrs convocadores das rochas (controlador de nível 11)

Encontro de Nível 19 (12.400 XP)
- ✦ 1 fênix (bruto de elite de nível 19)
- ✦ 2 arcontes do fogo de aço escaldante (soldado de nível 19)
- ✦ 1 arconte do fogo discípulo das cinzas (artilheiro de nível 20)

Encontro de Nível 22 (21.400 XP)
- ✦ 2 águias trovejantes (soldado de elite de nível 22)
- ✦ 2 bralanis dos ventos de outono (controlador de nível 19)



PÁSSARO ROCA

HEATHER HUDSON

PESADELO

Um pesadelo normalmente serve como montaria para uma criatura maligna mais poderosa. Embora superficialmente se pareça com um cavalo negro sombrio, o pesadelo é inteligente, carnívoro e cruel.

Pesadelo	**Guerrilheiro de Nível 13**
Animal mágico sombrio (Grande - Montaria)	800 XP
Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +12; visão no escuro	
PV 138; **Sangrando** 69	
CA 27 (29 contra ataques de oportunidade); **Fortitude** 26, **Reflexos** 25, **Vontade** 24	
Resistências 20 vs. flamejante; veja também *cavalgada infernal*	
Deslocamento 10, teleporte 10	
⊕**Cascos** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**	
+18 vs. CA; 1d8+6 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).	
Cavalgada Infernal (enquanto estiver sendo montado por um cavaleiro amigável de nível 13 ou superior; sem limite) ✦ **Flamejante, Montaria**	
O cavaleiro do pesadelo adquire resistência 20 vs. flamejante.	
Cascos do Inferno (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**	
O pesadelo se desloca 10 quadrados. Cada quadrado por onde ele passa fica repleto de chamas com 3 m de altura até o final do próximo turno do pesadelo. Qualquer criatura que atingir o pesadelo com um ataque corpo a corpo durante esse deslocamento, ou que ingressar em um dos quadrados em chamas, sofre 10 de dano flamejante.	
Tendência Maligno **Idiomas** –	
Perícias Tolerância +19	
For 23 (+12) **Des** 19 (+10) **Sab** 12 (+7)	
Con 26 (+14) **Int** 5 (+3) **Car** 15 (+8)	

Táticas do Pesadelo

O pesadelo emprega *cascos do inferno* para impedir a fuga de suas vítimas e em seguida pisoteia e queima seus inimigos até a morte com seus coices. Ele tira proveito de seu grande deslocamento e da habilidade de teleporte e prefere táticas de ataque-e-fuga, escolhendo vítimas que estejam longe da ajuda de seus companheiros.

Conhecimento Sobre os Pesadelos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Esses cavalos da noite recebem o nome de pesadelos devido aos sonhos aterrorizantes que causam nos mortais que sobrevivem ao ataque de um ou mais desses predadores famintos. Eles são criaturas apavorantes do Pendor das Sombras.

Embora se pareçam superficialmente com cavalos negros, eles adoram espalhar o medo antes de se aproximar para o abate. Em especial, eles gostam de deixar que suas vítimas pensem que escaparam antes de surpreendê-las com um último ataque fatal.

Os pesadelos às vezes se reúnem em pequenas manadas que se comportam como matilhas de lobos, incluindo o gosto pela carne humana. Eles caçam tanto no Pendor das Sombras quanto nas estradas solitárias do mundo material, perambulando pela noite e devorando os viajantes que encontram no caminho.

CD 25: Um pesadelo pode se submeter a servir como montaria para uma criatura maligna mais poderosa, mas antes precisa ser derrotado em combate e, por meio de força pura, ser convencido de que a servidão é única alternativa à morte.

O pesadelo estende sua resistência contra dano flamejante ao seu cavaleiro. De acordo com a lenda, espécimes particularmente poderosos também podem transportar seus cavaleiros para o Pendor das Sombras e de volta.

Ao ser morto, as chamas do pesadelo se apagam, deixando uma crina e uma cauda de cinzas que logo se dispersam.

Grupos de Encontro

Os pesadelos se reúnem em pequenas manadas, mas alguns indivíduos podem ser encontrados com - ou recrutados por - monstros mais inteligentes.

Encontro de Nível 12 (3.900 XP)
- ✦ 1 pesadelo (guerrilheiro de nível 13)
- ✦ 1 inumano da guerra comandante (soldado de nível 12)
- ✦ 6 inumanos da guerra (soldado de nível 9)

Encontro de Nível 13 (4.200 XP)
- ✦ 2 pesadelos (guerrilheiro de nível 13)
- ✦ 1 medusa combatente (soldado de elite de nível 13)
- ✦ 1 medusa arqueira (controlador de elite de nível 10)



STEPHEN CROWE

POVO-LAGARTO

O povo-lagarto habita pântanos e charnecas, alimentando-se da fauna local e expulsando ou matando aqueles que invadem seu território. Alguns indivíduos especialmente cruéis e selvagens da raça capturam e devoram outros humanoides, realizando incursões ousadas a terras vizinhas para recolher vítimas para seus banquetes.

Os homens-lagarto são excelentes nadadores e muitas vezes caem na água para seguir suas presas ou se livrar de perseguidores. Ele podem prender a respiração por até 10 minutos sem qualquer dificuldade.

Existe grande diversidade entre os membros do povo-lagarto, incluindo os escamas-verdes (a variedade mais comum) e os escamas-negras. Os escamas-negras são brutamontes estúpidos que geralmente residem nos mesmos pântanos e charcos que seus primos menores. Uma tribo de escamas-negras pode até ser inimiga de outra tribo do povo-lagarto, mas o mais comum é que elas cooperem ou mesmo se fundam numa só comunidade. Por serem extremamente burros, os escamas-negras raramente se tornam líderes de tribos mistas, mas eles frequentemente acompanham grupos de ataque ou servem como guarda-costas para o líder da tribo ou os místicos do charco.

Conhecimento Sobre o Povo-Lagarto

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: O povo-lagarto prefere climas úmidos. Eles vivem em charcos quentes ou temperados, pântanos e selvas, ou mais raramente em complexos de cavernas alagadas.

O povo-lagarto ocasionalmente comercializa com humanoides em quem confiam (geralmente halflings), buscando mercadorias finalizadas por escambo. As tribos que costumam caçar outros humanoides geralmente não desenvolvem qualquer atividade comercial.

CD 20: O povo-lagarto é ovíparo, mas seus indivíduos alcançam rapidamente a idade adulta: aos 2 anos de idade, já estão totalmente desenvolvidos. As tribos mantém incubadoras comunitárias onde são depositados e lacrados todos os ovos e os filhotes são criados por toda a tribo. Não existem relações paternais entre o povo-lagarto.

O povo-lagarto possui uma sociedade patriarcal, onde os membros mais poderosos governam os demais na posição de cacique. Os xamãs e místicos geralmente atuam como seus conselheiros.

CD 25: O povo-lagarto não cultua deuses, mas tribos grandes frequentemente elevam um de seus membros ao status de divindade viva. Esse indivíduo se torna o rei lagarto da tribo. Um rei lagarto geralmente possui força, ferocidade e inteligência incomuns, podendo ter sido corrompido por seres primordiais ou demônios. Criaturas reptilianas poderosas, como os dragões, às vezes usurpam o papel do rei e comandam a lealdade da tribo.

Grupos de Encontro

Insulares e ferozes, o povo-lagarto raramente une forças com outros humanoides. Contudo, eles frequentemente domam répteis como os beemotes, crocodilos ou dragonetes, ou servem a monstros mais poderosos, como dragões.

Encontro de Nível 4 (900 XP)
- 2 escamas-verdes caçadores (guerrilheiro de nível 4)
- 2 crocodilos mandíbula tenaz (soldado de nível 4)
- 1 horror de vinhas (controlador de nível 5)

Encontro de Nível 6 (1.300 XP)
- 1 escama-verde místico do charco (controlador de nível 6)
- 2 escamas-negras agressores (bruto de nível 6)
- 1 escama-verde dardejador (espreitador de nível 5)
- 2 escamas-verdes caçadores (guerrilheiro de nível 4)

Escama-Verde Caçador — **Guerrilheiro de Nível 4**
Humanoide natural (Médio - Réptil) — 175 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +8
PV 54; **Sangrando** 27
CA 17; **Fortitude** 15, **Reflexos** 14, **Vontade** 13
Deslocamento 6 (caminhar no pântano)
⊕ **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+9 vs. CA; 1d8+3 de dano.
⸸ **Ataque Lateral** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O escama-verde ajusta e realiza um ataque básico corpo a corpo.
Tendência Imparcial **Idiomas** Dracônico
Perícias Atletismo +10, Natureza +8

For 17 (+5)	**Des** 15 (+4)	**Sab** 12 (+3)
Con 14 (+4)	**Int** 8 (+1)	**Car** 8 (+1)

Equipamento escudo leve, lança

Táticas do Escama-Verde Caçador

Os escamas-verdes caçadores gostam de colocar armadilhas e emboscar suas presas. Em combate, eles utilizam seu *ataque lateral* para manobrar e flanquear os adversários.

Escama-Verde Dardejador — **Espreitador de Nível 5**
Humanoide natural (Médio - Réptil) — 200 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +9
PV 50; **Sangrando** 25
CA 18; **Fortitude** 14, **Reflexos** 17, **Vontade** 14
Deslocamento 6 (caminhar no pântano)
⊕ **Clava** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+10 vs. CA; 1d6+1 de dano.
Zarabatana (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
Carregar a zarabatana requer uma ação mínima; à distância 6/12; +10 vs. CA; 1 de dano e o escama-verde dardejador realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +8 vs. Fortitude; o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos).
Franco-Atirador
Se um escama-verde dardejador está escondido e fracassa num ataque à distância, ele permanece escondido.
Tendência Imparcial **Idiomas** Dracônico
Perícias Atletismo +8, Furtividade +11

For 13 (+3)	**Des** 18 (+6)	**Sab** 15 (+4)
Con 14 (+4)	**Int** 8 (+1)	**Car** 8 (+1)

Equipamento clava, zarabatana com 20 dardos envenenados.

Táticas do Escama-Verde Dardejador

Os escamas-verdes dardejadores se escondem no mato e atacam com suas zarabatanas, usando sua furtividade e o poder *franco-atirador* para continuarem escondidos.

Escama-Verde Místico do Charco	**Controlador de Nível 6 (Líder)**
Humanoide natural (Médio - Réptil)	250 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +7

Bênção do Charco (Cura) aura 5; qualquer aliado que começar seu turno dentro da aura recupera 3 pontos de vida.

PV 70; **Sangrando** 35

CA 19; **Fortitude** 15, **Reflexos** 14, **Vontade** 19

Deslocamento 6 (caminhar no pântano)

⊕ **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+7 vs. CA; 1d8+2 de dano.

✲ **Aperto do Pântano** (padrão; encontro) ✦ **Zona**
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +9 vs. Reflexos; o alvo fica imobilizado (TR encerra). A zona se torna terreno pantanoso acidentado até o final do encontro.

✲ **Nuvem do Brejo** (padrão; recarrega ⚄ ⚅) + **Venenoso**
Explosão de área 2 a até 10 quadrados; +9 vs. Fortitude; 2d8+4 de dano venenoso e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do místico do charco.

Tendência Imparcial **Idiomas** Dracônico

Perícias Atletismo +10, Natureza +12

For 15 (+5)	**Des** 13 (+4)	**Sab** 19 (+7)
Con 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 12 (+4)

Equipamento lança, peitoral de ossos

Táticas do Escama-Verde Místico do Charco

O místico do charco normalmente inicia o combate usando *aperto* do pântano para imobilizar os inimigos e criar um terreno acidentado pelo qual seus aliados podem se mover com impunidade. Ele permanece próximo dos aliados para que eles tirem proveito de sua aura *bênção do charco*, atacando com sua lança e usando *nuvem do brejo* sempre que o poder fica disponível.

Escama-Negra Agressor	**Bruto de Nível 6**
Humanoide natural (Médio - Réptil)	250 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +9

PV 86; **Sangrando** 43

CA 18; **Fortitude** 19, **Reflexos** 16, **Vontade** 14

Deslocamento 8 (caminhar no pântano)

⊕ **Clava Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +9 vs. CA; 1d10+6 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado.

Bofetada com a Cauda (padrão; sem limite)
+7 vs. Reflexos; 1d8+6 de dano e o alvo fica derrubado.

Tendência Imparcial **Idiomas** Dracônico

Perícias Atletismo +14

For 22 (+9)	**Des** 16 (+6)	**Sab** 12 (+4)
Con 16 (+6)	**Int** 5 (+0)	**Car** 6 (+1)

Equipamento clava grande

Táticas do Escama-Negra Agressor

O escama-negra agressor pulveriza seus inimigos com sua clava grande e, se possível, os empurra até o alcance dos seus aliados.

(Da esquerda para a direita) escama-verde místico do charco, escama-negra agressor, escama-verde caçador e escama-verde dardejador



STEVE PRESCOTT

QUIMERA

As quimeras tem a ambição de um dragão quando se trata de tesouros e decoram suas cavernas com as quinquilharias e os ossos de suas presas. Elas são capazes de sobreviver em qualquer clima, desde que haja alimento em abundância.

Quimera	**Bruto de Elite de Nível 15**
Animal mágico natural (Grande)	2.400 XP
Iniciativa +10	**Sentidos** Percepção +14; visão 360°, visão no escuro
PV 366; **Sangrando** 183; veja também *sopro sangrento*	
CA 27; **Fortitude** 29, **Reflexos** 23, **Vontade** 24	
Resistências 10 vs. flamejante	
Testes de Resistência +2	
Deslocamento 6, voo 10 (desajeitado), voo prolongado 15	
Pontos de Ação 1	
(+) **Mordida do Leão** (padrão; sem limite)	
+18 vs. CA; 2d8+7 de dano.	
+ **Investida do Aríete** (padrão; sem limite)	
A quimera realiza uma investida; +19 vs. CA; 1d10+11 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado ou fica derrubado.	
+ **Ameaça Tripla** (padrão; sem limite)	
A quimera realiza os três ataques corpo a corpo abaixo, cada um contra um alvo diferente:	
Mordida do Leão +18 vs. CA; 2d8+7 de dano.	
Mordida do Dragão +18 vs. CA; 3d6+7 de dano.	
Chifrada do Aríete +18 vs. CA; 1d10+7 de dano e o alvo fica derrubado.	
Sopro de Dragão (padrão; encontro) ✦ **Flamejante**	
Rajada contígua 5; +16 vs. Reflexos; 2d6+3 de dano e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).	
Sopro Sangrento (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro)	
A quimera recarrega e usa seu *sopro de dragão*.	
Tendência Imparcial	**Idiomas** Comum, Dracônico
For 24 (+14)	**Des** 17 (+10)	**Sab** 14 (+9)
Con 23 (+13)	**Int** 5 (+4)	**Car** 17 (+10)

Táticas da Quimera

A quimera começa o combate atacando o inimigo mais próximo com sua *investida do aríete*. Em seguida ela manobra para se posicionar de forma a empregar sua *ameaça tripla* ou o *sopro de dragão*. Na primeira vez que usar sua *ameaça tripla*, ela gasta um ponto de ação para repetir a ação no mesmo turno. A quimera libera o *sopro de dragão* novamente quando sangrar pela primeira vez, mirando no grupo de adversários maior e mais próximo.

Conhecimento Sobre as Quimeras

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: As quimeras são carnívoros hostis que vivem em cavernas e saqueiam os campos em busca de comida. Embora tenham três cabeças, não são muito inteligentes.

CD 25: Apesar de sua inteligência pouco aguçada, as quimeras podem ser treinadas para servirem como guardas ou montaria.

A cabeça de dragão da quimera normalmente se assemelha à de um dragão vermelho, embora outros aspectos de dragões cromáticos sejam possíveis. O tipo de dano do sopro da quimera muda de acordo com a cor da cabeça de dragão (por exemplo, uma cabeça de dragão negro causa dano ácido) e a resistência da criatura também muda para o tipo de dano correspondente.


QUIMERA

Grupos de Encontro

As quimeras são comumente encontradas em pares ou trios. Algumas criaturas inteligentes às vezes treinam as quimeras como animais de estimação ou de guarda.

Encontro de Nível 15 (6.400 XP)
- 2 quimeras (bruto de elite de nível 15)
- 2 gigantes da colina (bruto de nível 13)

Encontro de Nível 15 (6.400 XP)
- 1 quimera (bruto de elite de nível 15)
- 1 azer capataz (controlador de nível 17)
- 6 azer combatentes (lacaio de nível 17)

JAMES ZHANG

RAKSHASA

Apesar de suas feições bestiais, os rakshasas são inteligentes, cruéis e sofisticados. Embora exista uma enorme variedade dessas criaturas, todas possuem algumas características em comum: a cabeça de um felino, as garras invertidas e o apreço pelo luxo.

Os rakshasas costumam esconder sua verdadeira aparência, usando magias de ilusão para adotar os disfarces que mais lhe convêm. Eles normalmente se passam por nobres ou mercadores ricos, mentindo e manipulando outras criaturas para que cumpram suas ordens. Os rakshasas preferem despistar supostos adversários em vez de combatê-los, mas se isso for necessário, são ferozes e implacáveis.

Um rakshasa tem a cabeça de um felino predador, geralmente um tigre, assim como uma pelagem densa e mãos dotadas de garras. Eles se vestem com tecidos finos e joias caras. Ao observar atentamente, percebe-se que as mãos dessas criaturas são invertidas,- uma característica sutil que torna ainda mais perturbadora sua aparência.

Conhecimento Sobre os Rakshasas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: Os rakshasa são humanoides maléficos e traiçoeiros que apreciam o luxo. Eles empregam poderosas magias de ilusão para esconder suas verdadeiras formas enquanto se passam por nobres, príncipes mercadores, senhores do crime e outros indivíduos ricos e influentes.

CD 25: Independente de seu tipo, todos os rakshasas possuem uma característica bastante peculiar. A articulação de suas mãos é invertida em relação à de outros humanoide, de forma que quando ele está de pé com os braços ao longo do corpo, suas palmas se voltam para fora e não para dentro. Essa particularidade não diminui sua destreza manual nem sua capacidade de empunhar armas.



Rakshasa combatente

CD 30: De acordo com algumas lendas, os rakshasas foram gerados por demônios que fugiram do Abismo e chegaram ao mundo natural há muito tempo. Muitos rakshasas desmentem essas lendas, afirmando orgulhosamente que sua espécie jamais poderia ter uma origem tão degenerada, contudo sua crueldade muitas vezes sugere uma origem demoníaca.

Rakshasa Combatente — **Soldado de Nível 15**
Humanoide natural (Médio) — 1.200 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +16; visão na penumbra
PV 142; **Sangrando** 71
CA 31; **Fortitude** 29, **Reflexos** 28, **Vontade** 28
Deslocamento 6

(+) **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O rakshasa combatente faz duas jogadas de ataque e utiliza o melhor resultado; +21 vs. CA; 1d8+5 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do rakshasa.

(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+21 vs. CA; 1d8+5 de dano.

↓ **Acometida do Tigre** (reação imediata, quando um inimigo marcado a até 5 quadrados ajusta; sem limite) ✦ **Arma**
O rakshasa ajusta para o quadrado mais próximo adjacente ao inimigo e realiza um ataque básico contra ele.

Véu da Enganação (mínima; sem limite) ✦ **Ilusão**
O rakshasa combatente é capaz de se disfarçar para parecer-se com um humanoide Médio. Um teste de Intuição (resistido pelo teste de Blefe do rakshasa) consegue penetrar o disfarce.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Atletismo +15, Blefe +14, Intimidação +14

For 20 (+12)	**Des** 18 (+11)	**Sab** 18 (+11)
Con 14 (+9)	**Int** 12 (+8)	**Car** 14 (+9)

Equipamento brunea, escudo pesado, espada longa

Táticas do Rakshasa Combatente

Um rakshasa combatente luta com sua espada longa, marcando os adversários para usar a *acometida do tigre* nas rodadas seguintes.

Rakshasa Arqueiro — **Artilheiro de Nível 15**
Humanoide natural (Médio) — 1.200 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +16; visão na penumbra
PV 110; **Sangrando** 55
CA 28; **Fortitude** 24, **Reflexos** 26, **Vontade** 25
Deslocamento 6

(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+19 vs. CA; 1d8+3 de dano.

➶ **Arco Longo** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 20/40; +20 vs. CA; 1d10+5 de dano.

➶ **Ataque Duplo** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O rakshasa arqueiro desfere dois ataques com seu arco longo contra um único alvo ou contra dois alvos a até 3 quadrados entre si.

➶ **Flecha Fantasma** (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Arma, Necrótico**
Requer arco longo; à distância 20/40; +20 vs. Reflexos; 1d10+5 de dano necrótico e o alvo não pode gastar pulsos de cura (TR encerra).

Véu da Enganação (mínima; sem limite) ✦ **Ilusão**
O rakshasa arqueiro é capaz de se disfarçar para parecer-se com um humanoide Médio. Um teste de Intuição (resistido pelo teste de Blefe do rakshasa) consegue penetrar o disfarce.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Blefe +14, Intimidação +14

For 17 (+10)	**Des** 20 (+12)	**Sab** 18 (+11)
Con 14 (+9)	**Int** 12 (+8)	**Car** 14 (+9)

Equipamento arco longo, aljava com 30 flechas

PETE VENTERS (2)



Rakshasa assassino

Táticas do Rakshasa Arqueiro

O rakshasa arqueiro se mantém à distância e ataca com seu arco, usando *ataque duplo* sempre que possível e *flecha fantasma* contra os inimigos que estiverem sangrando.

Rakshasa Assassino **Guerrilheiro de Nível 17**
Humanoide natural (Médio) 1.600 XP

Iniciativa +16 **Sentidos** Percepção +16; visão na penumbra
PV 160; **Sangrando** 80
CA 31; **Fortitude** 29, **Reflexos** 31, **Vontade** 29
Deslocamento 6; veja também *forma sombria*

Espada Curta (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+22 vs. CA; 1d6+6 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O rakshasa assassino realiza dois ataques básicos corpo a corpo.

Distração Fantasmal (mínima; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Ilusão**
Explosão contígua 1; +20 vs. Vontade; o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do rakshasa assassino.

Vantagem de Combate
O rakshasa assassino causa 2d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Véu da Enganação (mínima; sem limite) ✦ **Ilusão**
O rakshasa assassino é capaz de se disfarçar para parecer-se com um humanoide Médio. Um teste de Intuição (resistido pelo teste de Blefe do rakshasa) consegue penetrar o disfarce.

Forma Sombria
Se o rakshasa assassino se deslocar pelo menos 2 quadrados, ele adquire a qualidade alternância (consulte o glossário) até o final do seu turno.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Acrobacia +18, Atletismo +16, Blefe +17, Furtividade +18

For 18 (+12)	**Des** 22 (+14)	**Sab** 16 (+11)
Con 16 (+11)	**Int** 12 (+9)	**Car** 18 (+12)

Equipamento cota de malha, 2 espadas curtas

Táticas do Rakshasa Assassino

O rakshasa assassino tenta atacar de tocaia para obter vantagem de combate. Se conseguir se deslocar pelo menos 2 quadrados no seu turno, usa sua *forma sombria* para atravessar barreiras sólidas ao se aproximar do alvo. Em seguida ele utiliza *distração fantasmal* para obter vantagem de combate contra sua presa antes de realizar um *ataque duplo*.

Rakshasa Nobre **Controlador de Nível 19**
Humanoide natural (Médio) 2.400 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +19; visão na penumbra
PV 178; **Sangrando** 89
CA 33; **Fortitude** 31, **Reflexos** 33, **Vontade** 34; veja também *imagem fantasmal*
Deslocamento 7

Garra (padrão; sem limite)
+22 vs. CA; 1d6+3 de dano e o alvo fica cego até o final do próximo turno do rakshasa nobre.

Retorção Mental (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
À distância 20; +22 vs. Vontade; 3d6+7 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Atração Fantasmal (padrão; sem limite) ✦ **Encanto**
À distância 10; +22 vs. Vontade; o alvo é conduzido 5 quadrados.

Miragem Assustadora (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Medo**
À distância 5; +22 vs. Vontade; 4d8+7 de dano psíquico, o alvo é empurrado 5 quadrados e fica atordoado (TR encerra).

Véu da Enganação (mínima; sem limite) ✦ **Ilusão**
O rakshasa nobre é capaz de se disfarçar para parecer-se com um humanoide Médio. Um teste de Intuição (resistido pelo teste de Blefe do rakshasa) consegue penetrar o disfarce.

Imagem Fantasmal (mínima; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Ilusão**
Até o final do próximo turno do rakshasa nobre, qualquer criatura que atacar sua CA ou sua defesa de Reflexos deve fazer duas jogadas de ataque e utilizar o pior resultado. Contudo, se um dos resultados for um sucesso decisivo, ele deve ser utilizado.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Arcanismo +20, Atletismo +17, Blefe +21, Diplomacia +21, História +20, Intuição +19, Intimidação +21

For 16 (+12)	**Des** 20 (+14)	**Sab** 20 (+14)
Con 18 (+13)	**Int** 22 (+15)	**Car** 24 (+16)

Táticas do Rakshasa Nobre

O rakshasa nobre desdenha o combate corpo a corpo e prefere usar seu poder *retorção mental* à distância. Ele emprega *miragem assustadora* contra os inimigos que se aproximam demais ou *atração fantasmal* para conduzir o alvo para um terreno perigoso. Se for forçado ao combate corpo a corpo, ele emprega *imagem fantasmal* sempre que possível para distorcer sua verdadeira localização enquanto desfere ataques com as garras. Se conseguir cegar um adversário com suas garras, ele tenta se afastar para uma posição de onde possa continuar realizando ataques à distância.

A Reencarnação dos Rakshasa

Os rakshasas, sendo espíritos demoníacos mascarados pela carne, estão presos ao mundo material. Quando são mortos, eles reencarnam em algum lugar aleatório depois de dias, meses ou até mesmo anos de tormento perambulando como espíritos desencarnados. Um rakshasa reencarnado acorda completamente saudável, com domínio total de suas memórias e habilidades. Eles muitas vezes buscam vingança contra aqueles que o destruíram em sua encarnação anterior, mas o mundo é vasto e a vida dos mortais é curta. Dizem que os rakshasas só podem ser realmente mortos por uma arma especialmente abençoada que atravesse seu coração.

Rakshasa Cavaleiro Aterrador	**Soldado de Nível 24**
Humanoide natural (Médio)	6.050 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +22; visão na penumbra

Aura da Perdição aura 5; os inimigos dentro da aura recuperam apenas metade dos pontos de vida ao gastar um pulso de cura.

PV 220; **Sangrando** 110

CA 40; **Fortitude** 40, **Reflexos** 37, **Vontade** 38

Deslocamento 6

⊕ **Espada Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O rakshasa cavaleiro aterrador faz duas jogadas de ataque e utiliza o melhor resultado; +29 vs. CA; 1d8+7 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do rakshasa.

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
+29 vs. CA; 1d8+7 de dano.

Ataque Triplo (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O rakshasa cavaleiro aterrador realiza três ataques básicos corpo a corpo. Se dois ou mais atingirem o mesmo alvo, ele fica pasmo (TR encerra).

Véu da Enganação (mínima; sem limite) ✦ **Ilusão**
O rakshasa cavaleiro aterrador é capaz de se disfarçar para parecer-se com um humanoide Médio. Um teste de Intuição (resistido pelo teste de Blefe do rakshasa) consegue penetrar o disfarce.

Deslocamento do Cavaleiro (movimento; recarrega ⚄ ⚅)
O rakshasa cavaleiro aterrador voa 6 quadrados. Ele deve aterrissar no final do seu deslocamento ou cai.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

Perícias Atletismo +22, Blefe +21, Intimidação +21, Intuição +22

For 25 (+19)	**Des** 19 (+16)	**Sab** 21 (+17)
Con 20 (+17)	**Int** 15 (+14)	**Car** 18 (+16)

Equipamento brunea, escudo pesado, espada longa

Táticas do Rakshasa Cavaleiro Aterrador

O rakshasa cavaleiro aterrador utiliza *ataque triplo* sempre que possível, enquanto emprega *deslocamento do cavaleiro* para contornar terrenos acidentados ou de impedimento.

Grupos de Encontro

Os rakshasas normalmente andam sozinhos. Eles também podem dispor de aliados e lacaios que enganaram ou forçaram a servi-los.

Encontro de Nível 15 (6.400 XP)
- 2 rakshasas arqueiros (artilheiro de nível 15)
- 2 rakshasas combatentes (soldado de nível 15)
- 2 escorpiões aguilhoadores infernais (soldado de nível 13)

Encontro de Nível 16 (7.600 XP)
- 1 rakshasa assassino (guerrilheiro de nível 17)
- 1 yuan-ti maledicente discípulo de Zehir (controlador de nível 17)
- 2 yuan-ti maledicentes recitantes (artilheiro de nível 15)
- 2 yuan-ti abominações (soldado de nível 14)



Rakshasa nobre

Encontro de Nível 16 (7.600 XP)
- 1 rakshasa nobre (controlador de nível 19)
- 1 rakshasa assassino (guerrilheiro de nível 17)
- 3 rakshasas combatentes (soldado de nível 15)

Encontro de Nível 18 (11.600 XP)
- 1 rakshasa nobre (controlador de nível 19)
- 2 rakshasas combatentes (soldado de nível 15)
- 2 cambiontes magos do fogo infernal (artilheiro de nível 18)
- 2 cobras das sombras (guerrilheiro de nível 16)

Encontro de Nível 24 (28.350 XP)
- 2 rakshasas cavaleiros aterradores (soldado de nível 24)
- 2 wyverns apavorantes (guerrilheiro de nível 24)
- 1 diabo da guerra (bruto de nível 22)

PETE VENTERS

RASTEJADOR DA CARNIÇA

Os rastejadores da carniça se alimentam de cadáveres, mas nem sempre limitam sua dieta aos mortos. Eles são carniceiros agressivos temidos por seus tentáculos paralisantes.

Rastejador da Carniça	**Controlador de Nível 7**
Animal aberrante (Grande)	300 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +5; visão no escuro
PV 81; **Sangrando** 40
CA 20; **Fortitude** 19, **Reflexos** 18, **Vontade** 17
Deslocamento 6, escalar 6 (patas de aranha)

⊕ **Tentáculos** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 2; +10 vs. Fortitude; 1d4+5 de dano e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra ambos). *Fracasso no segundo TR:* O alvo fica atordoado em vez de imobilizado (TR encerra ambos). Os testes de resistência feitos contra os tentáculos paralisantes do rastejador da carniça sofrem -2 de penalidade.

Mordida (padrão; sem limite)
+12 vs. CA; 1d10 +5 de dano.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 20 (+8)	**Des** 16 (+6)	**Sab** 14 (+5)
Con 17 (+6)	**Int** 2 (-1)	**Car** 16 (+6)

Táticas do Rastejador da Carniça

Os rastejadores da carniça (de qualquer tamanho) protegem sua comida e atacam afoitamente os invasores. Eles não têm qualquer senso tático, mas instintivamente se concentram em um ou dois adversários por vez, contando apenas com a eficácia dos seus tentáculos venosos. Os rastejadores da carniça geralmente só mordem alvos atordoados.

Conhecimento Sobre os Rastejadores da Carniça

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 15: Os rastejadores da carniça devem ser o resultado das experiências de algum mago insano. Eles se alimentam de carne putrefata (daí seu nome), mas atacam com agressividade qualquer um que invada seu território.

CD 25: Os rastejadores da carniça põem seus ovos em cadáveres ou em montes de sobras. Quando chocam, centenas de larvas irrompem e começam a devorar umas às outras. Felizmente, nesse estágio seu veneno é fraco demais para prejudicar alguém e somente algumas larvas sobrevivem até a idade adulta.

Grupos de Encontro

Criaturas humanoides e aberrantes às vezes empregam os rastejadores da carniça para dispor de detritos. Alguns conseguem até mesmo treiná-los como montarias ou animais de guarda.

Encontro de Nível 7 (1.500 XP)
✦ 2 rastejadores da carniça (controlador de nível 7)
✦ 3 otiugues (soldado de nível 7)

Rastejador da Carniça Enorme	**Controlador de Elite de Nível 17**
Animal aberrante (Enorme)	3.200 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +11; visão no escuro
PV 332; **Sangrando** 166; veja também *rajada de tentáculos*
CA 32; **Fortitude** 31, **Reflexos** 30, **Vontade** 29
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6, escalar 6 (patas de aranha)
Pontos de Ação 1

⊕ **Tentáculos** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 3; +20 vs. Fortitude; 2d4+7 de dano e o alvo sofre 10 de dano venenoso contínuo, fica lento (TR encerra ambos) e é puxado 1 quadrado. *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra ambos). *Fracasso no segundo TR:* O alvo fica atordoado em vez de imobilizado (TR encerra ambos). Os testes de resistência feiros contra os tentáculos paralisantes do rastejador da carniça enorme sofrem -5 de penalidade.

Mordida (padrão; sem limite)
+22 vs. CA; 2d8 +7 de dano.

Rajada de Tentáculos (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez) ✦ **Venenoso**
Rajada contígua 3; +20 vs. Fortitude; 1d4+5 de dano e o alvo sofre 5 de dano venenoso contínuo e fica lento (TR encerra ambos). *Fracasso no primeiro TR:* O alvo fica imobilizado em vez de lento (TR encerra ambos). *Fracasso no segundo TR:* O alvo fica atordoado em vez de imobilizado (TR encerra ambos). Os testes de resistência feitos contra os tentáculos paralisantes do rastejador da carniça enorme sofrem -5 de penalidade.

Alcance Ameaçador
O rastejador da carniça enorme pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (3 quadrados).

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 25 (+15)	**Des** 18 (+12)	**Sab** 16 (+11)
Con 22 (+14)	**Int** 4 (+5)	**Car** 18 (+12)



DAVID GRIFFITH

RATO

Os ratos preferem viver nos subterrâneos, saindo à superfície apenas durante a noite. Eles espreitam os esgotos e becos escuros de aldeias e cidades, atraídos pela abundância de alimento e ocasionalmente vivem em cavernas escuras, ruínas e moitas densas no mato.

Conhecimento Sobre os Ratos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os ratos são sagrados para Torog, o Rei Rastejante. A presença dessas pequenas criaturas são presságios da peste, podridão e do colapso de cidades decadentes.

Rato Gigante — **Lacaio de Nível 1**
Animal natural (Pequeno) — 25 XP

Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 15; **Fortitude** 13, **Reflexos** 15, **Vontade** 12
Deslocamento 6, escalar 3
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+6 vs. CA; 3 de dano.
Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 12 (+1)	**Des** 17 (+3)	**Sab** 10 (+0)
Con 12 (+1)	**Int** 2 (-4)	**Car** 6 (-2)

Táticas do Rato Gigante

Os ratos gigantes se aglomeram sobre o alvo mais próximo, fugindo quando aproximadamente metade deles for morto.

Rato Atroz — **Bruto de Nível 1**
Animal natural (Médio) — 100 XP

Iniciativa +2 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 38; **Sangrando** 19
CA 15; **Fortitude** 15, **Reflexos** 13, **Vontade** 11
Imunidades febre imunda (veja abaixo)
Deslocamento 6, escalar 3
(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Doença**
+4 vs. CA; 1d6+2 de dano e o alvo contrai febre imunda (veja abaixo).
Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +7

For 14 (+2)	**Des** 15 (+2)	**Sab** 10 (+0)
Con 18 (+4)	**Int** 3 (-4)	**Car** 6 (-2)

Táticas do Rato Atroz

Os ratos atrozes são criaturas sorrateiras que gostam de caçar em pequenas matilhas, esgueirando-se até as presas e enfrentando uma criatura de cada vez.

Enxame de Ratos — **Guerrilheiro de Nível 2**
Animal natural (Médio - Enxame) — 125 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra
Ataque em Enxame aura 1; usando uma ação livre, o enxame de ratos realiza um ataque básico contra qualquer inimigo que começar seu turno dentro da aura.
PV 36; **Sangrando** 18
CA 15; **Fortitude** 12, **Reflexos** 14, **Vontade** 11
Resistências metade do dano de ataques corpo a corpo ou à distância; **Vulnerabilidades** 5 a ataques contíguos ou de área
Deslocamento 4, escalar 2
(+) **Enxame de Dentes** (padrão; sem limite)
+6 vs. CA; 1d6+3 de dano e 3 de dano contínuo (TR encerra).
Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 12 (+2)	**Des** 17 (+4)	**Sab** 10 (+1)
Con 12 (+2)	**Int** 2 (-3)	**Car** 9 (+0)

Táticas do Enxame de Ratos

Os enxames de ratos são mais determinados e ferozes do que os ratos comuns, simplesmente atacando qualquer coisa que pareça comestível.

Grupos de Encontro

Os kobolds e goblins às vezes utilizam ratos em armadilhas ardilosas para abater aventureiros desavisados que caem em fossos com estacas ou cavernas alagadas. Ratos monstruosos também são vistos juntos com homens-ratos em suas incursões.

Encontro de Nível 3 (750 XP)
- ✦ 2 kobolds atiradores (artilheiro de nível 1)
- ✦ 2 enxames de ratos (guerrilheiro de nível 2)
- ✦ 3 ratos atrozes (bruto de nível 1)



Febre Imunda — Doença de Nível 3 — **Teste de Tolerância CD 16 melhorar, CD 11 estabilizar, CD 10 ou menos piorar**

O alvo é curado. ◀ **Efeito Inicial:** O alvo perde 1 pulso de cura. ◀▶ O alvo sofre -2 de penalidade na CA e nas defesas de Fortitude e Reflexos. ▶ **Estágio Final:** O alvo sofre -2 de penalidade na CA e nas defesas de Fortitude e Reflexos. Ele perde todos os pulsos de cura e não pode recuperar pontos de vida.

WARREN MAHY

RETALHADOR

Os retalhadores são grandes colecionadores, coletando itens raros e dispondo-os em galerias em seus covis cavernosos.

A coleção de um retalhador o define como indivíduo. A maioria dos retalhadores escolhe um tipo específico de tesouros, enquanto os monarcas mantém várias coleções. Algumas coleções comuns incluem crânios, armas, pedras preciosas, itens mágicos, livros, ovos de monstros e corações de vítimas.

Retalhador	**Soldado de Nível 25**
Humanoide aberrante (Médio)	7.000 XP

Iniciativa +21 **Sentidos** Percepção +18; visão na penumbra
PV 234; **Sangrando** 117
CA 42; **Fortitude** 40, **Reflexos** 38, **Vontade** 32
Deslocamento 6, voo 10 (pairar)

⊕ **Braço-Espada** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +30 vs. CA (+32 contra inimigos sangrando); 2d6+9 de dano (dec. 2d6+21) e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do retalhador; veja também *oportunista malévolo*.

↯ **Golpe Súbito** (reação imediata, quando um inimigo adjacente ajusta; sem limite)
O retalhador realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo em questão. Se obtiver sucesso, o ataque causa 2d6 de dano adicional.

Oportunista Malévolo
Os ataques de oportunidade do retalhador causam 2d6 de dano adicional.

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo
Perícias Furtividade +24, Tolerância +25

For 28 (+21)	**Des** 24 (+19)	**Sab** 13 (+13)
Con 26 (+20)	**Int** 10 (+12)	**Car** 10 (+12)



STEVE ARGYLE

Táticas do Retalhador

O retalhador mergulha sobre os adversários e os golpeia com seu braço-espada, usando o poder *golpe súbito* contra aqueles que tentam ajustar para se afastar. A criatura fica enraivecida ao ver o sangue dos adversários e ataca aqueles que estiverem sangrando com maior precisão.

Retalhador Monarca	**Guerrilheiro de Nível 26 (Líder)**
Humanoide aberrante (Grande)	9.000 XP

Iniciativa +24 **Sentidos** Percepção +20; visão na penumbra
PV 238; **Sangrando** 119
CA 40; **Fortitude** 36, **Reflexos** 38, **Vontade** 32
Deslocamento 6, voo 10 (pairar); veja também *ataque aéreo de passagem*

⊕ **Braço-Espada** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +31 vs. CA; 2d6+10 de dano (dec. 2d6+22) mais 2d6 de dano adicional se o monarca estiver flanqueando o alvo.

↯ **Ataque Aéreo de Passagem** (padrão; sem limite)
O retalhador monarca voa 10 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. O monarca não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Marca da Morte (padrão; encontro)
À distância 10; os aliados do retalhador recebem +2 de bônus nas jogadas de ataque e causam 10 de dano adicional contra o alvo.

Tendência Maligno **Idiomas** Dialeto Subterrâneo
Perícias Arcanismo +22, Furtividade +27, Intimidação +21, Tolerância +24

For 30 (+23)	**Des** 28 (+22)	**Sab** 15 (+15)
Con 22 (+19)	**Int** 18 (+17)	**Car** 16 (+16)

Táticas do Retalhador Monarca

O retalhador monarca coloca sua *marca da morte* sobre o inimigo que considera mais perigoso e então ordena que seus subalternos ataquem esse indivíduo enquanto enfrenta as presas mais fracas usando seu braço-espada e o poder *ataque aéreo de passagem*.

Conhecimento Sobre os Retalhadores

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração bem-sucedido.

CD 25: Os retalhadores são criaturas insectoides que habitam o Subterrâneo. Um de seus braços termina numa lâmina de cimitarra.

CD 30: Os retalhadores vivem em agrupamentos de "ninhadas espirais" construídas com recursos extraídos dos arredores. À distância, essas torres parecem estalactites ou estalagmites feitas de papel branco-acinzentado, mas na verdade as estruturas são duras como pedra.

Grupos de Encontro

Os retalhadores ocasionalmente se aliam com outros habitantes do Subterrâneo, como devoradores de mentes, observadores e orbes murmurantes.

Encontro de Nível 25 (37.000 XP)
- 4 retalhadores (soldado de nível 25)
- 1 retalhador monarca (guerrilheiro de nível 26)

Encontro de Nível 29 (76.000 XP)
- 3 retalhadores (soldado de nível 25)
- 1 orbe murmurante (controlador solitário de nível 27)

Os sabujos são animais ferozes que servem como companheiros leais de uma grande variedade de criaturas, geralmente ajudando seus mestres a caçar, rastrear e matar as presas.

Sabujo Caçador Selvagem

Os principais nobres da Agrestia das Fadas criam esses mastins como caçadores. Eles são selvagens e perigosos, ansiosos para abater qualquer presa contra a qual sejam acossados.

Táticas do Sabujo Caçador Selvagem

Os sabujos caçadores selvagens rosnam constantemente, enchendo os corações dos mortais próximos com um terror esmagador. Em combate eles começam com algumas rodadas de ataque-e-fuga para atormentar e separar sua presa dos aliados dela.

Conhecimento Sobre os Sabujos Caçadores Selvagens

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 25: Por beberem das fontes puras da Agrestia das Fadas, os sabujos caçadores selvagens são imbuídos de um vigor inigualável por espécimes inferiores. Eles protegem incansavelmente as mansões dos nobres eladrin e os acompanham em grandes caçadas.

Sabujo Caçador Selvagem **Guerrilheiro de Nível 21**
Animal mágico feérico (Médio) 3.200 XP

Iniciativa +21 **Sentidos** Percepção +23; visão na penumbra
Rosnado Ameaçador (Medo) aura 10; os inimigos dentro da aura sofrem -2 de penalidade em todas as defesas.
PV 205; **Sangrando** 102
CA 35 (37 contra ataques de oportunidade); **Fortitude** 34, **Reflexos** 33, **Vontade** 32
Deslocamento 10, voo 10 (desajeitado); veja também *ataque corpo a corpo em movimento*
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+26 vs. CA; 1d8+10 de dano (1d8+20 contra inimigos imobilizados) e o alvo fica incapacitado de se teleportar e lento (TR encerra ambos). Se já estiver lento, o alvo fica imobilizado.
† **Ataque Corpo a Corpo em Movimento** (padrão; sem limite)
O sabujo caçador selvagem se move 5 quadrados e desfere uma mordida em qualquer ponto dessa trajetória. O sabujo não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.
Vantagem de Combate
O sabujo caçador selvagem causa 1d8 de dano adicional nos ataques corpo a corpo contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +24, Tolerância +24
For 30 (+20) **Des** 28 (+19) **Sab** 27 (+18)
Con 29 (+19) **Int** 6 (+8) **Car** 9 (+9)

Grupos de Encontro

Os sabujos caçadores selvagens podem ser encontrados em matilhas, ou como parte de um grupo liderado por uma criatura feérica poderosa.

Encontro de Nível 20 (15.200 XP)
- 4 sabujos caçadores selvagens (guerrilheiro de nível 21)
- 1 bralani dos ventos de outono (controlador de nível 19)

Sabujo das Sombras

Os monstros do Pendor das Sombras usam esses caçadores temíveis para atacar as terras iluminadas, matar viajantes indefesos ou rastrear heróis insolentes. Os mastins de sombra às vezes vão parar no mundo natural por conta própria, andando em matilhas, atacando aldeias e agourando a morte com seus uivos trêmulos.

Táticas do Sabujo das Sombras

Os sabujos das sombras perseguem sua presa até encontrarem um lugar onde as sombras sejam escuras e profundas - uma estrada solitária na floresta, uma alameda deserta, um acampamento após o pôr-do-sol. Eles utilizam *ladrar* no começo do encontro para aterrorizar sua presa e em seguida *emboscada sombria* para se teleportar para o seu lado.



DAVE ALLSOP

Sabujo das Sombras	**Guerrilheiro de Nível 6**
Animal mágico sombrio (Médio)	250 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +9; visão no escuro
Mortalha da Noite aura 5; dentro da aura, luz plena é reduzida a penumbra e penumbra torna-se escuridão.
PV 70; **Sangrando** 35
CA 19; **Fortitude** 20, **Reflexos** 18, **Vontade** 17
Vulnerabilidades 5 vs. radiante
Deslocamento 7, teleporte 7
⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)
+11 vs. CA; 1d8+4 de dano; veja também *emboscada sombria*.
↯ **Ladrar** (mínima; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Medo**
Explosão contígua 5; criaturas surdas são imunes; +8 vs. Vontade; o alvo sofre -2 de penalidade em todas as defesas até o final do próximo turno do sabujo das sombras.
Emboscada Sombria
Quando o sabujo das sombras se teleporta para um espaço adjacente a um inimigo, ele obtém vantagem de combate e causa 1d6 de dano adicional no próximo ataque que realizar no mesmo turno contra esse oponente.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
Perícias Furtividade +10, Tolerância +10

For 19 (+7)	**Des** 15 (+5)	**Sab** 13 (+4)
Con 14 (+5)	**Int** 6 (+1)	**Car** 16 (+6)

Conhecimento Sobre os Sabujos das Sombras

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Quando um sabujo das sombras apanha o cheiro da presa, nada pode impedi-lo de matá-la. Quando finalmente a encontra, ele emite um latido rouco.

Grupos de Encontro

Alguns sabujos das sombras são domesticados por shadar-kai, vampiros e outras criaturas da noite.

Encontro de Nível 6 (1.300 XP)
✦ 2 sabujos das sombras (guerrilheiro de nível 6)
✦ 2 shadar-kai lâmina das trevas (espreitador de nível 6)
✦ 1 shadar-kai bruxa (controlador de nível 7)

Sabujo Infernal

Os sabujos infernais respiram fogo e se reúnem em matilhas temíveis que vivem em desertos, montanhas estéreis e cavernas flamejantes.

Táticas do Sabujo Infernal

Os sabujos infernais correm para o meio dos inimigos e usam seu *sopro ígneo*, sem se preocupar com os outros sabujos infernais que estejam na área.

Os sabujos infernais candentes usam táticas similares aos demais e reservam o poder *explosão ígnea* para quando estiverem flanqueados ou cercados.

Conhecimento Sobre os Sabujos Infernais

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Os primordiais criaram os sabujos infernais quando o mundo ainda era jovem. Embora essas feras não sejam oriundas dos Nove Infernos, elas receberam esse nome devido ao seu aspecto flamejante e aterrorizador.

CD 20: Os gigantes do fogo vêm criando sabujos infernais em cativeiro há milhares de anos, selecionando os mais fortes e habilidosos para se desenvolverem como sabujos infernais candentes. Esses animais possuem um grande instinto de lealdade aos seus mestres milenares.

Sabujo Infernal	**Bruto de Nível 7**
Animal elemental (Médio - Fogo)	300 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +11
Escudo de Fogo (**Flamejante**) aura 1; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 1d6 de dano flamejante.
PV 96; **Sangrando** 48
CA 20; **Fortitude** 18, **Reflexos** 17, **Vontade** 18
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 7
⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+10 vs. CA; 1d8+2 de dano mais 1d8 de dano flamejante.
↯ **Sopro Ígneo** (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
Rajada contígua 3; +9 vs. Reflexos; 2d6+3 de dano flamejante.
Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 14 (+5)	**Des** 14 (+5)	**Sab** 17 (+6)
Con 16 (+6)	**Int** 2 (-1)	**Car** 10 (+3)

Sabujo Infernal Candente	**Bruto de Nível 17**
Animal elemental (Médio - Fogo)	1.600 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +17
Escudo de Fogo (**Flamejante**) aura 1; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 1d10 de dano flamejante.
PV 205; **Sangrando** 102
CA 30; **Fortitude** 30, **Reflexos** 28, **Vontade** 29
Resistências 40 vs. flamejante
Deslocamento 8
⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
+20 vs. CA; 1d10+6 de dano mais 1d10 de dano flamejante.
↯ **Sopro Ígneo** (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
Rajada contígua 3; +18 vs. Reflexos; 4d6+7 de dano flamejante.
↯ **Explosão Ígnea** (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Flamejante**
Explosão contígua 3; +18 vs. Reflexos; 4d10+7 de dano flamejante.
Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 22 (+14)	**Des** 14 (+10)	**Sab** 19 (+12)
Con 25 (+15)	**Int** 2 (+4)	**Car** 12 (+9)

Grupos de Encontro

Os sabujos infernais são animais de estimação fiéis de várias criaturas diferentes, incluindo gigantes do fogo e azeres.

Encontro de Nível 17 (8.000 XP)
✦ 2 sabujos infernais candentes (bruto de nível 17)
✦ 2 azeres senhores das feras (soldados nível 17)
✦ 1 azer capataz (controlador de nível 17)



SAEJIN OH

SAHUAGIN

Também conhecidos como diabos do mar, os sahuagin são criaturas marinhas ferozes que compartilham muitas das características dos tubarões. Eles matam e devoram tudo o que conseguirem capturar, invadindo povoados litorâneos na calada da noite.

Sahuagin Sentinela **Lacaio de Nível 6**
Humanoide natural (Médio - Aquático) 63 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +4; visão na penumbra
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 20; **Fortitude** 18, **Reflexos** 17, **Vontade** 16
Deslocamento 6, natação 6

(+) **Tridente** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+11 vs. CA; 5 de dano; veja também *frenesi sanguíneo*.

↷ **Tridente** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 3/6; +11 vs. CA; 5 de dano. O sahuagin sentinela deve recuperar seu tridente antes de arremessá-lo novamente.

Frenesi Sanguíneo
O sahuagin recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e +2 de bônus nas jogadas de dano contra inimigos que estiverem sangrando.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal

For 16 (+6)	**Des** 14 (+5)	**Sab** 12 (+4)
Con 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 10 (+3)

Equipamento tridente

Táticas do Sahuagin Sentinela

Os sahuagin sentinelas atacam violentamente o inimigo de aspecto mais frágil ao seu alcance, golpeando-o até a morte antes de passar para o próximo adversário.

Sahuagin Salteador **Soldado de Nível 6**
Humanoide natural (Médio - Aquático) 250 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +4; visão na penumbra
PV 70; **Sangrando** 35
CA 20; **Fortitude** 19, **Reflexos** 16, **Vontade** 15
Deslocamento 6, natação 6

(+) **Tridente** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+11 vs. CA; 1d8+5 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do sahuagin; veja também *frenesi sanguíneo*.

↷ **Tridente** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 3/6; +11 vs. CA; 1d8+5 de dano. O sahuagin salteador deve recuperar seu tridente antes de arremessá-lo novamente.

↯ **Golpe Oportunista** (reação imediata, quando um inimigo flanqueado ajusta; sem limite) ✦ **Arma**
O sahuagin salteador realiza um ataque básico corpo a corpo contra o inimigo em questão.

Frenesi Sanguíneo
O sahuagin recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e +2 de bônus nas jogadas de dano contra inimigos que estiverem sangrando.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal

For 20 (+8)	**Des** 14 (+5)	**Sab** 12 (+4)
Con 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 10 (+3)

Equipamento tridente

Táticas do Sahuagin Salteador

Os sahuagin salteadores podem ser caçadores astutos e pacientes, mas na hora de atacar, eles tentam despachar seus adversários com rapidez. Eles costumam lutar aos pares, flanqueando os inimigos e desferindo *ataques oportunistas* sempre que possível.

Sahuagin Sacerdote **Artilheiro de Nível 8**
Humanoide natural (Médio - Aquático) 350 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +9; visão na penumbra
PV 70; **Sangrando** 35
CA 22; **Fortitude** 19, **Reflexos** 20, **Vontade** 21
Deslocamento 6, natação 8

(+) **Tridente** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+12 vs. CA; 1d8+3 de dano; veja também *frenesi sanguíneo*.

↷ **Tridente** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 3/6; +12 vs. CA; 1d8+3 de dano. O sahuagin sacerdote deve recuperar seu tridente antes de arremessá-lo novamente.

↷ **Raio de Água** (padrão; sem limite)
À distância 20 (10 fora d'água); +14 vs. CA; 2d8+5 de dano (1d8+5 fora d'água); veja também *frenesi sanguíneo*.

↷ **Mandíbulas Espectrais** (padrão; recarrega quando um alvo obtém sucesso no teste de resistência contra este efeito)
À distância 20; mandíbulas espectrais de tubarão surgem e mordem o alvo; +14 vs. Vontade; 3d6+5 de dano e o alvo sofre 5 de dano contínuo e -2 de penalidade em todas as defesas (TR encerra ambos); veja também *frenesi sanguíneo*.

Frenesi Sanguíneo
O sahuagin recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e +2 de bônus nas jogadas de dano contra inimigos que estiverem sangrando.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Intimidação +12

For 16 (+7)	**Des** 18 (+8)	**Sab** 20 (+9)
Con 16 (+7)	**Int** 12 (+5)	**Car** 16 (+7)

Equipamento tridente, símbolo sagrado, robe de algas

Táticas do Sahuagin Sacerdote

Os sahuagin sacerdotes normalmente se mantém afastados do conflito, usando seus poderes à distância para atacar os inimigos que não estão engajados pelos salteadores.

Sahuagin Barão **Bruto de Elite de Nível 10 (Líder)**
Humanoide natural (Grande - Aquático) 1.000 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra
Cura Sanguínea (Cura) aura 10; qualquer aliado adjacente a um inimigo sangrando que começar seu turno dentro da aura recupera 5 pontos de vida.
PV 256; **Sangrando** 128
CA 26; **Fortitude** 25, **Reflexos** 22, **Vontade** 23
Testes de Resistência +2
Deslocamento 6, natação 8
Pontos de Ação 1

(+) **Tridente** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +15 vs. CA; 2d4+6 de dano; veja também *fome sanguínea*.

↷ **Tridente** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 3/6; +15 vs. CA; 2d4+6 de dano. O sahuagin barão deve recuperar seu tridente antes de arremessá-lo novamente.

(+) **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +15 vs. CA; 1d6+6 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra); veja também *fome sanguínea*.

↯ **Fúria do Barão** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O sahuagin barão desfere um ataque com seu tridente e dois ataques com as garras.

Fome Sanguínea
O sahuagin recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque e +5 de bônus nas jogadas de dano contra inimigos que estiverem sangrando.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal, Comum
Perícias Intimidação +13

For 22 (+11)	**Des** 18 (+9)	**Sab** 12 (+6)
Con 18 (+9)	**Int** 12 (+6)	**Car** 16 (+8)

Equipamento tridente, ornamento de cabeça

DAREN BADER

Táticas do Sahuagin Barão

Um sahuagin barão depende de sua *fúria do barão* para tirar proveito de seus membros adicionais. Quando deixa um inimigo sangrando pela primeira vez, ele gasta seu ponto de ação para usar *fúria do barão* novamente.

Conhecimento Sobre os Sahuagin

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os sahuagin costumam ser chamados de diabos do mar porque são irredutivelmente malignos. Eles caçam criaturas marinhas e atacam comunidades litorâneas na calada da noite. Eles abrigam uma sede de sangue assassina e, como os tubarões, mergulham num frenesi ao perceberem que sua presa está sangrando. A arma preferida por um sahuagin é o tridente.

CD 20: Os sahuagin vivem em águas costeiras, em comunidades de tamanhos variados, erigidas em pedra e outros materiais naturais.

A sociedade dos sahuagin é patriarcal e possui uma hierarquia rígida, de forma que cada indivíduo conhece seu lugar. Cada aldeia é governada por um barão, ao passo que um príncipe lidera aproximadamente vinte aldeias. Os reis governam territórios muito maiores e vivem em cidades que podem abrigar até seis mil habitantes. Um reino sahuagin pode se estender por todo um litoral, com aldeias e cidades separadas por pelo menos 150 km.

Os sahuagin às vezes negociam mercadorias, mas são mais dispostos a tomar o que desejam saqueando comunidades litorâneas e navios mercantes.

CD 25: Os sahuagin são profundamente religiosos. Seu patrono é Sekolah, um grande tubarão demoníaco que é um dos exarcas de Melora, a deusa da natureza, do mar, do comércio e da ira. As sacerdotisas sahuagin fazem sacrifícios regulares para aplacar a fome de Sekolah.

Grupos de Encontro

Os sahuagin são normalmente encontrados com outros membros de sua raça, mas às vezes firmam alianças breves com outras criaturas malignas - principalmente com os vampiros, que dado sua sede de sangue comum, não é surpreendente.

Encontro de Nível 7 (1.600 XP)
- 1 sahuagin sacerdote (artilheiro de nível 8)
- 4 sahuagin salteadores (soldado de nível 6)
- 5 crias vampíricas despedaçadoras de carne (lacaio de nível 5)

Encontro de Nível 9 (2.204 XP)
- 1 sahuagin barão (bruto de elite de nível 10)
- 2 sahuagin sacerdotes (artilheiro de nível 8)
- 8 sahuagin sentinelas (lacaio de nível 6)

(Da esquerda para a direita) sahuagin barão, sahuagin salteador e sahuagin sacerdote



SALAMANDRA

As salamandras residem nas regiões ígneas do Caos Elemental. Elas são criaturas ambiciosas e cruéis, que não hesitam em roubar ou escravizar indivíduos mais fracos.

As salamandras apreciam riquezas e servem mestres mais poderosos de bom grado, pelo preço certo. Elas estão entre as raças elementais mais numerosas e muitas vezes fazem incursões escravagistas no mundo natural através de fendas planares e vórtices elementais.

Salamandra Lanceira **Bruto de Nível 14**
Humanoide elemental (Grande - Fogo, Réptil) 1.000 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +9
PV 171; **Sangrando** 85
CA 28; **Fortitude** 26, **Reflexos** 23, **Vontade** 22
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 6

⊕ **Lança Longa** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
Alcance 3; +18 vs. CA; 1d12+6 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

↟ **Açoite com a Cauda** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 2; +16 vs. CA; 1d10+6 de dano flamejante e o alvo é conduzido 1 quadrado.

Tufão de Fogo (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Flamejante**
Requer lança longa; explosão contígua 3; +16 vs. CA; 1d12+6 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Intimidação +12

For 23 (+13)	**Des** 16 (+10)	**Sab** 15 (+9)
Con 21 (+12)	**Int** 9 (+6)	**Car** 11 (+7)

Equipamento lança longa

Táticas da Salamandra Lanceira

A salamandra lanceira tira proveito do seu alcance excepcional. Se os inimigos se aproximarem demais, ela usa *açoite com a cauda* para afastá-los e em seguida ajusta para restabelecer sua vantagem de alcance. Sempre que possível, ela emprega *tufão de fogo* para golpear os adversários com sua lança longa em chamas.



Salamandra Cauda de Fogo **Guerrilheiro de Nível 14**
Humanoide elemental (Grande - Fogo, Réptil) 1.000 XP

Iniciativa +15 **Sentidos** Percepção +9
PV 138; **Sangrando** 69
CA 30; **Fortitude** 27, **Reflexos** 28, **Vontade** 24
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 6

⊕ **Cimitarra** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
Alcance 2; +19 vs. CA; 1d10+5 de dano (dec. 2d10+15) e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

↟ **Ataque Duplo** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
A salamandra cauda de fogo desfere dois ataques com suas cimitarras.

↟ **Açoite com a Cauda** (reação imediata, quando um inimigo se desloca para uma posição em que esteja flanqueando a salamandra cauda de fogo; sem limite) ✦ **Flamejante**
A salamandra ataca o inimigo; alcance 2; +17 vs. CA; 1d10+5 de dano flamejante e o alvo é conduzido 1 quadrado.

Rastro de Fogo (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
A salamandra cauda de fogo pode se deslocar 6 quadrados, deixando um rastro de fogo. As criaturas nos quadrados adjacentes a essa trilha sofrem 10 de dano flamejante.

Tendência Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Intimidação +12

For 20 (+12)	**Des** 22 (+13)	**Sab** 14 (+9)
Con 18 (+11)	**Int** 9 (+6)	**Car** 11 (+7)

Equipamento 2 cimitarras

Táticas da Salamandra Cauda de Fogo

Uma salamandra cauda de fogo usa *rastro de fogo* para disparar entre os inimigos, golpeando com *ataque duplo* na rodada seguinte. Ela utiliza *açoite com a cauda* para atacar qualquer inimigo que tente flanqueá-la.

Salamandra Arqueira **Artilheiro de Nível 15**
Humanoide elemental (Grande - Fogo, Réptil) 1.200 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +9
PV 114; **Sangrando** 57
CA 28; **Fortitude** 26, **Reflexos** 23, **Vontade** 22
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 6

⊕ **Açoite com a Cauda** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 2; +18 vs. CA; 1d10+6 de dano flamejante.

Arco Longo (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
À distância 20/40; +20 vs. CA; 1d10+6 de dano mais 1d6 de dano flamejante.

↟ **Estocada com a Cauda** (mínima; sem limite)
Alcance 2; +18 vs. Reflexos; o alvo é empurrado 1 quadrado.

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
A salamandra arqueira realiza dois ataques básicos à distância contra o mesmo alvo ou dois alvos diferentes a até 5 quadrados entre si.

Tendência Maligno **Idiomas** Primordial

For 17 (+10)	**Des** 22 (+13)	**Sab** 15 (+9)
Con 18 (+11)	**Int** 11 (+7)	**Car** 11 (+7)

Equipamento arco longo, aljava com 30 flechas

Táticas da Salamandra Arqueira

Esta salamandra prefere atacar à distância, acendendo a ponta de suas flechas em seu próprio corpo antes de disparálas contra os inimigos. Se um adversário se colocar ao alcance de um ataque corpo a corpo, a salamandra arqueira utiliza *estocada com a cauda* para afastá-lo antes de disparar contra ele com seu arco longo.

SAM WOOD



Salamandra Nobre	**Controlador de Nível 15 (Líder)**
Humanoide elemental (Grande - Fogo, Réptil)	1.200 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +16
PV 152; **Sangrando** 76
CA 29; **Fortitude** 27, **Reflexos** 27, **Vontade** 26
Resistências 20 vs. flamejante
Deslocamento 6

Esmagar com a Cauda (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
Alcance 2; +16 vs. CA; 1d10+6 de dano flamejante e o alvo é agarrado (até escapar). Enquanto estiver agarrado, o alvo sofre 1d10+6 de dano flamejante no começo do seu turno. A salamandra nobre não pode realizar ataques básicos corpo a corpo enquanto estiver agarrando uma criatura com a cauda.

Lança Longa (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Flamejante**
Alcance 3; +18 vs. CA; 1d12+5 de dano e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Jaula de Fogo (padrão; recarrega ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Flamejante**
À distância 10; +18 vs. Reflexos; o alvo sofre 10 de dano flamejante contínuo e fica imobilizado (TR encerra ambos), conforme uma jaula de chamas tórridas surge ao seu redor. A jaula não bloqueia a linha de visão.

Alcance Ameaçador
A salamandra nobre pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (2 quadrados).

Tendência Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Intimidação +15, Intuição +16

For 20 (+12)	**Des** 20 (+12)	**Sab** 18 (+11)
Con 24 (+14)	**Int** 14 (+9)	**Car** 16 (+10)

Equipamento lança longa

Táticas da Salamandra Nobre

A salamandra nobre utiliza *jaula de fogo* para aprisionar os inimigos e *esmagar com a cauda* para agarrar os inimigos que se aproximarem demais.

Conhecimento Sobre as Salamandras

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: As salamandras lutam por seus mestres com lealdade inabalável e não exigem menos de seus serviçais e escravos. Elas são excelentes ferreiras, especialmente na criação de armas que canalizam o poder das chamas.

CD 25: As salamandras estabelecem sociedades feudais governadas por duques e duquesas, reis e rainhas. Nesses reinos, as criaturas elementais menores e menos inteligentes, como as feras de magma, servem como escravos e serviçais, assim como quaisquer escravos capturados pelas salamandras.

Grupos de Encontro

As salamandras servem aos ifrits, arcontes elementais, dragões vermelhos e rakshasas nobres. Elas também escravizam azeres e empregam feras de magma para trabalhos braçais.

Encontro de Nível 13 (4.800 XP)
- 2 salamandras cauda de fogo (guerrilheiro de nível 14)
- 3 arcontes do fogo sentinelas das brasas (bruto de nível 12)
- 1 cria vermelha lança-fogo (artilheiro de nível 12)

Encontro de Nível 14 (5.800 XP)
- 1 salamandra nobre (controlador de nível 15)
- 1 salamandra cauda de fogo (guerrilheiro de nível 14)
- 3 azeres enraivecidos (bruto de nível 15)

Encontro de Nível 15 (6.000 XP)
- 2 salamandras lanceiras (bruto de nível 14)
- 1 observador olho de chamas (artilheiro de elite de nível 13)
- 6 azeres combatentes (lacaio de nível 17)

Encontro de Nível 15 (6.800 XP)
- 2 salamandras arqueiras (artilheiro de nível 15)
- 2 azeres soldados de infantaria (soldado de nível 14)
- 1 quimera (bruto de elite de nível 15)

Encontro de Nível 17 (8.400 XP)
- 2 salamandras nobres (controlador de nível 15)
- 1 dragão vermelho adulto (soldado solitário de nível 15)

IZZY MEDRANO

SARÇA GUERREIRA

As sarças guerreiras são plantas vivas letais cultivadas para servir militarmente. Elas podem destruir agrupamentos inteiros de tropas mais fracas, derrubar barragens e destruir fortificações.

Sarça Guerreira Espinho Bélico **Controlador de Nível 14**
Autômato natural (Grande - Planta) 1.000 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +9
Espinhos Aderentes aura 2; os inimigos consideram a área dentro da aura como terreno acidentado; no começo do turno da sarça guerreira espinho bélico os inimigos dentro da aura sofrem 5 de dano.
PV 141; **Sangrando** 70
CA 28; **Fortitude** 28, **Reflexos** 23, **Vontade** 24
Deslocamento 6

(+) **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +19 vs. CA; 1d8+6 de dano e o alvo é puxado 1 quadrado.

Explosão de Espinhos (padrão; sem limite)
Explosão contígua 2; +17 vs. Reflexos; 2d8+1 de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno da sarça guerreira espinho bélico.

Alcance Ameaçador
A sarça guerreira espinho bélico pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (2 quadrados).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 23 (+13) **Des** 13 (+8) **Sab** 15 (+9)
Con 21 (+12) **Int** 3 (+3) **Car** 12 (+8)

Táticas da Sarça Guerreira Espinho Bélico

Uma sarça guerreira espinho bélico se aproxima dos inimigos e os alveja com uma *explosão de espinhos*. Ela tenta manter os inimigos envolvidos no combate corpo a corpo e utiliza sua aura de *espinhos aderentes* para atrapalhar os oponentes que estiverem tentando flanqueá-la ou fugir.

Conhecimento Sobre as Sarças Guerreiras

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: Muitas entidades poderosas empregam as sarças guerreiras como máquinas de guerra vivas. Contudo, às vezes essas criaturas fogem ao controle dos seus comandantes e passam a vagar como agentes autônomos da destruição.

CD 25: As sarças guerreiras não se alimentam como os animais. Elas são capazes de sobreviver como plantas e por isso podem ser ótimos guardiões, até mesmo eternos.

Grupos de Encontro

É comum encontrar sarças guerreiras guardando fortalezas de fadas. Elas também são utilizadas por criaturas elementais, portanto seria possível encontrar uma sarça guerreira num enclave dos gigantes da colina.

Encontro de Nível 14 (XP 5.400)
✦ 1 sarça guerreira espinho bélico (controlador de nível 14)
✦ 2 ciclopes mundeiros (guerrilheiro de nível 14)
✦ 3 gigantes da colina (bruto de nível 13)

Sarça Guerreira Furor da Terra **Bruto de Elite de Nível 28**
Autômato elemental (Enorme - Planta) 26.000 XP

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepção +17; sentido sísmico 5
Vinhas Aderentes aura 3; no começo do turno da sarça guerreira os inimigos dentro da aura são puxados 1 quadrado.
PV 634; **Sangrando** 317
CA 42; **Fortitude** 44, **Reflexos** 38, **Vontade** 36
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8, escavar 6
Pontos de Ação 1

(+) **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 3; +32 vs. CA; 2d12+11 de dano e o alvo fica lento até o final do próximo turno da sarça guerreira furor da terra.

Atropelar (padrão; sem limite)
A sarça guerreira furor da terra percorre seu deslocamento máximo, podendo ingressar em espaços ocupados por inimigos. Esse movimento provoca ataques de oportunidade normalmente e a sarça deve encerrar seu movimento em um espaço desocupado. Quando ingressar no espaço de um inimigo, a sarça realiza um ataque, atropelando o oponente: +30 vs. Reflexos; 1d12+22 de dano e o alvo fica derrubado.

Alcance Ameaçador
A sarça guerreira furor da terra pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (3 quadrados).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 32 (+25) **Des** 20 (+19) **Sab** 17 (+17)
Con 27 (+22) **Int** 3 (+10) **Car** 16 (+17)

Táticas da Sarça Guerreira Furor da Terra

Essa sarça guerreira gosta de se enterrar e usar o seu sentido sísmico para detectar a aproximação dos inimigos e irromper do solo rapidamente para surpreendê-los. No campo de batalha, ela entra em combate atropelando os adversários e utilizando o seu ponto de ação (se necessário) para se mover o mais longe possível. Em seguida ela recorre às garras, usando suas *vinhas aderentes* para trazer os inimigos para mais perto e seu alcance ameaçador para atacar os que recuam.



SÁTIRO

Os sátiros são criaturas egoístas, gananciosas e decadentes que, entre outros prazeres, adoram comer e beber. Eles usam truques ardilosos para conseguir o que querem, com total desrespeito pelos outros.

Os sátiros normalmente procurar "fazer amizade" com os viajantes que encontram. Isso normalmente significa manipulá-los com bebidas, diverti-los com canções ou comovê-los com histórias tristes para poder roubá-los mais tarde. Quando estão com disposição para o crime, eles atacam sem aviso e lutam para matar.

Conhecimento Sobre os Sátiros

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Na maior parte do tempo, os sátiros se comportam de forma agradável e parecem amigáveis. Eles dão a impressão de ser vagabundos tímidos e covardes, interessados apenas em vinho, esporte, música e amor. No entanto, eles têm um lado negro e são propensos a estados de humor extremamente violentos, muitas vezes atacando os mortais com a intenção de matá-los e roubá-los.

Grupos de Encontro

Os sátiros ocasionalmente mantêm criaturas silvestres como animais de estimação. Eles também se aliam a qualquer indivíduo disposto a tomar parte em suas farras e roubos.

Encontro de Nível 7 (1.650 XP)
- ✦ 1 sátiro flautista (controlador de nível 8)
- ✦ 3 sátiros libertinos (guerrilheiro de nível 7)
- ✦ 1 fera deslocadora (guerrilheiro de nível 9)

Sátiro Libertino **Guerrilheiro de Nível 7**
Humanoide feérico (Médio) 300 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +9; visão na penumbra
PV 80; **Sangrando** 40
CA 21; **Fortitude** 18, **Reflexos** 19, **Vontade** 19
Deslocamento 6

(+) **Espada Curta** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+12 vs. CA; 1d6+4 de dano.

(➶) **Arco Curto** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 15/30; +12 vs. CA; 1d8+4 de dano.

Finta (movimento; sem limite)
+10 vs. Reflexos; o sátiro libertino obtém vantagem de combate contra o alvo (veja adiante).

Ataque Arrasador (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
O sátiro libertino realizar um ataque básico, ajusta 3 quadrados e desfere outro ataque básico.

Vantagem de Combate
O sátiro libertino causa 2d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico
Perícias Blefe +12, Furtividade +12, Natureza +9

For 12 (+4)	**Des** 18 (+7)	**Sab** 12 (+4)
Con 16 (+6)	**Int** 10 (+3)	**Car** 18 (+7)

Equipamento corselete de couro, espada curta, arco curto, aljava com 30 flechas

Táticas do Sátiro Libertino

O sátiro libertino utiliza *finta* para obter vantagem de combate contra seu alvo e em seguida desfere um *ataque arrasador*.



SÁTIRO

Sátiro Flautista **Controlador de Nível 8 (Líder)**
Humanoide feérico (Médio) 350 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +10; visão na penumbra
PV 86; **Sangrando** 43
CA 22; **Fortitude** 18, **Reflexos** 20, **Vontade** 21
Deslocamento 6

(+) **Chifres** (padrão; sem limite)
+11 vs. CA; 1d8 de dano e o alvo fica derrubado.

(➶) **Arco Longo** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 20/40; +12 vs. CA; 1d10+4 de dano.

Flauta (padrão; sustentação padrão; sem limite)
Explosão contígua 5; criaturas surdas são imunes; o sátiro flautista toca uma das seguintes melodias em sua flauta:
Melodia Ofuscante (Encanto): Contra inimigos; +11 vs. Vontade; o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do sátiro flautista. O flautista deve realizar uma nova jogada de ataque ao sustentar esse efeito.
Proposta Ferina: Os aliados dentro da explosão recebem +1 de bônus nas jogadas de ataque e +2 de bônus nas jogadas de dano até o final do próximo turno do sátiro flautista.
Sapateado Saltitante: Os aliados dentro da área podem ajustar 2 quadrados imediatamente.
Canção da Liberdade: Os aliados dentro da explosão podem realizar um teste de resistência gratuito contra um efeito que possa ser encerrado desta forma.

Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico
Perícias Blefe +14, Furtividade +13, Natureza +10

For 10 (+4)	**Des** 18 (+8)	**Sab** 13 (+5)
Con 14 (+6)	**Int** 13 (+5)	**Car** 20 (+9)

Equipamento arco longo, aljava com 30 flechas, flauta de madeira

Táticas do Sátiro Flautista

O sátiro flautista utiliza seu arco longo para alvejar seus inimigos de uma distância segura. Quando acuado, ele permanece atrás dos aliados e toca sua flauta.

ARNIE SWEKEL / EVA WIDERMANN

SENHOR DOS CRÂNIOS

Os senhores dos crânios arregimentam e comandam os mortos-vivos inferiores. Deixados por conta própria, eles normalmente buscam em rituais malignos o conhecimento para trazer seus mestres, há muito destruídos, de volta à existência; mas também podem ser encontrados servindo necromantes vivos e mortos-vivos mais fortes.

Senhor dos Crânios **Artilheiro de Nível 10 (Líder)**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 500 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +7; visão no escuro

Mestre do Túmulo (Cura) aura 2; os aliados mortos-vivos dentro da aura adquirem regeneração 5 e recebem +2 de bônus nos testes de resistência. Se seu *crânio do comando da morte* for destruído, sua aura deixa de funcionar.

PV 40; **Sangrando** 20; veja também *crânios triplos*

CA 24; **Fortitude** 21, **Reflexos** 22, **Vontade** 23

Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante

Deslocamento 6

(+) Cajado de Ossos (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Necrótico**
+13 vs. CA; 1d8+2 de dano mais 1d6 de dano necrótico.

Crânio do Medo Terrificante (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Congelante, Medo**
À distância 10; +15 vs. Vontade; 1d6+3 de dano congelante e o alvo é empurrado 5 quadrados.

Crânio do Comando da Morte (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Necrótico**
À distância 10; o senhor dos crânios restaura um lacaio morto-vivo destruído dentro do alcance do poder. O nível do lacaio restaurado não pode ser superior ao nível do senhor dos crânios +2. Usando uma ação livre, a criatura restaurada se ergue no espaço onde caiu (ou em qualquer espaço adjacente, se o quadrado estiver ocupado). Ela recupera todos os pontos de vida e pode realizar ações normalmente no seu próximo turno.

Crânio das Chamas Extenuantes (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Flamejante, Necrótico**
À distância 10; +15 vs. Fortitude; 2d6+3 de dano flamejante e necrótico.

Crânios Triplos + Cura
Quando um senhor dos crânios é reduzido a 0 ponto de vida, um de seus crânios (determine aleatoriamente um dos três indicados acima) é destruído e a criatura perde a capacidade de usar o poder correspondente. Se ainda houverem crânios remanescentes, o senhor dos crânios recupera instantaneamente todos os pontos de vida (40 PV). Quando os três crânios forem destruídos, a criatura também o será.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

Perícias Blefe +15, Intimidação +15, Intuição +12

For 14 (+7)	**Des** 16 (+8)	**Sab** 15 (+7)
Con 17 (+8)	**Int** 16 (+8)	**Car** 21 (+10)

Equipamento cajado, 3 coroas de ferro

Táticas do Senhor dos Crânios

O senhor dos crânios é quase sempre encontrado nas proximidades de muitos mortos-vivos inferiores, especialmente zumbis e esqueletos lacaios. Ele evita o combate corpo a corpo, preferindo utilizar todos os seus três crânios na mesma rodada.

Conhecimento Sobre os Senhores dos Crânios

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Um senhor dos crânios é um morto-vivo formidável. Cada um de seus crânios tem um poder diferente e pode ser sacrificado para restaurar um senhor dos crânios que está à beira da destruição - depois que dois de seus crânios forem destruídos, a criatura perde a capacidade de se curar desta forma.

CD 20: Os primeiros senhores dos crânios surgiram das cinzas da Torre Negra de Vumerion. Ninguém sabe dizer se foram criados intencionalmente pelo lendário necromante humano, Vumerion, ou se surgiram espontaneamente das energias malignas de seu santuário arrasado. O ritual para a criação de novos senhores dos crânios também sobreviveu à queda de Vumerion e eventualmente foi parar nas mãos de seus adversários e de vários mortos-vivos poderosos.

Grupos de Encontro

Os senhores dos crânios lideram grupos de mortos-vivos inferiores e ocasionalmente servem como o braço-direito de mestres ainda mais poderosos, tanto vivos como mortos-vivos.

Encontro de Nível 10 (2.500 XP)
- ✦ 2 senhores dos crânios (artilheiro de nível 10)
- ✦ 3 esqueletos guardiões da tumba (bruto de nível 10)

Encontro de Nível 12 (3.525 XP)
- ✦ 1 senhor dos crânios (artilheiro de nível 10)
- ✦ 2 zumbis brutamontes (bruto de nível 8)
- ✦ 1 vampiro mestre (espreitador de elite de nível 11)
- ✦ 9 crias vampíricas caçadoras de sangue (lacaio de nível 10)



FRANZ VOHWINKEL

SHADAR-KAI

Os shadar-kai preferem a escuridão e as sombras. Eles são um povo humanoide melancólico e sinistro que habita o Pendor das Sombras e serve à Rainha de Rapina. Seguindo as profecias tenebrosas de suas bruxas, os shadar-kai operam secretamente para alcançar objetivos perniciosos, destruindo quaisquer heróis ou reinos que se coloquem em seu caminho.

Um shadar-kai se parece com um humano, mas sua pele é cinza e seus olhos são orbes negras cintilantes, como os de um corvo. As sombras ao seu redor parecem escurecer quando ele se move.

Os shadar-kai preferem roupas escuras e soltas, geralmente enfeitadas com padrões complexos, mas sutis. Seu cabelo é longo, às vezes solto, às vezes elaboradamente raspado, penteado e/ou trançado. A pele de um shadar-kai sempre exibe tatuagens e cicatrizes, assim como muitos piercings. Eles preferem armas leves, com formas exóticas.

Os shadar-kai lutam sem preocupação pelo próprio bem-estar, acreditando que a morte é determinada no momento do nascimento e não pode ser evitada.

Conhecimento Sobre os Shadar-kai

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Os povoados shadar-kai podem ser encontrados por todo o Pendor das Sombras. Suas aldeias, vilas e cidades são lugares lúgubres, povoados por pessoas frias e implacáveis que cobiçam o poder e não temem a morte. De fato, a maioria dos shadar-kai anseia por esse momento, acreditando que a Rainha de Rapina manterá suas almas em segurança por muito tempo após seu falecimento.

CD 20: A sociedade dos shadar-kai é uma meritocracia. Glórias e conquistas pessoais definem um indivíduo mais que sua família, riqueza ou propriedades. Um shadar-kai pode conquistar muito poder e prestígio assassinando seus rivais, escravizando animais poderosos em nome da Rainha de Rapina ou causando tumulto e recolhendo almas no mundo natural.

CD 25: Todos os shadar-kai possuem a habilidade de se teleportar por curtas distâncias e ressurgir numa forma sombria e espectral.

Grupos de Encontro

Os shadar-kai podem ser encontrados com outros habitantes do Pendor das Sombras, especialmente os tenebrosos, que recebem permissão para viver entre eles. Eles também domesticam vários animais sombrios. No mundo natural, os shadar-kai frequentemente firmam alianças com humanoides de mentalidade similar para perpetrar atos malignos que lhes valerão a glória que procuram.

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)
- 2 shadar-kai guerreiros de corrente (guerrilheiro de nível 6)
- 2 shadar-kai lâmina das trevas (espreitador de nível 6)
- 1 aparição demente (controlador de nível 6)

Encontro de Nível 8 (1.750 XP)
- 1 shadar-kai bruxa (controlador de nível 7)
- 1 shadar-kai combatente (soldado de nível 8)
- 2 enxames de escaravelhos da podridão (soldado de nível 8)
- 1 pantera espectral (espreitador de nível 9)

Shadar-kai Guerreiro de Corrente **Guerrilheiro de Nível 6**
Humanoide sombrio (Médio) 250 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 68; **Sangrando** 39
CA 20; **Fortitude** 19, **Reflexos** 19, **Vontade** 17
Deslocamento 6; veja também *dança da morte* e *passeio sombrio*

(+) **Corrente com Cravos** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +11 vs. CA; 2d4+3 de dano.

Dança da Morte (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Arma, Necrótico**
O shadar-kai guerreiro de corrente ajusta 6 quadrados e desfere três ataques contra alvos diferentes com sua corrente com cravos em quaisquer pontos dessa trajetória, causando 1d6 de dano necrótico adicional.

Passeio Sombrio (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**
O shadar-kai guerreiro de corrente se teleporta 3 quadrados e torna-se incorpóreo até o começo do seu próximo turno.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Acrobacia +14, Furtividade +14

For 17 (+6)	**Des** 18 (+7)	**Sab** 14 (+5)
Con 12 (+4)	**Int** 10 (+3)	**Car** 11 (+3)

Equipamento corselete de couro, corrente com cravos

Táticas do Shadar-kai Guerreiro de Corrente

O guerreiro de corrente utiliza *dança da morte* para deixar um rastro de sangue entre as fileiras inimigas antes de se posicionar para realizar ataques básicos. Se for pressionado pelos adversários, ele usa *passeio sombrio* para se safar enquanto espera que o poder *dança da morte* recarregue.

Shadar-kai Lâmina das Trevas **Espreitador de Nível 6**
Humanoide sombrio (Médio) 250 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 54; **Sangrando** 27; veja também *véu das sombras*
CA 20; **Fortitude** 17, **Reflexos** 18, **Vontade** 15
Deslocamento 5; veja também *passeio sombrio*

(+) **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+11 vs. CA; 1d10+3 de dano; veja também *golpe das trevas*.

Golpe das Trevas
Quando o shadar-kai lâmina das trevas atinge um alvo que não pode enxergá-lo, o alvo fica cego até final do próximo turno do lâmina das trevas.

Passeio Sombrio (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**
O shadar-kai lâmina das trevas se teleporta 3 quadrados e torna-se incorpóreo até o começo do seu próximo turno.

Véu das Sombras (movimento; sem limite) ✦ **Ilusão**
O shadar-kai lâmina das trevas fica invisível até o final do seu próximo turno e percorre seu deslocamento. Ele não pode usar esse poder enquanto estiver sangrando.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Acrobacia +14, Furtividade +14

For 17 (+6)	**Des** 20 (+8)	**Sab** 15 (+5)
Con 12 (+4)	**Int** 10 (+3)	**Car** 11 (+3)

Equipamento cota de malha, espada grande

Táticas do Shadar-kai Lâmina das Trevas

O lâmina das trevas utiliza *véu das sombras* para ficar invisível, o que lhe permite atacar sem ser visto, potencialmente cegando seu alvo (usando o poder *golpe das trevas*). Ele continua a atacar a vítima cega, tentando mantê-la nesse estado rodada após rodada. Se sua atenção for voltada para outro oponente, ele usará a mesma tática contra ele. Quando estiver sangrando, o lâmina das trevas recorre aos ataques básicos e emprega *passeio sombrio* para se colocar em uma posição mais vantajosa sempre que necessário.



(Da esquerda para a direita) shadar-kai combatente, shadar-kai lâmina das trevas, shadar-kai bruxa e shadar-kai guerreiro de corrente

Shadar-kai Bruxa **Controlador de Nível 7**
Humanoide sombrio (Médio) 300 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +4; visão na penumbra
PV 77; **Sangrando** 38
CA 21; **Fortitude** 18, **Reflexos** 19, **Vontade** 19
Deslocamento 6; veja também *passeio sombrio*

⊕ **Toque do Fogo Negro** (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante, Necrótico**
+11 vs. Reflexos; 2d6+4 de dano flamejante e necrótico.

Mente Ensombrada (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Necrótico**
À distância 10; +11 vs. Vontade; 2d6+4 de dano necrótico e o alvo não tem linha de visão para nada que esteja a mais de 2 quadrados de distância dele (TR encerra).

Sombras Profundas (padrão; sustentação mínima; encontro) ✦ **Necrótico**
Aura 2; conforme sombras escuras a envolvem, a shadar-kai bruxa e qualquer outra criatura sombria dentro da aura adquirem ocultação. Além disso, qualquer inimigo que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano necrótico e considera a área dentro da aura como terreno acidentado (inclusive criaturas que estiverem voando). A shadar-kai bruxa pode sustentar a aura usando uma ação mínima, contudo, o efeito termina se ela utilizar passeio sombrio ou percorrer mais do que a metade do seu deslocamento durante seu turno.

Passeio Sombrio (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**
A shadar-kai bruxa se teleporta 3 quadrados e torna-se incorpórea até o começo do seu próximo turno.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Acrobacia +8, Arcanismo +12, Furtividade +13, Religião +12

For 13 (+4)	**Des** 16 (+6)	**Sab** 12 (+4)
Con 13 (+4)	**Int** 19 (+7)	**Car** 17 (+6)

Táticas da Shadar-kai Bruxa

A shadar-kai bruxa emprega *mente ensombrada* o máximo de vezes possível, procurando atingir primeiro os atacantes à distância, forçando-os a entrar em combate corpo a corpo com seus aliados. Enquanto aguarda que seu poder recarregue, ela conjura *umbra profunda* e ataca com seu *toque do fogo negro*.

Shadar-kai Combatente **Soldado de Nível 8**
Humanoide sombrio (Médio) 350 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra
PV 86; **Sangrando** 43
CA 24; **Fortitude** 19, **Reflexos** 20, **Vontade** 17
Deslocamento 5; veja também *passeio sombrio*

⊕ **Katar** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+13 vs. CA; 1d6+3 de dano (dec. 1d6+9).

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O shadar-kai combatente desfere dois ataques com suas katares.

Jaula de Trevas (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
O shadar-kai combatente desfere um ataque com sua katar. Se obtiver sucesso, ele realiza um ataque secundário enquanto filamentos de sombras se enroscam em torno do alvo. *Ataque Secundário:* +11 vs. Reflexos; o alvo fica impedido (TR encerra).

Passeio Sombrio (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**
O shadar-kai combatente se teleporta 3 quadrados e torna-se incorpóreo até o começo do seu próximo turno.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Acrobacia +15, Furtividade +15

For 17 (+7)	**Des** 20 (+9)	**Sab** 14 (+6)
Con 14 (+6)	**Int** 12 (+5)	**Car** 11 (+4)

Equipamento cota de malha, 2 katares

Táticas do Shadar-kai Combatente

Este shadar-kai utiliza *passeio sombrio* no começo da batalha para se materializar ao lado de um inimigo e realizar um *ataque duplo*. Nas rodadas seguintes, ele continua atacando com suas katares, utilizando *jaula de trevas* para confinar inimigos especialmente perigosos.

CHRIS STEVENS & ESPEN GRUNDEJERN

CRIATURAS DE PURA ENTROPIA, os slaads existem para criar desordem. Sua percepção da realidade é, na melhor das hipóteses, tênue. Seus pensamentos são encobertos por imagens enlouquecedoras, eles parecem estar cientes de coisas além da percepção de outras criaturas e atacam sem provocação.

Os slaads se propagam implantando embriões em suas vítimas. À medida que o embrião se desenvolve, o hospedeiro sucumbe à loucura. Se não for removido, ele se transforma num girino que sai escavando através do crânio do hospedeiro, matando-o no processo. Por esse motivo, a maioria dos demais seres inteligentes teme e odeia os slaads.

Um girino slaad torna-se um adulto totalmente maduro (de um tipo aleatório) em 1d4+3 dias. Até então, ele se alimenta de quaisquer criaturas pequenas que encontrar.

Conhecimento Sobre os Slaads

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 20: Os slaads utilizam suas garras para implantar embriões em seres vivos - um parasita conhecido como caosfago. Estes embriões rapidamente se transformam em girinos que matam seus hospedeiros e se transformam em novos indivíduos adultos. As criaturas infectadas normalmente sucumbem à insanidade antes de morrer.

CD 25: Os slaads não adoram nenhum deus e acreditam terem sido as primeiras criaturas no cosmos. Os slaads estúpidos espalham o caos por instinto, ao passo que os inteligentes o fazem intencionalmente.

CD 30: Quando um slaad é infundido com as energias entrópicas do Abismo, sua forma corpórea é consumida e ele se transforma num slaad negro. Essas criaturas (também chamadas slaads do vácuo) perdem a capacidade de disseminar caosfagos, mas manipulam um poder entrópico aterrorizante.

Slaad Girino **Espreitador de Nível 5**
Animal elemental (Pequeno) 200 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra
PV 44; **Sangrando** 22
CA 21; **Fortitude** 18, **Reflexos** 20, **Vontade** 18; veja também *ajuste caótico*
Deslocamento 4

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
+10 vs. CA; 1d8 de dano e o slaad girino torna-se incorpóreo até o começo do seu próximo turno.

Ajuste Caótico (interrupção imediata, quando um inimigo realiza uma jogada de ataque corpo a corpo contra o slaad girino; sem limite)
O slaad girino ajusta 2 quadrados.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** –
Perícias Furtividade +8

For 6 (+0)	**Des** 12 (+3)	**Sab** 9 (+1)
Con 8 (+1)	**Int** 3 (-2)	**Car** 7 (+0)

Táticas do Slaad Girino

O slaad girino evita lutar com criaturas maiores que ele. Quando acuado, ele morde. Esses ataques fazem com ele se desestabilize momentaneamente, torne-se incorpóreo. Tanto sua mordida quanto seu *ajuste caótico*, são mecanismos de defesa que protegem os girinos contra os ataques de seus inimigos.



JAMES ZHANG

(Da esquerda em cima, em sentido horário) slaad de garras, slaad da fenda, slaad maldito e slaad sanguíneo

Slaad Cinza (Slaad da Fenda) **Guerrilheiro de Nível 13**
Humanoide elemental (Médio) 800 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +7; visão na penumbra
PV 128; **Sangrando** 64; veja também *fluxo planar*
CA 27; **Fortitude** 25, **Reflexos** 26, **Vontade** 24
Imunidades caosfago (consulte a próxima página)
Deslocamento 6, teleporte 4

(+) **Garras** (padrão; sem limite) ✦ **Doença**
+18 vs. CA; 2d8+2 de dano e o slaad realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +16 vs. Fortitude; o alvo contrai um caosfago (consulte a caixa de texto).

Transferir Condição (interrupção imediata, quando é atingido por um ataque que aplica uma condição; recarrega ⚄ ⚅)
À distância 5; +16 vs. Fortitude; as condições aplicadas pelo ataque que acionou o poder afetam a criatura alvo em vez do slaad.

Induzir Instabilidade Planar (padrão; encontro)
Explosão contígua 3; +16 vs. Vontade; 1d8+2 de dano e o alvo ajusta 3 quadrados e fica derrubado.

Fluxo Planar (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro) ✦ **Teleporte**
O slaad se teleporta 8 quadrados e torna-se incorpóreo até o final do seu próximo turno.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Atletismo +13, Furtividade +15

For 15 (+8)	**Des** 18 (+10)	**Sab** 12 (+7)
Con 16 (+9)	**Int** 9 (+5)	**Car** 14 (+8)

Táticas do Slaad Cinza (da Fenda)

O slaad cinza se teleporta para uma posição em que esteja flanqueando um adversário e ataca com as garras. Ele emprega *transferir condição* e *induzir instabilidade planar* conforme as circunstâncias se façam necessárias.

Quando sangrar pela primeira vez, o slaad perde momentaneamente seu vínculo com a realidade, desfazendo-se e então se reformando em uma nova posição.

Slaad Vermelho (Slaad Sanguíneo) **Soldado de Nível 15**
Humanoide elemental (Grande) 1.200 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +8; visão na penumbra
PV 146; **Sangrando** 73
CA 29; **Fortitude** 28, **Reflexos** 29, **Vontade** 25
Imunidades caosfago (consulte a próxima página)
Deslocamento 8, teleporte 4

(+) **Mordida** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +21 vs. CA; 2d8+6 de dano.

(+) **Garra** (padrão; sem limite) ✦ **Doença**
Alcance 2; +21 vs. CA; 1d6+3 de dano e o slaad realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +19 vs. Fortitude; o alvo contrai um caosfago (consulte a caixa de texto).

Acometida com Salto (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
O slaad ajusta 4 quadrados e desfere dois ataques com as garras. Se obtiver sucesso em pelo menos um dos ataques, o alvo fica marcado até o final do próximo turno do slaad.

Coaxar Hórrido (padrão; encontro) ✦ **Medo**
Rajada contígua 5; +19 vs. Fortitude; o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do slaad.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Atletismo +15, Furtividade +16

For 17 (+10)	**Des** 19 (+11)	**Sab** 12 (+8)
Con 18 (+11)	**Int** 11 (+7)	**Car** 15 (+9)

Táticas do Slaad Vermelho (Sanguíneo)

O slaad vermelho salta para o combate, usando *acometida com salto* para atacar dois alvos diferentes se possível. Em seguida ele emprega *coaxar hórrido* para imobilizar os inimigos e os morde até conseguir desferir outra *acometida com salto*.

Slaad Azul (Slaad de Garras) **Bruto de Nível 17**
Humanoide elemental (Grande) 1.600 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +14; visão na penumbra
PV 200; **Sangrando** 100; veja também *fúria do assolador*
CA 29; **Fortitude** 29, **Reflexos** 25, **Vontade** 24
Imunidades caosfago (consulte a próxima página)
Deslocamento 6, teleporte 2

(+) **Garras** (padrão; sem limite) ✦ **Doença**
Alcance 2; +20 vs. CA; 2d10+10 de dano e o slaad realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +18 vs. Fortitude; o alvo contrai um caosfago (consulte a caixa de texto).

Lançar (padrão; sem limite)
Alcance 2; +20 vs. CA; 1d10+10 de dano e o alvo é conduzido 2 quadrados e fica derrubado.

Fúria do Assolador (padrão, somente enquanto estiver sangrando; encontro)
O slaad golpeia todos os inimigos ao seu alcance: explosão contígua 2; +20 vs. CA; 1d10+10 de dano e o slaad recebe 20 pontos de vida temporários.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Atletismo +19, Furtividade +15

For 22 (+14)	**Des** 15 (+10)	**Sab** 13 (+9)
Con 20 (+13)	**Int** 9 (+7)	**Car** 11 (+8)

Táticas do Slaad Azul (de Garras)

Este slaad entra no combate corpo a corpo golpeando com as garras. Se estiver sangrando e tiver três ou mais inimigos ao seu alcance, ele utiliza *fúria do assolador*.

Slaad Verde (Slaad Maldito) **Controlador de Nível 18**
Humanoide elemental (Grande) 2.000 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +17; visão na penumbra
PV 173; **Sangrando** 86
CA 32; **Fortitude** 30, **Reflexos** 29, **Vontade** 31
Imunidades caosfago (consulte a próxima página)
Deslocamento 6, teleporte 6

(+) **Garras** (padrão; sem limite) ✦ **Doença**
Alcance 2; +23 vs. CA; 2d10+3 de dano e o slaad realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +21 vs. Fortitude; o alvo contrai um caosfago (consulte a caixa de texto).

Raio do Caos (padrão; sem limite)
À distância 10; +21 vs. Vontade; 1d20+4 de dano e o alvo fica pasmo até o final do próximo turno do slaad.

Transpor Alvo (padrão; recarrega ⚅) ✦ **Teleporte**
À distância 10; +21 vs. Reflexos; 1d10+5 de dano e o alvo é teleportado 10 quadrados, para um espaço desocupado à escolha do slaad (e em sua linha de visão).

Coaxar do Caos (padrão; encontro)
Explosão contígua 4; contra inimigos; +21 vs. Fortitude; 1d10+6 de dano e o alvo é conduzido 4 quadrados.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Atletismo +17, Blefe +18, Furtividade +16, Intimidação +18

For 17 (+12)	**Des** 14 (+11)	**Sab** 17 (+12)
Con 21 (+14)	**Int** 15 (+11)	**Car** 18 (+13)

Táticas do Slaad Verde (Maldito)

Este slaad prefere atacar os inimigos à distância, confundindo-os com *raio do caos* e usando *transpor alvo* sempre que possível para teleportar os adversários para o meio dos seus aliados.Quando estiver cercado por vários inimigos, ele emprega *coaxar do caos* para afastá-los.

Slaad Negro (Slaad do Vácuo) **Guerrilheiro de Nível 20**
Humanoide elemental (Grande) 2.800 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +14; visão na penumbra
PV 191; **Sangrando** 95; veja também *zona de esquecimento*
CA 32; **Fortitude** 33, **Reflexos** 30, **Vontade** 29
Imunidades doenças; **Resistências** incorpóreo
Deslocamento 6, teleporte 3

Garras (padrão; sem limite)
Alcance 2; +25 vs. CA; 2d10+7 de dano e 10 de dano contínuo (TR encerra). *Fracasso no TR:* O alvo perde um pulso de cura.

Raio de Entropia (padrão; sem limite)
À distância 20; +23 vs. Reflexos; 2d10+3 de dano e o alvo é envolvido por uma mortalha de energia crepitante (TR encerra). Sempre que o alvo sofrer dano, a mortalha causa 1d10 de dano adicional.

Zona do Esquecimento (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Zona**
Explosão contígua 2; +18 vs. Reflexos; 2d10+6 de dano. Um vácuo negro preenche a zona, bloqueando a linha de visão e causando 2d10+6 de dano a qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da área. A zona persiste até o final do encontro.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Primordial
Perícias Furtividade +19

For 24 (+17)	**Des** 18 (+14)	**Sab** 13 (+11)
Con 23 (+16)	**Int** 11 (+10)	**Car** 17 (+13)

Táticas do Slaad Negro (do Vácuo)

O slaad negro se teleporta de um lugar para o outro, atingindo os inimigos com seu *raio de entropia* ou golpeando-os com as garras.

Grupos de Encontro

É mais comum que os slaads apareçam na companhia de outros slaads, mas ocasionalmente eles firmam alianças tênues com outras criaturas por motivos que poucos compreendem.



Slaad negro

Encontro de Nível 15 (6.400 XP)
- ✦ 2 slaads cinzas (guerrilheiro de nível 13)
- ✦ 2 slaads vermelhos (soldado de nível 15)
- ✦ 2 destrachans impostadores (artilheiro de nível 15)

Encontro de Nível 19 (12.000 XP)
- ✦ 1 slaad negro (guerrilheiro de nível 20)
- ✦ 2 couraçados de rocha ardente (soldado de nível 18)
- ✦ 1 gigante do fogo chama-forja (artilheiro de nível 18)
- ✦ 2 sabujos infernais candentes (bruto de nível 17)

Caosfago

Uma criatura que receba o implante de um embrião slaad contrai um caosfago. Para evitar repetições, as regras para essa doença são apresentadas abaixo.

Caosfago Doença de Nível 16 **Teste de Tolerância** CD 25 melhorar, CD 20 estabilizar, CD 19 ou menos piorar

O alvo é curado. | **Efeito Inicial:** Um embrião slaad é implantado no alvo. | O alvo sofre -2 de penalidade na defesa de Vontade. Enquanto estiver sangrando, o alvo sucumbe à insanidade e ataca a criatura mais próxima. | O alvo morre e um slaad girino sai perfurando seu crânio.

RICHARD SARDINHA

TENEBROSO

Nativos do Pendor das Sombras, os tenebrosos são criaturas matreiras e homicidas que sempre se vestem de preto. Eles vêm ao mundo com planos sinistros, tomam e aprendem o que podem e voltam para as sombras.

Tenebroso Rasteante **Guerrilheiro de Nível 4**
Humanoide sombrio (Pequeno) 175 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +4; visão no escuro
PV 54; **Sangrando** 27; veja também *obscuridão mortuosa*
CA 18 (veja também *passo obscuro*); **Fortitude** 15, **Reflexos** 17, **Vontade** 15
Deslocamento 6

⊕ **Adaga** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+9 vs. CA; 1d4+4 de dano.

↗ **Adaga** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 5/10; +9 vs. CA; 1d4+4 de dano

↯ **Obscuridão Mortuosa** (quando reduzido a 0 ponto de vida)
Explosão contígua 1; contra inimigos; cada um dos alvos fica cego (TR encerra). Quando derrotado, o tenebroso rasteante explode num jorro de escuridão.

Vantagem de Combate
O tenebroso rasteante causa 1d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Passo Obscuro (movimento; sem limite)
O tenebroso rasteante se desloca 4 quadrados, recebe +4 de bônus na CA contra ataques de oportunidade e obtém vantagem de combate contra qualquer alvo que estiver adjacente à sua posição final.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +11, Ladinagem +11

For 11 (+2)	**Des** 18 (+6)	**Sab** 14 (+4)
Con 14 (+4)	**Int** 13 (+3)	**Car** 13 (+3)

Equipamento roupas negras, 5 adagas

Táticas do Tenebroso Rasteante

Um tenebroso rasteante não luta a menos que tenha algo a ganhar. Sendo esse o caso, ele emprega seu *passo obscuro* para se aproximar do inimigo, adquirindo vantagem de combate e apunhalando-o.

Conhecimento Sobre os Tenebrosos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Os tenebrosos vivem entre os shadar-kai, da mesma forma que os halflings se mesclam a populações de humanos, anões e elfos. Os tenebrosos preferem residir em casas que sejam ao menos parcialmente subterrâneas.

Grupos de Encontro

Os tenebrosos muitas vezes servem como agentes, assassinos, enviados, mensageiros e espiões para os shadar-kai ou outros mortos-vivos inteligentes. Eles podem ser encontrados entre os mais diversos habitantes do Subterrâneo.

Encontro de Nível 4 (850 XP)
- ✦ 3 tenebrosos rasteantes (guerrilheiro de nível 4)
- ✦ 2 morcegos caçadores sombrios (espreitador de nível 3)
- ✦ 1 inumano eviterno (controlador de nível 4)

Tenebroso Perseguidor **Espreitador de Nível 10**
Humanoide sombrio (Pequeno) 500 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +7; visão no escuro
PV 81; **Sangrando** 40; veja também *obscuridão mortuosa*
CA 24 (veja também *passo obscuro*); **Fortitude** 21, **Reflexos** 24, **Vontade** 23
Deslocamento 6

⊕ **Cimitarra** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+15 vs. CA; 1d8+5 de dano (dec. 1d8+13).

↗ **Adaga** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 5/10; +15 vs. CA; 1d4+5 de dano

Neblina Obscura (padrão; sustentação mínima; encontro) ✦ **Zona**
Explosão de área 4 a até 10 quadrados; cria uma zona de escuridão que bloqueia a linha de visão (criaturas com visão no escuro ignoram esse efeito).

↯ **Obscuridão Mortuosa** (quando reduzido a 0 ponto de vida)
Explosão contígua 1; contra inimigos; cada um dos alvos fica cego (TR encerra). Quando morre, o tenebroso perseguidor explode num jorro de escuridão.

Vantagem de Combate
O tenebroso perseguidor causa 2d6 de dano adicional nos ataques corpo a corpo e à distância contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Passo Obscuro (movimento; sem limite)
O tenebroso perseguidor se desloca 4 quadrados, recebe +4 de bônus na CA contra ataques de oportunidade e obtém vantagem de combate contra qualquer alvo que estiver adjacente à sua posição final.

Invisibilidade (mínima; recarrega ⚁ ⚂ ⚄ ⚅) ✦ **Ilusão**
O tenebroso perseguidor fica invisível até o final do seu próximo turno.

Tendência Imparcial **Idiomas** Comum
Perícias Furtividade +15, Ladinagem +15

For 12 (+6)	**Des** 21 (+10)	**Sab** 14 (+7)
Con 15 (+7)	**Int** 14 (+7)	**Car** 19 (+9)

Equipamento roupas negras, cimitarra, 4 adagas

Táticas do Tenebroso Perseguidor

O tenebroso perseguidor utiliza o *poder neblina* obscura para bloquear a linha de visão dos inimigos. Em seguida emprega sua *invisibilidade*, deslocando-se para obter vantagem de combate contra um alvo oportuno. Se a batalha se voltar contra ele, a criatura usa *invisibilidade* novamente (supondo que o poder tenha recarregado) para recuar em segurança.



TIEFLING

Os tieflings já foram humanos e devem sua linhagem demoníaca a um acordo infernal realizado há muito tempo. Separados da humanidade pela ambição exacerbada de seus ancestrais, eles costumam ser oportunistas ousados e confiantes.

Tiefling Herege — **Artilheiro de Nível 6**
Humanoide natural (Médio) — 250 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +6; visão na penumbra
PV 60; **Sangrando** 30
CA 20; **Fortitude** 17, **Reflexos** 18, **Vontade** 18
Resistências 11 vs. flamejante
Deslocamento 6

Adaga (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+10 vs. CA (+11 contra alvos sangrando); 1d4+2 de dano.

Fogueira (padrão; sem limite) ✦ **Flamejante**
À distância 10; +9 vs. Reflexos (+10 contra alvos sangrando); 1d8+5 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Maldição da Serpente (padrão; encontro) ✦ **Ilusão, Psíquico**
À distância 10; cobras ilusórias surgem e atacam o alvo; +9 vs. Vontade (+10 contra alvos sangrando); 1d6+5 de dano psíquico e 5 de dano psíquico contínuo (TR encerra).

Manto da Fuga (reação imediata, quando é atingido por um ataque corpo a corpo; sem limite) ✦ **Teleporte**
O tiefling herege se teleporta 5 quadrados.

Cólera Infernal (mínima; encontro)
O tiefling herege recebe +1 de bônus de poder na próxima jogada de ataque contra um inimigo que o tenha atingido desde seu último turno. Se obtiver sucesso e causar dano, o tiefling herege causa 5 de dano adicional.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Blefe +15, Furtividade +15, Intuição +11

For 15 (+5)	**Des** 20 (+8)	**Sab** 16 (+6)
Con 18 (+7)	**Int** 13 (+4)	**Car** 20 (+8)

Equipamento adaga

Táticas do Tiefling Herege

O tiefling herege ataca um adversário poderoso com o poder *maldição da serpente* e então dispara jatos de *fogueira* rodada após rodada. Ele evita o combate corpo a corpo usando o seu *manto da fuga*.

Conhecimento Sobre os Tieflings

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de História bem-sucedido.

CD 15: Os nobres do antigo império humano de Bael Turath fizeram pactos com demônios em troca de poder para combater seus inimigos e conquistar o mundo. Esses pactos corromperam não apenas a nobreza, mas também seus descendentes. Deste acordo nasceu a raça dos tieflings.

Grupos de Encontro

Os tieflings se associam com qualquer um, embora raramente confiem em seus supostos aliados.

Encontro de Nível 7 (1.650 XP)
- 1 tiefling herege (artilheiro de nível 6)
- 1 tiefling lâmina negra (espreitador de nível 7)
- 2 cambiontes da espada infernal (bruto de nível 8)
- 1 súcubo (controlador de nível 9)



DAVE ALLSOP / WILLIAM O'CONNOR

Tiefling Lâmina Negra — **Espreitador de Nível 7**
Humanoide natural (Médio) — 300 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +5; visão na penumbra
PV 64; **Sangrando** 32
CA 20; **Fortitude** 17, **Reflexos** 19, **Vontade** 17
Resistências 12 vs. flamejante
Deslocamento 6; veja também *manto da tocaia*

Espada Curta Envenenada (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
+12 vs. CA (+13 contra alvos sangrando); 1d6+5 de dano e o tiefling lâmina negra realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +10 vs. Fortitude; 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Manto da Tocaia (movimento; recarrega ⚅) ✦ **Teleporte**
O tiefling lâmina negra se teleporta 5 quadrados e fica invisível até o final do seu próximo turno.

Cólera Infernal (mínima; encontro)
O tiefling lâmina negra recebe +1 de bônus de poder na próxima jogada de ataque contra um inimigo que o tenha atingido desde seu último turno. Se obtiver sucesso e causar dano, o tiefling lâmina negra causa 3 de dano adicional.

Tendência Qualquer uma **Idiomas** Comum
Perícias Blefe +13, Furtividade +15

For 13 (+4)	**Des** 20 (+8)	**Sab** 14 (+5)
Con 16 (+6)	**Int** 13 (+4)	**Car** 16 (+6)

Equipamento corselete de couro, espada curta envenenada

Táticas do Tiefling Lâmina Negra

O tiefling lâmina negra permanece escondido pelo tempo necessário para banhar sua espada em veneno infernal. Ele emprega *manto da tocaia* em momentos oportunos para obter vantagem de combate.

TRÍBULO BRUTAL

O TRÍBULO BRUTAL ESCAVA A TERRA e vaga pelo Subterrâneo à procura de presas. Ao se deslocar, ele deixa para trás túneis rústicos.

Embora não fale, o tríbulo brutal compreende o Dialeto Subterrâneo.

Tríbulo Brutal **Soldado de Elite de Nível 12**
Animal mágico natural (Grande) 1.400 XP

Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro, sentido sísmico 5
PV 248; **Sangrando** 124
CA 30; **Fortitude** 33, **Reflexos** 28, **Vontade** 27
Testes de Resistência +2
Deslocamento 5, escavar 2 (túneis)
Pontos de Ação 1

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +18 vs. CA; 2d6+8 de dano.

Ataque Duplo Agarradiço (padrão; sem limite)
O tríbulo brutal desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, ele é agarrado e sofre 10 de dano contínuo das mandíbulas do tríbulo brutal (até escapar). O tríbulo brutal é incapaz de desferir qualquer outro ataque enquanto estiver agarrando uma criatura.

Olhar Confuso (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Ataque Visual, Psíquico**
Rajada contígua 5; contra inimigos; +16 vs. Vontade; o alvo é conduzido 5 quadrados e fica pasmo (TR encerra).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 26 (+14) **Des** 16 (+9) **Sab** 14 (+8)
Con 20 (+11) **Int** 5 (+3) **Car** 11 (+6)



TÁTICAS DO TRÍBULO BRUTAL

O tríbulo brutal realiza uma investida e desfere um ataque básico contra o inimigo mais próximo e em seguida gasta seu ponto de ação para realizar um *ataque duplo agarradiço* contra o mesmo alvo. Ele usa *olhar confuso* sempre que possível para atrapalhar seus inimigos.

Tríbulo das Sombras **Soldado Solitário de Nível 17**
Animal mágico sombrio (Enorme) 8.000 XP

Iniciativa +14 **Sentidos** Percepção +16; visão no escuro, sentido sísmico 10
PV 860; **Sangrando** 430; veja também *garras frenéticas*
CA 35; **Fortitude** 38, **Reflexos** 31, **Vontade** 30
Testes de Resistência +5
Deslocamento 6, escavar 4 (túneis); alternância
Pontos de Ação 2

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 3; +23 vs. CA; 3d6+11 de dano.

Ataque Duplo Agarradiço (padrão; sem limite)
O tríbulo das sombras desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, ele é agarrado e sofre 15 de dano contínuo das mandíbulas do tríbulo das sombras (até escapar). O tríbulo das sombras é incapaz de realiza qualquer outro ataque enquanto estiver agarrando uma criatura.

Garras Frenéticas (padrão, somente enquanto estiver sangrando; recarrega ⚅)
Explosão contígua 3; +23 vs. CA; 3d6+11 de dano.

Olhar Enlouquecedor (mínima 1/rodada; sem limite) ✦ **Ataque Visual, Psíquico**
Rajada contígua 5; contra inimigos; +21 vs. Vontade; o alvo não faz nada no seu turno exceto atacar o aliado mais próximo, deslocando-se se necessário (TR encerra). O alvo só pode realizar ataques básicos enquanto estiver sob este efeito.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 32 (+19) **Des** 18 (+12) **Sab** 16 (+11)
Con 28 (+17) **Int** 5 (+5) **Car** 13 (+9)

TÁTICAS DO TRÍBULO DAS SOMBRAS

O tríbulo das sombras costuma se esconder e usa seu sentido sísmico para detectar as presas. Em seguida ele atravessa a parede ou outro obstáculo e ataca de surpresa, usando seu *olhar enlouquecedor* e *ataque duplo agarradiço* a cada rodada até conseguir agarrar uma criatura com suas mandíbulas.

CONHECIMENTO SOBRE OS TRÍBULOS BRUTAIS

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Exploração ou Natureza CD 20: Os tríbulos brutais utilizam suas garras grossas para escavar passagens através de terra e rochas. Muitas cavernas profundas do Subterrâneo são unidas por túneis escavados por essas criaturas.

Arcanismo ou Natureza CD 25: O olhar de um tríbulo brutal causa confusão entre seus inimigos, fazendo com que perambulem pasmos ou, no caso dos tríbulos das sombras, ataquem seus amigos.

GRUPOS DE ENCONTRO

As criaturas mais inteligentes do Subterrâneo muitas vezes escravizam os tríbulos brutais. Eles são servidores leais desde que bem alimentados.

Encontro de Nível 13 (4.000 XP)
✦ 2 tríbulos brutais (soldado de elite de nível 12)
✦ 2 drow combatentes (espreitador de nível 11)

FRANCIS TSAI

TROGLODITA

Os TROGLODITAS SÃO SELVAGENS SUBTERRÂNEOS descendentes de répteis primitivos. Eles realizam incursões contra o mundo da superfície quando o alimento no Subterrâneo fica escasso. Os trogloditas emitem um odor terrível, que pode ser insuportável em ambientes fechados.

Troglodita Combatente **Lacaio de Nível 12**
Humanoide natural (Médio - Réptil) 175 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +5; visão no escuro
Fedor do Troglodita aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 25; **Fortitude** 25, **Reflexos** 22, **Vontade** 21
Deslocamento 5
(+) **Clava** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+15 vs. CA; 7 de dano.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Dracônico
Perícias Atletismo +14, Tolerância +13

For 18 (+9)	**Des** 12 (+6)	**Sab** 11 (+5)
Con 16 (+8)	**Int** 6 (+3)	**Car** 8 (+4)

Equipamento escudo leve, clava

TÁTICAS DO TROGLODITA COMBATENTE

O troglodita combatente golpeia seus inimigos com sua clava e conta com seu mau cheiro terrível como uma forma de proteção adicional.

Troglodita Espancador **Soldado de Nível 6**
Humanoide natural (Médio - Réptil) 250 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +5; visão no escuro
Fedor do Troglodita aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
PV 74; **Sangrando** 37
CA 22; **Fortitude** 21, **Reflexos** 18, **Vontade** 19
Deslocamento 5
(+) **Clava Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+12 vs. CA; 2d4+4 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do troglodita espancador.
(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+10 vs. CA; 1d4+4 de dano.
Mordida (mínima 1/rodada; sem limite)
Requer vantagem de combate; +10 vs. Fortitude; 1d6+4 de dano e até o final do próximo turno do troglodita espancador, as curas aplicadas sobre o alvo recuperam apenas metade do valor total.
Azagaia (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 10/20; +12 vs. CA; 1d6+4 de dano.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Dracônico
Perícias Atletismo +12, Tolerância +12

For 18 (+7)	**Des** 12 (+4)	**Sab** 15 (+5)
Con 18 (+7)	**Int** 6 (+1)	**Car** 8 (+2)

Equipamento clava grande, 2 azagaias

TÁTICAS DO TROGLODITA ESPANCADOR

O troglodita espancador bate nos inimigos até a morte com sua clava grande de pedra e tenta flanqueá-los para desferir suas mordidas.

Troglodita Empalador **Artilheiro de Nível 7**
Humanoide natural (Médio - Réptil) 300 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +9; visão no escuro
Fedor do Troglodita aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
PV 69; **Sangrando** 34
CA 22; **Fortitude** 22, **Reflexos** 19, **Vontade** 18
Deslocamento 5
(+) **Lança** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+11 vs. CA; 1d8+4 de dano.
(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+9 vs. CA; 1d4+4 de dano.
(+) **Azagaia** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 10/20; +12 vs. CA; 1d6+4 de dano.
Tiro Empalador (padrão; recarrega ⚁ ⚂ ⚄ ⚅) ✦ **Arma**
Requer azagaia; à distância 10; +12 vs. CA; 2d6+4 de dano e o troglodita empalador realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +10 vs. Fortitude; o alvo fica impedido (TR encerra).
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Dracônico
Perícias Atletismo +12, Tolerância +13

For 19 (+7)	**Des** 14 (+5)	**Sab** 13 (+4)
Con 21 (+8)	**Int** 7 (+1)	**Car** 9 (+2)

Equipamento lança, aljava com 6 azagaias

TÁTICAS DO TROGLODITA EMPALADOR

O troglodita empalador se mantém na periferia do combate e arremessa azagaias contra os inimigos, usando *tiro empalador* sempre que possível. Se ficar sem azagaias, ou se os inimigos entrarem no alcance corpo a corpo, ele desembainha sua lança.

Troglodita Praguejador **Controlador de Nível 8 (Líder)**
Humanoide natural (Médio - Réptil) 350 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro
Fedor do Troglodita aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -2 de penalidade nas jogadas de ataque.
PV 93; **Sangrando** 46
CA 23; **Fortitude** 22, **Reflexos** 17, **Vontade** 22
Deslocamento 5
(+) **Bordão** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+12 vs. CA; 1d8+2 de dano.
(+) **Garra** (padrão; sem limite)
+10 vs. CA; 1d4+2 de dano.
Raio Venenoso (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
À distância 10; +11 vs. Fortitude; 1d6+5 de dano venenoso e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).
Maldição da Caverna (padrão; recarrega ⚁ ⚂ ⚄ ⚅) ✦ **Necrótico**
À distância 5; +11 vs. Fortitude; o alvo sofre 5 de dano necrótico contínuo e fica lento (TR encerra ambos).
Graça do Túnel (mínima 1/rodada; recarrega ⚂ ⚄ ⚅)
Explosão contígua 10; todos os aliados dentro da explosão recebem +5 de deslocamento até o final do próximo turno do troglodita praguejador.
Canto da Renovação (padrão; encontro) ✦ **Cura**
Explosão contígua 5; os aliados que estiverem sangrando dentro da área recuperam 15 pontos de vida.
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Dracônico
Perícias Exploração +13, Religião +9, Tolerância +14

For 15 (+6)	**Des** 12 (+5)	**Sab** 18 (+8)
Con 21 (+9)	**Int** 10 (+4)	**Car** 14 (+6)

Equipamento robes, bordão, mascara de crânio

Táticas do Troglodita Praguejador

O troglodita praguejador utiliza *graça do túnel* para conceder um aumento súbito no deslocamento de seus aliados, enquanto ataca os inimigos com seu *raio venenoso* e com a *maldição da caverna*. O praguejador se mantém à distância e aguarda até que dois ou mais de seus companheiros estejam sangrando antes de usar *canto da renovação*.

Conhecimento Sobre os Trogloditas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza ou Exploração bem-sucedido.

CD 15: Os trogloditas são humanoides reptilianos troncudos e mal-humorados, conhecidos por seu mau cheiro insuportável. Várias raças poderosas do Subterrâneo, como os drow e os devoradores de mentes, escravizam essas criaturas, utilizando-as como bucha de canhão em seus exércitos.

Os trogloditas vivem em tocas subterrâneas, reunidos em tribos de não mais que trinta adultos. Quando tribos inimigas se encontram, geralmente ocorre uma batalha por território. Esses combates podem terminar com a aniquilação de uma tribo ou com a fusão das duas em uma só, sob um único líder. Os machos e as fêmeas atuam juntamente na coleta de alimento, incursões e nos ataques a tribos mais fracas.

CD 20: Os trogloditas põem seus ovos em cavernas úmidas. Das centenas de ovos depositados, apenas algumas dúzias eclodem e sobrevivem até a idade adulta. Os filhotes se desenvolvem totalmente em dois anos.

Os trogloditas possuem apenas um mínimo de cultura e tecnologia. Eles não capturam escravos e os prisioneiros que caem em suas garras são rapidamente devorados ou sacrificados.

CD 25: Os trogloditas adoram uma grande variedade de divindades abomináveis, em especial Torog, o Rei Rastejante. Eles buscam conquistar o favor de seus deuses em terríveis rituais de tortura que podem levar horas. Eles gostam especialmente de sacrificar criaturas inteligentes e inimigos corajosos. Às vezes eles atacam povoados da superfície em busca de vítimas para os sacrifícios.

Grupos de Encontro

Os grupos de ataque dos trogloditas geralmente incluem um ou mais dragonetes e não é incomum que uma tribo dessas criaturas esteja a serviço de um dragão, naga, sacerdotisa drow ou outra criatura poderosa.

Encontro de Nível 7 (1.300 XP)
- 2 trogloditas espancadores (soldado de nível 6)
- 2 trogloditas empaladores (artilheiro de nível 7)
- 1 dragonete raivoso (bruto de nível 5)

Encontro de Nível 7 (1.500 XP)
- 2 trogloditas empaladores (artilheiro de nível 7)
- 3 gricks (bruto de nível 7)

Encontro de Nível 8 (1.700 XP)
- 3 trogloditas espancadores (soldado de nível 6)
- 2 trogloditas empaladores (artilheiro de nível 7)
- 1 troglodita praguejador (controlador de nível 8)

Encontro de Nível 11 (3.200 XP)
- 8 trogloditas combatentes (lacaio de nível 12)
- 3 drow combatentes (espreitador de nível 11)



(Da esquerda para a direita) troglodita empalador, troglodita praguejador e troglodita espancador

JASON ENGLE

Um troll come qualquer coisa que se mova, desde vermes até seres humanos, e são merecidamente temidos por seu apetite voraz, sua astúcia feroz e seu notável poder de regeneração.

Por serem extremamente adaptáveis e resistentes, eles podem ser encontrados em praticamente qualquer local e clima e podem ser treinados para servir em unidades militares.

Conhecimento Sobre os Trolls

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os trolls caçam a maioria dos demais seres vivos e não se preocupam com o tamanho ou a superioridade numérica das presas. Eles se regeneram rapidamente, mesmo após serem "mortos". De fato, sua capacidade de regeneração é tão poderosa que eles são capazes de recuperar membros extirpados. Apenas fogo ou ácido consegue matar um troll e por isso essas criaturas sentem bastante medo de ambos.

CD 20: Os trolls andam em bandos e não seguem quaisquer padrões migratórios. Eles vagam até descobrir uma região onde existem presas em abundância e então estabelecem um covil. Em seguida eles saqueiam toda a comida do lugar, até exaurirem os recursos. Quando esses covis ficam próximos de uma fortaleza ou povoado, o resultado é o mesmo: os trolls caçam até que todas as criaturas vivas sejam devoradas.

Os trolls da guerra são mais inteligentes que os trolls comuns, tendo sido criados para empunhar armas, vestir armaduras e utilizar a tática. Eles migram de campo de batalha a campo de batalha em bandos de mercenários, vendendo seus serviços pela melhor oferta. Os trolls da guerra geralmente são volúveis em suas lealdades e se voltam contra seu patrão se o outro lado os tentar com um pagamento melhor.

CD 25: Os trolls apavorantes são carnívoros vorazes que se deliciam em devorar presas humanoides. Uma ou duas dessas criaturas pode facilmente destruir toda uma aldeia e devorar todos os seus habitantes numa única noite.

Troll — **Bruto de Nível 9**
Humanoide natural (Grande) — 400 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +11
PV 100; **Sangrando** 50; veja também *cura do troll*
Regeneração 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 20; **Fortitude** 21, **Reflexos** 18, **Vontade** 17
Deslocamento 8

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +13 vs. CA; 2d6+6 de dano; veja também *golpe frenético*.

Golpe Frenético (livre, quando faz um inimigo sangrar; sem limite)
O troll desfere um ataque com as garras.

Cura do Troll ✦ **Cura**
Se for reduzido a 0 ponto de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 10 pontos de vida.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante
Perícias Atletismo +15, Tolerância +14

For 22 (+10)	**Des** 16 (+7)	**Sab** 14 (+6)
Con 20 (+9)	**Int** 5 (+1)	**Car** 10 (+4)

Táticas do Troll

O troll caminha para o meio dos inimigos, confiando em sua capacidade de regeneração para mantê-lo vivo. Trolls não são muito espertos e geralmente atacam o inimigo que lhes causou mais dano. Eles lutam até a morte, exceto quando são confrontados por adversários que utilizam fogo ou ácido. Eles normalmente fogem desses inimigos ao ficarem sangrando.

Troll da Guerra — **Soldado de Nível 14**
Humanoide natural (Grande) — 1.000 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +15
PV 110; **Sangrando** 55; veja também *cura do troll*
Regeneração 10 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 30; **Fortitude** 29, **Reflexos** 25, **Vontade** 25
Deslocamento 7

Espada Grande (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Alcance 2; +20 vs. CA; 1d12+7 de dano e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do troll da guerra.

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +20 vs. CA; 2d6+7 de dano.

Arco Longo (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
À distância 20/40; +20 vs. CA; 1d12+3 de dano.

Golpe Arrebatador (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
Requer espada grande; rajada contígua 2; +20 vs. CA; 1d12+7 de dano e o alvo fica derrubado.

Perseguição Sangrenta (reação imediata, quando um inimigo sangrando a até 2 quadrados se desloca ou ajusta; sem limite)
O troll da guerra ajusta 1 quadrado na direção do inimigo em questão.

Alcance Ameaçador
O troll da guerra pode realizar ataques de oportunidade contra todos os inimigos ao seu alcance (2 quadrados).

Cura do Troll ✦ **Cura**
Se for reduzido a 0 ponto de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll da guerra se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 15 pontos de vida.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante
Perícias Atletismo +17, Tolerância +15

For 24 (+14)	**Des** 16 (+10)	**Sab** 16 (+10)
Con 20 (+12)	**Int** 10 (+7)	**Car** 12 (+8)

Equipamento armadura de placas, espada grande, arco longo, aljava com 30 flechas

Táticas do Troll da Guerra

Os trolls da guerra controlam o campo de batalha com o poder *golpe arrebatador* e seu alcance ameaçador. Eles não gostam de ceder terreno e usam *perseguição sangrenta* para se manter próximos dos inimigos que tentarem se afastar. Os trolls da guerra só desferem ataques com as garras quando perdem suas espadas.

Troll Apavorante	**Bruto de Elite de Nível 20**
Humanoide natural (Enorme)	5.600 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +16
PV 360; **Sangrando** 180
Regeneração 15 (se sofrer dano ácido ou flamejante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 32; **Fortitude** 38, **Reflexos** 30, **Vontade** 31
Testes de Resistência +2
Deslocamento 10
Pontos de Ação 1

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 3; +23 vs. CA; 2d10+7 de dano; veja também *frenesi sanguíneo*.

↓ **Peteleca** (mínima 1/rodada; sem limite)
Alcance 3; +21 vs. Reflexos; 2d6+7 de dano e o alvo é empurrado 4 quadrados e fica derrubado; veja também *frenesi sanguíneo*.

Frenesi Sanguíneo
O troll apavorante recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque e +2 de bônus nas jogadas de dano contra os inimigos que estiverem sangrando.

Cura do Troll ✦ Cura
Se for reduzido a 0 ponto de vida por um ataque que não cause dano ácido ou flamejante, o troll apavorante se ergue no próximo turno (usando uma ação de movimento) com 20 pontos de vida.

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Gigante
Perícias Atletismo +22, Tolerância +23

For 24 (+17)	**Des** 10 (+10)	**Sab** 13 (+11)
Con 27 (+18)	**Int** 5 (+7)	**Car** 7 (+8)

Táticas do Troll Apavorante

O troll apavorante entra em combate com uma investida, dilacerando os inimigos com as garras e espalhando-os com sua *peteleca*.

Grupos de Encontro

Os trolls costumam ser encontrados com outros trolls, embora às vezes formem alianças breves com outros humanoides monstruosos como ogros e oni. De todas as variedades de troll, os da guerra são os mais prováveis de se associar com outros grupos, pois trabalham para quem pagar mais.

Encontro de Nível 9 (2.000 XP)
✦ 3 trolls (bruto de nível 9)
✦ 2 destrachans (artilheiro de nível 9)

Encontro de Nível 16 (7.050 XP)
✦ 2 trolls da guerra (soldado de nível 14)
✦ 1 drow sacerdote (controlador de nível 15)
✦ 1 drow mestre das lâminas (guerrilheiro de elite de nível 13)
✦ 1 bruxa da noite (espreitador de nível 14)
✦ 5 grimlocks lacaios (lacaio de nível 14)

Encontro de Nível 19 (12.000 XP)
✦ 1 troll apavorante (bruto de elite de nível 20)
✦ 2 rastejadores da carniça enormes (controlador de elite de nível 17)



(Da esquerda para a direita) troll, troll apavorante e troll da guerra

SAM WOOD

UNICÓRNIO

FAMOSOS POR SUA GRAÇA E BELEZA, os unicórnios são oriundos da Agrestia das Fadas e podem ser convocados para o mundo natural para proteger florestas ou lagos.

Unicórnio **Guerrilheiro de Nível 9 (Líder)**
Animal mágico feérico (Grande) 400 XP
Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +10; visão na penumbra
Proteção Feérica aura 2; os aliados dentro da aura recebem +2 de bônus em todas as defesas.
PV 93; **Sangrando** 46
CA 23; **Fortitude** 21, **Reflexos** 21, **Vontade** 21
Deslocamento 8; veja também *passo feérico*
⊕ **Cascos** (padrão; sem limite)
+14 vs. CA; 2d6+3 de dano.
↓ **Investida Perfurante** (padrão; sem limite)
O unicórnio realiza uma investida: +15 vs. CA; 4d6+3 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.
↓ **Toque do Chifre** (mínima; encontro) ✦ **Cura**
Um aliado adjacente pode gastar um pulso de cura ou realizar um teste de resistência contra um efeito que possa ser encerrado dessa forma.
Sedução Feérica (padrão; recarrega quando nenhuma criatura estiver sendo afetada por este poder) ✦ **Encanto**
À distância 5; +12 vs. Vontade; o alvo não consegue atacar o unicórnio e realiza ataques de oportunidade com +2 de bônus contra quaisquer criaturas ao seu alcance que ataquem o unicórnio (TR encerra).
Passo Feérico (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**
O unicórnio se teleporta 5 quadrados.
Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico
Perícias Natureza +10
For 16 (+7) **Des** 13 (+5) **Sab** 12 (+5)
Con 13 (+5) **Int** 16 (+7) **Car** 17 (+7)

TÁTICAS DO UNICÓRNIO

O unicórnio começa a maior parte dos encontros com uma *investida perfurante*. Em seguida ele usa *sedução feérica* para impedir que um inimigo próximo lhe cause mal ao mesmo tempo em que adquire um protetor.

Unicórnio do Anoitecer **Controlador de Elite de Nível 12 (Líder)**
Animal mágico feérico (Grande) 1.400 XP
Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +12; visão na penumbra
Proteção Feérica aura 2; os aliados dentro da aura recebem +2 de bônus em todas as defesas.
PV 236; **Sangrando** 118
CA 28; **Fortitude** 28, **Reflexos** 26, **Vontade** 28
Testes de Resistência +2
Deslocamento 9; veja também *passo feérico*
Pontos de Ação 1
⊕ **Cascos** (padrão; sem limite)
+15 vs. CA; 2d8+5 de dano.
↓ **Investida Perfurante** (padrão; sem limite)
O unicórnio do anoitecer realiza uma investida: +15 vs. CA; 4d8+5 de dano e o alvo é empurrado 1 quadrado e fica derrubado.
↓ **Toque do Chifre** (mínima; encontro) ✦ **Cura**
Um aliado adjacente pode gastar um pulso de cura ou realizar um teste de resistência contra um efeito que possa ser encerrado dessa forma.
Faísca Feérica (padrão; sem limite) ✦ **Encanto**
Explosão de área 5 a até 10 quadrados; +18 vs. Vontade; luzes esvoaçantes surgem no quadrado de origem e o alvo é puxado 3 quadrados em direção a esse quadrado.

HEATHER HUDSON



UNICÓRNIO

Teleporte do Crepúsculo (padrão; encontro) ✦ **Teleporte**
Explosão contígua 5; afeta aliados voluntários; o alvo é teleportado 5 quadrados, para um espaço desocupado na linha de visão do unicórnio do anoitecer.
Passo Feérico (movimento; encontro) ✦ **Teleporte**
O unicórnio do anoitecer se teleporta 5 quadrados.
Tendência Imparcial **Idiomas** Élfico
For 20 (+11) **Des** 14 (+8) **Sab** 13 (+7)
Con 14 (+8) **Int** 17 (+9) **Car** 20 (+11)

TÁTICAS DO UNICÓRNIO DO ANOITECER

O unicórnio do anoitecer gosta de realizar *investidas perfurantes*. Ele utiliza *centelha feérica* para afastar os inimigos da batalha, mantendo-os longe do combate pelo maior tempo possível. A criatura reserva seu *teleporte do crepúsculo* para quando for necessário deslocar seus aliados para posições onde obtenham vantagem de combate.

CONHECIMENTO SOBRE OS UNICÓRNIOS

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Arcanismo bem-sucedido.

CD 15: Alguns mortais caçam os unicórnios em busca de seus chifres, acreditando que eles possuem poderosas propriedades curativas e mágicas.

CD 20: O unicórnio do anoitecer é uma variedade rara de unicórnio, com pelagem e crina escuras e um chifre negro. O nascimento de um unicórnio do anoitecer é considerado um presságio auspicioso pelas fadas.

GRUPOS DE ENCONTRO

Os unicórnios se reúnem em pequenas manadas e às vezes se aliam a outras criaturas ou animais feéricos.

Encontro de Nível 12 (3.500 XP)
✦ 1 unicórnio do anoitecer (controlador de elite de nível 12)
✦ 3 banshraes combatentes (guerrilheiro de nível 12)

URSO

Mesmo em um mundo repleto de monstros, os ursos representam uma ameaça. Algumas variações monstruosas, como o urso das cavernas e o urso atroz, são predadores ferozes e ameaças para os que invadem seus territórios.

Urso das Cavernas **Bruto de Elite de Nível 6**
Animal natural (Médio) 500 XP

Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +5; visão no escuro
PV 170; **Sangrando** 85
CA 20; **Fortitude** 21, **Reflexos** 17, **Vontade** 18
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8
Pontos de Ação 1

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
+10 vs. CA; 2d8+5 de dano.

Frenesi do Urso das Cavernas (padrão; recarrega ⚄ ⚅)
Explosão contígua 1; contra inimigos; +10 vs. CA; 2d8+5 de dano.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 20 (+8)	**Des** 13 (+4)	**Sab** 14 (+5)
Con 15 (+5)	**Int** 2 (-1)	**Car** 12 (+4)

Táticas do Urso das Cavernas

O urso das cavernas parte direto para o combate, geralmente iniciando com uma investida. A criatura ataca impulsivamente com suas garras, usando *frenesi do urso das cavernas* se estiver adjacente a dois ou mais alvos.

Conhecimento Sobre os Ursos

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

DC 15: Os ursos geralmente vivem em florestas e cavernas. Os ursos das cavernas são predadores ferozes que estabelecem suas tocas abaixo da terra e estão acostumados com a escuridão. Já os ursos atrozes, são caçadores selvagens que comem humanoides tão facilmente quanto animais.

CD 20: Os ursos atrozes geralmente espancam suas presas com as garras ou os esmagam até a morte com seus membros robustos e bestiais.

Urso Atroz **Bruto de Elite de Nível 11**
Animal natural (Grande) 1.200 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +9
PV 276; **Sangrando** 138
CA 25; **Fortitude** 25, **Reflexos** 22, **Vontade** 23
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8
Pontos de Ação 1

⊕ **Garra** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +15 vs. CA; 2d8+6 de dano.

Espancar (padrão; sem limite)
O urso atroz desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, ele realiza um ataque secundário contra a criatura. *Ataque Secundário:* +13 vs. CA; o alvo é agarrado (até escapar).

Esmagamento do Urso (padrão; sem limite)
O urso atroz causa 4d8+6 de dano a uma criatura agarrada (sem jogada de ataque).

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 23 (+11)	**Des** 16 (+8)	**Sab** 18 (+9)
Con 18 (+9)	**Int** 2 (+1)	**Car** 16 (+8)

Táticas do Urso Atroz

O urso atroz possui alcance e tenta agarrar sua presa após atingi-la com as garras, empregando *abraço de urso* na sequência. Na primeira vez em que usa seu ataque *espancar*, ele gasta um ponto de ação para repetir o ataque contra o mesmo alvo.

Grupos de Encontro

Os ursos podem ser encontrados sozinhos ou em pequenos grupos. Alguns humanoides domesticam ursos como animais de guarda. Da forma similar, humanoides maiores (como gigantes da colina e ettins) criam ursos atrozes como animais de estimação.

Encontro de Nível 6 (1.250 XP)
- 2 ursos das cavernas (bruto de elite de nível 6)
- 1 bugbear estrangulador (espreitador de nível 6)

Encontro de Nível 11 (3.050 XP)
- 1 urso atroz (bruto de elite de nível 11)
- 1 ettin orador dos espíritos (controlador de elite de nível 12)
- 3 ogros rufiões (lacaio de nível 11)



JIM NELSON / STEPHEN CROWE

URSO-CORUJA

Notórios por seu mau gênio, os ursos-coruja atacam qualquer coisa que acreditem serem capazes de matar.

Urso-Coruja **Bruto de Elite de Nível 8**
Animal feérico (Grande) 700 XP
Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +12; visão na penumbra
PV 212; **Sangrando** 106; veja também *silvo atordoante*
CA 22; **Fortitude** 22, **Reflexos** 19, **Vontade** 20
Testes de Resistência +2
Deslocamento 7
Pontos de Ação 1

Garra (padrão; sem limite)
Alcance 2; +12 vs. CA; 2d6+5 de dano.

Ataque Duplo (padrão; sem limite)
O urso-coruja realiza dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, ele é agarrado (até escapar).

Mordida (padrão; sem limite)
Contra um alvo agarrado pelo urso-coruja; sucesso automático; 4d8+5 de dano.

Silvo Atordoante (livre, quando sangrar pela primeira vez; encontro)
Explosão contígua 1; +10 vs. Fortitude; o alvo fica atordoado (TR encerra).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 20 (+9) **Des** 14 (+6) **Sab** 16 (+7)
Con 16 (+7) **Int** 2 (+0) **Car** 10 (+4)

Táticas do Urso-Coruja

O urso-coruja ataca os inimigos mais próximos com seu *ataque duplo*. Se atingir o mesmo alvo com os dois ataques, ele agarra a vítima e a morde na rodada seguinte. Quando sangrar pela primeira vez, ele usa *silvo atordoante* e ataca o alvo atordoado mais próximo.



Urso-Coruja Garra Invernal **Controlador de Elite de Nível 14**
Animal feérico (Enorme) 2.000 XP
Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +15; visão na penumbra
PV 280; **Sangrando** 140; veja também *lamúria álgida*
CA 28; **Fortitude** 28, **Reflexos** 23, **Vontade** 24
Testes de Resistência +2
Deslocamento 7 (caminhar no gelo)
Pontos de Ação 1

Garra Invernal (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
Alcance 3; +18 vs. CA; 1d8+7 de dano mais 1d8 de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra).

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
O urso-coruja garra invernal desfere dois ataques com as garras. Se ambos atingirem o mesmo alvo, ele fica imobilizado (TR encerra). *Efeito Posterior:* O alvo fica lento (TR encerra).

Lamúria Álgida (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez) ✦ **Congelante**
Explosão contígua 3; +16 vs. Fortitude; 1d10+5 de dano congelante e o alvo fica imobilizado (TR encerra).

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 24 (+14) **Des** 14 (+9) **Sab** 16 (+10)
Con 20 (+12) **Int** 2 (+3) **Car** 12 (+8)

Táticas do Urso-Coruja Garra Invernal

O urso-coruja garra invernal realiza uma investida contra o inimigo mais próximo e ataca com suas garras, gastando seu ponto de ação para empregar *lamúria álgida* no começo do confronto. Ele utiliza esse poder novamente quando sangrar pela primeira vez.

Conhecimento Sobre os Ursos-Corujas

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os ursos-corujas são predadores perigosos da Agrestia das Fadas que conseguiram chegar ao mundo natural muito tempo atrás. Eles costumam habitar florestas e cavernas pouco profundas e podem ser encontrados caçando tanto de dia como de noite, dependendo dos hábitos das presas disponíveis. Os adultos vivem em casais e caçam em matilha, deixando os filhotes na toca.

Grupos de Encontro

Alguns humanos enfeitiçam ou domam ursos-corujas para servirem como animais de guarda. Esses indivíduos consideram a área sob sua proteção como seu campo de caça particular e perseguem incansavelmente os estranhos que a invadem.

Encontro de Nível 7 (1.650 XP)
- ✦ 1 urso-coruja (bruto de elite de nível 8)
- ✦ 2 sátiros libertinos (guerrilheiro de nível 7)
- ✦ 1 sátiro flautista (controlador de nível 8)

Encontro de Nível 14 (5.000 XP)
- ✦ 1 urso-coruja garra invernal (controlador de elite de nível 14)
- ✦ 3 ciclopes mundeiros (guerrilheiro de nível 14)

Movidos por uma terrível maldição e pela sede de sangue de mortais, os vampiros sonham com um mundo em que vivam em luxo e decadência, governando reinos mortais cujo propósito é saciar seus desejos mais obscuros.

Conhecimento Sobre os Vampiros

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: Ao contrário do folclore popular, os vampiros não são detidos por água corrente nem têm repulsa a alho e não precisam ser convidados para entrar em uma casa. As estacas de madeira realmente os ferem, mas não mais que qualquer outra arma afiada. Um vampiro não projeta sombra nem tem reflexo no espelho.

CD 20: Um vampiro mestre pode criar outros de sua raça realizando um ritual sombrio (consulte a caixa de texto Dom Negro dos Imortais). A realização desse ritual deixa o conjurador enfraquecido, e por isso os vampiros mestres não o fazem com frequência.

Grupos de Encontro

Um vampiro solitário pode liderar um séquito de crias vampíricas e outras criaturas mortas-vivas.

Encontro de Nível 12 (3.850 XP)
- ✦ 1 vampiro mestre (espreitador de elite de nível 11)
- ✦ 1 inumano da guerra comandante (soldado de nível 12)
- ✦ 3 inumanos da guerra (soldado de nível 9)
- ✦ 6 crias vampíricas caçadoras de sangue (lacaio de nível 10)

Vampiro Mestre

Abençoados e amaldiçoados com a imortalidade dos mortos-vivos, os vampiros mestres trocam muitas das habilidades que possuíam em vida por poderes sombrios, incluindo a capacidade de gerar ninhadas de crias vampíricas.

"Vampiro Mestre" é um modelo de monstro que pode ser aplicado aos personagens do Mestre. Consulte o *Guia do Mestre* para maiores informações sobre como criar um vampiro mestre usando esse modelo.

O Caixão de um Vampiro

Qualquer vampiro mestre ou cria vampírica é vinculado ao seu próprio caixão, cripta ou túmulo. Ele deve descansar nesse local pelo menos 6 horas por dia, 4 das quais devem ser necessariamente durante o dia (um vampiro que não recebeu um enterro formal ou que não foi enterrado em um caixão precisa se deitar sob pelo menos 30 cm de terra fofa de cemitério ou dentro de uma caverna escura). Um vampiro que não descanse em seu caixão ou túmulo pessoal é reduzido à metade dos pontos de vida normais e fica enfraquecido até que o faça.

Um vampiro pode alterar seu caixão ou túmulo pessoal ao descansar três noites consecutivas no novo local.

Em seu caixão, os vampiros têm sono leve; eles podem realizar testes de Percepção (com -5 de penalidade) para ouvir inimigos se aproximando.

Vampiro Mestre (Humano Ladino) — **Espreitador de Elite de Nível 11**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) — 1.200 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +10; visão no escuro
PV 186; **Sangrando** 93
Regeneração 10 (enquanto o vampiro mestre estiver exposto à luz direta do sol, sua regeneração não funciona)
CA 29; **Fortitude** 30, **Reflexos** 27, **Vontade** 25
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8, escalar 4 (patas de aranha)
Pontos de Ação 1

Espada Curta (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+13 vs. CA; 1d6+8 de dano.

Corrente com Cravos (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+13 vs. CA; 2d4+8 de dano.

Golpe Decidido (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
O vampiro mestre se desloca 2 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo com +2 de bônus.

Golpe Nocivo (padrão; encontro)
+15 vs. Fortitude; 1d6+10 de dano e o alvo sofre -3 de penalidade na CA e na defesa de Reflexos até o final do próximo turno do vampiro mestre.

Drenar Sangue (padrão; recarrega quando uma criatura adjacente fica sangrando) ✦ **Cura**
Requer vantagem de combate; +13 vs. Fortitude; 2d12+8 de dano, o alvo fica enfraquecido (TR encerra) e o vampiro mestre recupera 46 pontos de vida; veja também *vantagem de combate*.

Olhar Dominador (mínima; recarrega ⚅) ✦ **Encanto**
À distância 5; +13 vs. Vontade; o alvo fica dominado (TR encerra, com -2 de penalidade na jogada). *Efeito Posterior:* O alvo fica pasmo (TR encerra). O vampiro mestre só pode dominar uma criatura por vez.

Vantagem de Combate
O vampiro mestre causa 3d6 de dano adicional contra qualquer alvo contra o qual tiver vantagem de combate.

Forma de Névoa (padrão; encontro) ✦ **Metamorfose**
O vampiro mestre torna-se incorpóreo e adquire um deslocamento de voo 12, mas não pode realizar ataques. O vampiro mestre consegue permanecer em forma de névoa por até 1 hora ou encerrar o efeito usando uma ação mínima.

Retomar o Fôlego (padrão; encontro) ✦ **Cura**
O vampiro mestre gasta um pulso de cura e recupera 46 pontos de vida. Ele recebe +2 de bônus em todas as defesas até o começo do seu próximo turno.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum
Perícias Acrobacia +15, Atletismo +18, Blefe +13, Furtividade +15, Intimidação +13, Ladinagem +15

For 26 (+13)	**Des** 20 (+10)	**Sab** 11 (+5)
Con 13 (+6)	**Int** 12 (+6)	**Car** 16 (+8)

Equipamento corselete de couro, espada curta

Táticas do Vampiro Mestre

O vampiro mestre utiliza seu *olhar dominador* no começo do combate para transformar um inimigo em um aliado temporário. Ele emprega *golpe decidido* a menos que tenha vantagem de combate. Nesse caso ele aciona *drenar sangue*. Quando estiver sangrando, ele gasta um ponto de ação para *retomar o fôlego*.

Cria Vampírica

Os humanoides mortos pelo poder drenar sangue de um vampiro mestre são condenados a se erguerem novamente como crias vampíricas - vampiros relativamente fracos sob o domínio do vampiro mestre que as gerou.

Cria Vampírica Despedaçadora de Carne **Lacaio de Nível 5**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 50 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +4; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 20; **Fortitude** 17, **Reflexos** 18, **Vontade** 17
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 5 vs. necrótico
Deslocamento 7, escalar 4 (patas de aranha)

(+) **Garras** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+11 vs. CA; 5 de dano necrótico (7 contra um alvo sangrando).

Destruído pela Luz Solar
Uma cria vampírica que começar seu turno sob luz solar direta só pode realizar uma única ação de movimento. Se terminar seu turno sob luz solar direta, ela queima até ser reduzida a cinzas, sendo destruída.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

For 14 (+5)	**Des** 16 (+6)	**Sab** 12 (+4)
Con 14 (+5)	**Int** 10 (+3)	**Car** 14 (+5)

Cria Vampírica Caçadora de Sangue **Lacaio de Nível 10**
Humanoide natural (Médio - Morto-vivo) 125 XP

Iniciativa +8 **Sentidos** Percepção +6; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 25; **Fortitude** 22, **Reflexos** 23, **Vontade** 22
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico
Deslocamento 7, escalar 4 (patas de aranha)

(+) **Garras** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+16 vs. CA; 6 de dano necrótico (8 contra um alvo sangrando).

Destruído pela Luz Solar
Uma cria vampírica que começar seu turno sob luz solar direta só pode realizar uma única ação de movimento. Se terminar seu turno sob luz solar direta, ela queima até ser reduzida a cinzas, sendo destruída.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum

For 14 (+7)	**Des** 16 (+8)	**Sab** 12 (+6)
Con 14 (+7)	**Int** 10 (+5)	**Car** 14 (+7)

Táticas da Cria Vampírica

As crias vampíricas preferem retalhar os inimigos com suas garras em vez de recorrer a armas.

O Surgimento de uma Cria Vampírica

Um humanoide morto pelo poder *drenar sangue* de um vampiro mestre se ergue como uma cria vampírica de mesmo nível ao pôr-do-sol do dia seguinte. Isso pode ser impedido ao se queimar ou decapitar o corpo.

Um humanoide reduzido a 0 ponto de vida ou menos - mas não morto - por um vampiro mestre não pode ser curado e permanece num estado de coma profundo, similar à morte, falecendo ao pôr-do-sol do dia seguinte e se erguendo como uma cria vampírica. A realização do ritual Remover Aflição antes que a criatura pereça evita a morte e torna possível curá-la normalmente.



Dom Negro dos Imortais

Em nome de Orcus, o profano Senhor do Sangue, o conjurador transforma outro ser numa criatura vampírica da noite.

Nível: 11 (o conjurador precisa ser um vampiro mestre)
Categoria: Criação
Execução: 6 horas; veja texto
Duração: Permanente
Custo dos Componentes: 5.000 PO por nível do receptor
Preço de Mercado: 75.000 PO
Perícia-Chave: Religião (sem teste)

Este ritual só pode ser realizado entre o pôr-do-sol e a alvorada. Como parte dele, o conjurador e o receptor do ritual devem beber um pouco do sangue um do outro, após o que, o receptor morre e é enterrado ritualisticamente em solo profano. Após o sepultamento, o invocador faz uma oração a Orcus e pede que ele conceda ao receptor o Dom Negro. Na conclusão do ritual, o alvo permanece enterrado, erguendo-se de sua cova rasa como um vampiro mestre ao pôr-do-sol do dia seguinte (consulte o *Guia do Mestre*, Capítulo 10, para as regras de criação de novos vampiros mestres). A cerimônia é arruinada se o ritual Reviver os Mortos for conjurado sobre o receptor ou se este for decapitado antes de se erguer como um vampiro mestre.

A execução do ritual deixa o conjurador enfraquecido por 1d10 dias (sem TR).

WAYNE REYNOLDS

VERME PÚRPURA

Os vermes púrpura são enormes predadores subterrâneos que comem qualquer coisa, viva ou morta. Eles representam um perigo considerável para os aventureiros explorando as profundas cavernas naturais do Subterrâneo.

Táticas do Verme Púrpura

Um verme púrpura costuma escavar sob o piso de cavernas para atacar as criaturas paradas na superfície. Após agarrar um indivíduo, ela utiliza *mandíbulas compressoras* para causar dano, rodada após rodada, até conseguir engoli-lo.

Conhecimento Sobre os Vermes Púrpura

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Exploração ou Natureza bem-sucedido.

CD 20: Um verme púrpura pode escavar através de rocha sólida, deixando túneis em seu rastro. O verme púrpura come qualquer coisa e depende da sua percepção às cegas e do sentido sísmico para detectar as presas.

Grupos de Encontro

Os vermes púrpura são caçadores solitários. Contudo, ocasionalmente eles são atraídos pelos sons e vibrações de um combate, emergindo do solo ou das paredes para capturar todas as demais criaturas de surpresa.

Encontro de Nível 17 (9.800 XP)

- 1 verme púrpura (soldado solitário de nível 16)
- 2 minotauros selvagens (bruto de nível 16)

Verme Púrpura **Soldado Solitário de Nível 16**
Animal natural (Enorme - Cego) 7.000 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +10; percepção às cegas 10, sentido sísmico 20
PV 780; **Sangrando** 390
CA 33 (26 contra criaturas engolidas); **Fortitude** 34, **Reflexos** 30, **Vontade** 29
Imunidades ataque visual, ilusão
Testes de Resistência +5
Deslocamento 6, escavar 3 (túneis)
Pontos de Ação 2

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)
Alcance 3; +21 vs. Reflexos; 2d8+7 de dano e o alvo é agarrado (até escapar). O verme púrpura não pode usar sua mordida enquanto estiver agarrando uma criatura, mas pode usar suas *mandíbulas compressoras*.

Mandíbulas Compressoras (padrão; sem limite)
Se um verme púrpura começar seu turno com um alvo agarrado em suas mandíbulas, ele realiza o seguinte ataque contra o alvo: +21 vs. Reflexos; 2d8+7 de dano. *Fracasso:* Metade do dano.

Engolir (padrão; sem limite)
O verme púrpura tenta engolir uma criatura Média ou menor que esteja sangrando e agarrada por ele: +21 vs. Fortitude; o alvo é engolido. O alvo engolido está dentro do verme púrpura e fica pasmo e impedido enquanto estiver engolido. Ele só tem linha de visão e de efeito para o verme e nenhuma outra criatura tem linha de visão ou de efeito para ele. Os únicos ataques que o alvo pode realizar são ataques básicos. No começo de cada turno do verme púrpura, o alvo sofre 10 de dano mais 10 de dano ácido. Quando o verme morrer, o alvo não está mais engolido e pode escapar usando uma ação de movimento, surgindo no espaço previamente ocupado pela criatura.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 24 (+15) **Des** 16 (+11) **Sab** 14 (+10)
Con 20 (+13) **Int** 2 (+4) **Car** 4 (+5)

Verme Púrpura Ancião **Soldado Solitário de Nível 24**
Animal natural (Imenso - Cego) 30.250 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +15; percepção às cegas 10, sentido sísmico 20
PV 1.145; **Sangrando** 572
CA 41 (34 contra criaturas engolidas); **Fortitude** 41, **Reflexos** 36, **Vontade** 35
Imunidades ataque visual, ilusão
Testes de Resistência +5
Deslocamento 8, escavar 4 (túneis)
Pontos de Ação 2

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)
Alcance 4; +29 vs. Reflexos; 2d10+9 de dano e o alvo é agarrado (até escapar). O verme púrpura ancião não pode usar sua mordida enquanto estiver agarrando uma criatura, mas pode usar suas *mandíbulas compressoras*.

Mandíbulas Compressoras (padrão; sem limite)
Se um verme púrpura ancião começar seu turno com um alvo agarrado em suas mandíbulas, ele realiza o seguinte ataque contra o alvo: +29 vs. Reflexos; 2d10+9 de dano. *Fracasso:* Metade do dano.

Engolir (padrão; sem limite)
O verme púrpura ancião tenta engolir uma criatura Média ou menor que esteja sangrando e agarrada por ele: +21 vs. Fortitude; o alvo é engolido. O alvo engolido está dentro do verme púrpura ancião e fica pasmo e impedido enquanto estiver engolido. Ele só tem linha de visão e de efeito para o verme e nenhuma outra criatura tem linha de visão ou de efeito para ele. Os únicos ataques que o alvo pode realizar são ataques básicos. No começo de cada turno do verme púrpura ancião, o alvo sofre 20 de dano mais 20 de dano ácido. Quando o verme morrer, o alvo não está mais engolido e pode escapar usando uma ação de movimento, surgindo no espaço previamente ocupado pela criatura.

Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 28 (+21) **Des** 18 (+16) **Sab** 16 (+15)
Con 29 (+21) **Int** 2 (+8) **Car** 10 (+12)



FRED HOOPER

WORG

Este parente enorme e maligno dos lobos aprecia o sabor da carne de humanoides e dá preferência a estas presas.

Worg	**Bruto de Nível 9**
Animal mágico natural (Grande)	400 XP
Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +9; visão no escuro	
Rosnado Assustador (Medo) aura 3; os inimigos dentro da aura sofrem -1 de penalidade nas jogadas de ataque, enquanto os aliados dentro da aura recebem +1 de bônus de poder nas jogadas de ataque.	
PV 120; **Sangrando** 60	
CA 20; **Fortitude** 20, **Reflexos** 18, **Vontade** 18	
Deslocamento 8	
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)	
+12 vs. CA; 2d6+5 de dano e 5 de dano contínuo (TR encerra).	
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal	
Perícias Furtividade +12	
For 21 (+9)	**Des** 17 (+7) **Sab** 10 (+4)
Con 20 (+9)	**Int** 7 (+2) **Car** 16 (+7)

Táticas do Worg

Os worgs não cooperam particularmente bem entre si, pois cada um tenta saciar sua própria sede de matar.

Guulvorg	**Bruto de Elite de Nível 16**
Animal mágico natural (Enorme)	2.800 XP
Iniciativa +11 **Sentidos** Percepção +13; visão no escuro	
PV 384; **Sangrando** 192	
CA 31; **Fortitude** 34, **Reflexos** 29, **Vontade** 28	
Testes de Resistência +2	
Deslocamento 9	
Pontos de Ação 1	
(+) **Mordida** (padrão; sem limite)	
Alcance 2; +19 vs. CA; 2d12+8 de dano e o alvo fica derrubado.	
(+) **Bordoada com a Cauda** (padrão; sem limite)	
Alcance 2; +17 vs. Reflexos; 2d8+8 de dano e o alvo fica derrubado e pasmo (TR encerra ambos).	
↓ **Fúria do Guulvorg** (padrão; sem limite)	
O guulvorg desfere uma *mordida* contra um alvo e uma *bordoada com a cauda* contra outro; os dois ataques sofrem -2 de penalidade.	
Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Abissal	
For 26 (+16)	**Des** 16 (+11) **Sab** 10 (+8)
Con 22 (+14)	**Int** 5 (+5) **Car** 15 (+10)



Worg

ARNIE SWEKEL / DAVE ALLSOP



Guulvorg

Táticas do Guulvorg

O guulvorg prefere atacar um único inimigo com mordidas. Se estiver enfrentando dois adversários ou mais, ele emprega *fúria do guulvorg*.

Conhecimento Sobre os Worgs

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os worgs vivem em tocas semelhantes a catacumbas, com diversas saídas. Cada matilha guarda tesouros e troféus macabros em seu covil. Os worgs convivem bem com os goblins e costumam servir como suas montarias durante um combate.

CD 20: Os guulvorgs costumam ser encontrados em casais (um macho e uma fêmea). Eles são capazes de transportar cavaleiros Grandes em batalha.

Grupos de Encontro

Os worgs caçam em matilhas, ao passo que os guulvorgs geralmente andam sozinhos ou em casais. As duas linhagens se aliam de bom grado a humanoides malignos.

Encontro de Nível 10 (2.500 XP)
- 3 worgs (bruto de nível 9)
- 2 garras-navalha perseguidores (guerrilheiro de nível 7)
- 1 oni assombração noturna (controlador de elite de nível 8)

Encontro de Nível 17 (8.400 XP)
- 2 guulvorgs (bruto de elite de nível 16)
- 2 ciclopes lenheiros (soldado de nível 16)

WYVERNS

De aparência similar aos dragões, as wyverns empregam suas caudas venenosas para aferroar as presas até a morte antes de arrebatá-las e fugir voando para devorá-las.

Apesar do seu aspecto, as wyverns são próximas dos dragonetes do que dos dragões e não possuem nada da astúcia e inteligência destes seres magníficos.

Wyvern **Guerrilheiro de Nível 10**
Animal natural (Grande - Montaria, Réptil) 500 XP

Iniciativa +10 **Sentidos** Percepção +12; visão na penumbra
PV 106; **Sangrando** 53
CA 24; **Fortitude** 24, **Reflexos** 20, **Vontade** 19
Deslocamento 4, voo 8 (pairar); veja também *ataque aéreo de passagem*

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +15 vs. CA; 1d8+7 de dano.

⊕ **Garras** (padrão; sem limite)
A wyvern só pode atacar com as garras enquanto estiver voando; +15 vs. CA; 1d6+7 de dano e o alvo fica derrubado.

Ferrão (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 2; +15 vs. CA; 1d6+4 de dano e a wyvern realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +13 vs. Fortitude; 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Ataque Aéreo de Passagem (padrão; sem limite)
A wyvern voa 8 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. A wyvern não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Agilidade Aérea +2 (enquanto estiver sendo montada por um cavaleiro amigável de nível 10 ou superior; sem limite) ✦ **Montaria**
Enquanto estiver voando, a wyvern concede ao seu cavaleiro +2 de bônus em todas as defesas.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 24 (+12)	**Des** 17 (+8)	**Sab** 15 (+7)
Con 18 (+9)	**Int** 2 (+1)	**Car** 8 (+4)

Táticas da Wyvern

A wyvern inicia o combate usando seu *ataque aéreo de passagem* para mergulhar e derrubar um inimigo com suas garras. Em seguida, a criatura aterrissa e alterna entre mordidas e ferroadas. Quando estiver sangrando, a wyvern decola novamente.

Wyvern Apavorante **Guerrilheiro de Nível 24**
Animal sombrio (Grande - Réptil) 6.050 XP

Iniciativa +19 **Sentidos** Percepção +19; visão no escuro
PV 228; **Sangrando** 114
CA 38; **Fortitude** 42, **Reflexos** 34, **Vontade** 31
Resistências 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 6, voo 12 (pairar); veja também *ataque aéreo de passagem*

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite)
Alcance 2; +29 vs. CA; 2d8+10 de dano.

⊕ **Garras** (padrão; sem limite)
A wyvern apavorante só pode atacar com as garras enquanto estiver voando; +29 vs. CA; 2d6+10 de dano e o alvo fica derrubado.

Ferrão Necrovenenoso (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico, Venenoso**
Alcance 2; +29 vs. CA; 2d6+9 de dano e a wyvern apavorante realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +27 vs. Fortitude; 20 de dano necrótico e venenoso contínuo (TR encerra).

Ataque Aéreo de Passagem (padrão; sem limite)
A wyvern apavorante voa 12 quadrados e realiza um ataque básico corpo a corpo em qualquer ponto dessa trajetória. A wyvern apavorante não provoca ataques de oportunidade ao se afastar do alvo.

Sopro Pestilento (padrão; recarrega ⚄ ⚅) ✦ **Necrótico**
Rajada contígua 5; +27 vs. Fortitude; 2d10+9 de dano necrótico e 10 de dano necrótico contínuo (TR encerra).

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 30 (+22)	**Des** 20 (+17)	**Sab** 15 (+14)
Con 28 (+21)	**Int** 2 (+8)	**Car** 6 (+10)

Táticas da Wyvern Apavorante

A wyvern apavorante utiliza táticas similares às da wyvern comum, exceto por usar *sopro pestilento* sempre que possível.

Conhecimento Sobre as Wyverns

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de perícia bem-sucedido.

Natureza CD 15: Para domesticar uma wyvern, um mestre humanoide deve adestrá-la desde o seu nascimento.

Arcanismo CD 25: As wyverns apavorantes são nativas do Pendor das Sombras, mas podem ser encontradas por todo o mundo natural, especialmente em áreas com laços fortes com o reino sombrio.

Grupos de Encontro

As wyverns vivem e caçam em pequenos bandos chamados revoadas. Apesar de sua natureza indisciplinada, alguns humanoides se esforçam para capturá-las e domesticá-las.



Encontro de Nível 10 (2.500 XP)
✦ 2 wyverns (guerrilheiro de nível 10)
✦ 1 basilisco olho-de-peçonha (artilheiro de nível 10)
✦ 1 ettin saqueador (soldado de elite de nível 10)

HEATHER HUDSON

YUAN-TI



Os yuan-ti são ofídicos tiranos e cruéis descendentes de uma poderosa raça pré-histórica de homens-cobra. Seus impérios vastos e antigos e foram corrompidos e caíram em ruínas eras atrás. Hoje, estão praticamente esquecidos.

Os yuan-ti habitam as selvas do mundo natural, escondidos em ruínas deterioradas, construindo templos para Zehir (o deus do veneno e das serpentes), capturando escravos, realizando sacrifícios e conspirando para reconquistar o mundo.

Yuan-Ti Maledicentes

Os yuan-ti maledicentes representam a maior parte da sociedade dos yuan-ti. Eles são extremamente inteligentes e manipuladores e criam auras poderosas para auxiliar seus lacaios e aliados. Eles consideram seus diversos guarda-costas, cultistas e animais de estimação como suas principais armas, utilizando-os com cuidado e precisão.

Os maledicentes têm cabeça de serpente. Aproximadamente a metade deles nasce com pernas e os demais têm corpos de cobra da cintura para baixo.

Yuan-Ti Maledicente Olho-Afiado **Artilheiro de Nível 13**
Humanoide natural (Médio - Réptil) 800 XP

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +13
PV 98; **Sangrando** 49
CA 27; **Fortitude** 23, **Reflexos** 25, **Vontade** 23; veja também *defesa do camaleão*
Resistências 10 vs. venenoso
Deslocamento 7

⊕ **Cimitarra** (padrão; sem limite) ✦ **Arma**
+16 vs. CA; 1d8+4 de dano (dec. 2d8+12).

↷ **Arco Longo** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
À distância 20/40; +18 vs. CA; 1d10+6 de dano e o yuan-ti maledicente olho-afiado realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +16 vs. Fortitude; 5 de dano venenoso contínuo e o alvo fica pasmo (TR encerra ambos).

Defesa do Camaleão
O yuan-ti maledicente olho-afiado tem ocultação contra ataques realizados a mais de 3 quadrados dele.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Blefe +15, Furtividade +17, História +12, Intuição +13
For 18 (+10) **Des** 23 (+12) **Sab** 14 (+8)
Con 14 (+8) **Int** 12 (+7) **Car** 18 (+10)
Equipamento cimitarra, arco longo, aljava com 30 flechas

Táticas do Yuan-Ti Maledicente Olho-Afiado

Um maledicente olho-afiado dá preferência aos ataques à distância sobre qualquer outra forma de ataque. Sua *defesa do camaleão* lhe ajuda a permanecer escondido durante um encontro.

Yuan-Ti Maledicente Recitante **Artilheiro de Nível 15 (Líder)**
Humanoide natural (Médio - Réptil) 1.200 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +13
Proteção de Zehir aura 10; os aliados dentro da aura recebem +2 de bônus de poder em todas as defesas.
PV 118; **Sangrando** 59; veja também *dominação envenenada* e *fuga rastejante*
CA 29; **Fortitude** 26, **Reflexos** 27, **Vontade** 27; veja também *desviar ataque* e *fuga rastejante*
Resistências 10 vs. venenoso
Deslocamento 7; veja também *fuga rastejante*

⊕ **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
+16 vs. Fortitude; 1d6+6 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

↷ **Distorção Mental** (padrão; sem limite) ✦ **Psíquico**
À distância 20; +20 vs. CA; 2d6+7 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra).

↷ **Dominação Envenenada** (padrão; recarrega quando sangrar pela primeira vez) ✦ **Encanto**
À distância 5; contra um alvo que esteja sofrendo dano venenoso contínuo; +20 vs. Vontade; o alvo fica dominado até o final do próximo turno do recitante. *Efeito Posterior:* O alvo fica pasmo (TR encerra).

↷ **Peçonha de Zehir** (padrão; recarrega ⚄ ⚄ ⚅) ✦ **Venenoso**
À distância 10; contra um alvo que esteja sofrendo dano venenoso contínuo; +20 vs. Fortitude; 2d10+6 de dano venenoso e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Desviar Ataque (interrupção imediata, quando é atingido por um ataque; recarrega ⚄ ⚅)
O yuan-ti maledicente recitante transfere o dano e os efeitos do ataque para um aliado adjacente.

Fuga Rastejante
Enquanto estiver sangrando, o yuan-ti maledicente recitante recebe +2 no deslocamento e +5 de bônus em todas as defesas.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Arcanismo +19, Blefe +19, Furtividade +18, História +19, Intuição +18
For 16 (+10) **Des** 22 (+13) **Sab** 22 (+13)
Con 22 (+13) **Int** 25 (+14) **Car** 25 (+14)

JAMES ZHANG



Táticas do Yuan-Ti Maledicente Recitante

O yuan-ti maledicente recitante utiliza *distorção mental* até que um ou mais inimigos estejam envenenados por seus aliados e então, os ataca com *dominação envenenada* e *peçonha de Zehir*. O recitante sempre permanece adjacente a um aliado para que possa usar *desviar ataque* de forma a não sofrer dano. Se estiver sangrando e a derrota parecer inevitável, o recitante se aproveita de sua *fuga rastejante* para escapar.

Yuan-Ti Maledicente Discípulo de Zehir — **Controlador de Nível 17**
Humanoide natural (Médio - Réptil) — 1.600 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +12
Amparo de Zehir (Cura, Venenoso) aura 10; os aliados dentro da aura recuperam 5 pontos de vida no começo de seus turnos, enquanto os inimigos dentro da aura sofrem 5 de dano venenoso contínuo no começo de seus turnos.
PV 164; **Sangrando** 82
CA 31; **Fortitude** 29, **Reflexos** 29, **Vontade** 32
Resistências 10 vs. venenoso
Deslocamento 7

(+) **Maça-Estrela** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
+22 vs. CA; 1d10+3 de dano e o yuan-ti maledicente discípulo de Zehir realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +20 vs. Fortitude; 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Palavras Reconfortantes (padrão; recarrega ⚂ ⚃ ⚄ ⚅) ✦ **Encanto**
À distância 5; o alvo deve ser capaz de ouvir o discípulo de Zehir; +24 vs. Vontade; o alvo fica dominado (TR encerra). *Efeito Posterior:* O alvo fica pasmo (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Blefe +21, Furtividade +18, História +18, Intuição +17, Religião +18

For 16 (+11)	**Des** 20 (+13)	**Sab** 18 (+12)
Con 20 (+13)	**Int** 20 (+13)	**Car** 26 (+16)

Equipamento maça-estrela

Táticas do Yuan-Ti Maledicente Discípulo de Zehir

Um discípulo de Zehir emprega *palavras reconfortantes* para dominar seus inimigos, voltando-os uns contra os outros.

Yuan-Ti Abominação

O yuan-ti abominação vive para o combate, esmagando seus inimigos em nome de Zehir e de acordo com as ordens de seus superiores maledicentes.

Yuan-Ti Abominação — **Soldado de Nível 14**
Humanoide natural (Grande - Réptil) — 1.000 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +10
PV 140; **Sangrando** 70
CA 30; **Fortitude** 30, **Reflexos** 28, **Vontade** 27
Resistências 10 vs. venenoso
Deslocamento 7, escalar 7

(+) **Espada Bastarda** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
Alcance 2; +20 vs. CA; 1d12+6 de dano (dec. 2d12+18) e o alvo fica marcado até o final do próximo turno do yuan-ti abominação e sofre 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Espiral Aderente (mínima 1/rodada; sem limite)
Alcance 2; +18 vs. Reflexos; o alvo é puxado 1 quadrado e agarrado (até escapar). O yuan-ti abominação só pode agarrar uma criatura por vez.

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Contra um alvo agarrado pelo yuan-ti abominação; +18 vs. Fortitude; 1d12+5 de dano venenoso e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Dracônico
Perícias Furtividade +14, Intimidação +14, Tolerância +15

For 22 (+13)	**Des** 18 (+11)	**Sab** 16 (+10)
Con 20 (+12)	**Int** 12 (+8)	**Car** 14 (+9)

Equipamento escudo pesado, espada bastarda

Táticas do Yuan-Ti Abominação

Um yuan-ti abominação ataca com sua espada bastarda e sua *espiral aderente* a cada rodada. Se conseguir agarrar um inimigo e não estiver enfrentando outros adversários, ele morde sua vítima. Caso contrário, ele o mantém preso enquanto ataca outro alvo com sua cimitarra.

JAMES ZHANG (2)

Yuan-Ti Anátema

Os anátemas governavam os yuan-ti como reis até serem dominados pela demência e aprisionados. Os yuan-ti inferiores ainda os veneram como emissários do deus Zehir e tentam acalmá-los com sacrifícios diários.



Yuan-Ti Anátema **Guerrilheiro de Elite de Nível 21**
Animal mágico natural (Enorme - Réptil) 6.400 XP

Iniciativa +18 **Sentidos** Percepção +17
PV 412; **Sangrando** 206
CA 37; **Fortitude** 39, **Reflexos** 35, **Vontade** 35
Resistências 20 vs. venenoso
Testes de Resistência +2
Deslocamento 8; veja também *enxame de cobras* e *atropelar*
Pontos de Ação 1

⊕ **Pancada** (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 3; +26 vs. CA; 2d6+7 de dano e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Ataque Duplo (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
O yuan-ti anátema desfere duas pancadas contra alvos diferentes.

Mordida (padrão; sem limite) ✦ **Venenoso**
Alcance 3; +26 vs. CA; 2d8+7 de dano e o yuan-ti anátema realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +24 vs. Fortitude; o alvo sofre 15 de dano venenoso contínuo e -4 de penalidade nas jogadas de ataque (TR encerra ambos).

Atropelar (padrão; sem limite)
O yuan-ti anátema percorre seu deslocamento máximo, podendo ingressar em espaços ocupados por inimigos. Esse movimento provoca ataques de oportunidade normalmente e o yuan-ti deve encerrar seu movimento em um espaço desocupado. Quando ingressar no espaço de um inimigo, o yuan-ti anátema realiza um ataque, atropelando o oponente: +24 vs. Reflexos; 2d6+7 de dano e o alvo fica derrubado.

Horda de Cobras (padrão; recarrega quando utiliza *enxame de cobras*) ✦ **Venenoso**
Explosão contígua 1; +26 vs. Fortitude; 2d4+6 de dano e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Enxame de Cobras (movimento; sem limite)
O yuan-ti anátema se desfaz em centenas de cobras, que ajustam 8 quadrados e se reintegram em um espaço desocupado. O anátema ignora terreno acidentado quando se desloca dessa forma.

Tendência Maligno **Idiomas** Dracônico

For 25 (+17)	**Des** 23 (+16)	**Sab** 15 (+12)
Con 30 (+20)	**Int** 5 (+7)	**Car** 22 (+16)

Táticas do Yuan-Ti Anátema

O anátema geralmente inicia o combate atropelando diversos inimigos e em seguida gasta seu ponto de ação para morder quem estiver mais perto. Nas rodadas seguintes, ele alterna entre morder um único adversário e empregar *ataque duplo* contra dois alvos. Se estiver sendo muito pressionado por dois oponentes ou mais, ele emprega *horda de cobras* e *enxame de cobras* para atacar todos os alvos nas proximidades, afastar-se e se reintegrar em outro lugar.

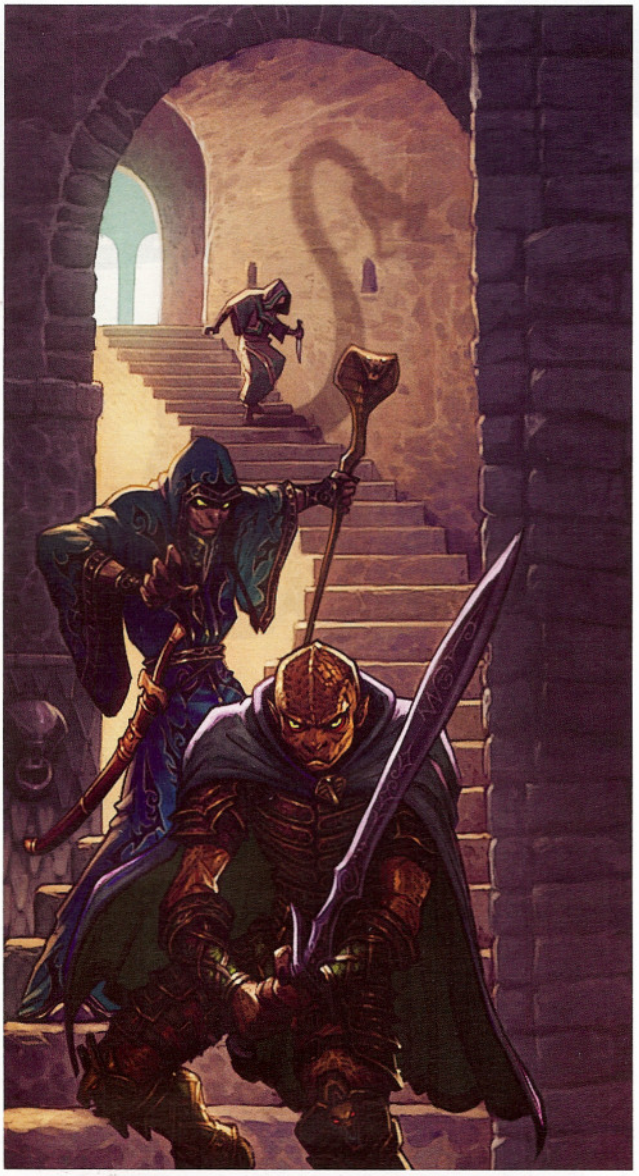
Conhecimento Sobre os Yuan-Ti

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 20: Os yuan-ti maledicentes representam a maior parte da sociedade, compreendendo 90 por cento ou mais da população de uma comunidade (excluindo cultistas e escravos de outras raças). Alguns maledicentes nascem com corpos humanoides e cabeças de cobras. Quer possuam pernas ou uma longa cauda de serpente, os maledicentes são híbridos magníficos. Eles frequentemente trabalham com cultistas humanos que adoram o deus-cobra Zehir.

CD 25: As abominações são os soldados de elite e os campeões da sociedade dos yuan-ti, lidando com as ameaças que os yuan-ti maledicentes, cultistas humanos e escravos são incapazes de enfrentar.

CD 30: Tanto os yuan-ti quanto seus inimigos temem os anátemas. Essas criaturas eram consideradas reis entre sua raça. Contudo, eles enlouqueceram e se voltaram contra sua própria espécie, massacrando seus súditos com selvageria até que foram derrubados. Os anátemas são mantidos em prisões subterrâneas. Os demais yuan-ti os consideram como seres sagrados, mas temem que se fossem libertados, os anátemas iriam dominar, matar e comer tudo o que estivesse pela frente. Sacrifícios vivos são arremessados de zigurates de pedra para as profundezas dos covis dos anátemas para aplacá-los, evitando que fiquem inquietos.



Cultistas Ofidianos

Os cultistas ofidianos são seguidores humanos de Zehir que acreditam que os yuan-ti são emissários abençoados de sua divindade no mundo natural. Zehir e os yuan-ti recompensam a devoção dos cultistas com transformações rituais, que lhes concedem certos traços reptilianos.

Os cultistas ofidianos são fanáticos, sempre ansiosos a dar a vida em nome de Zehir. Eles se sujeitam a grandes riscos para proteger seus aliados yuan-ti de qualquer perigo.

Ofidiano Iniciado **Lacaio de Nível 7**
Humanoide natural (Médio), humano 75 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +4
PV 1; um ataque fracasso jamais causa dano a um lacaio.
CA 20; **Fortitude** 18, **Reflexos** 17, **Vontade** 17
Deslocamento 6

(+) **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
+11 vs. CA; 5 de dano e o ofidiano iniciado realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +9 vs. Fortitude; 2 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico

For 16 (+6)	**Des** 14 (+5)	**Sab** 12 (+4)
Con 13 (+4)	**Int** 12 (+4)	**Car** 14 (+5)

Equipamento corselete de couro, espada grande envenenada

Táticas do Ofidiano Iniciado

A espada de um ofidiano iniciado goteja veneno e ele a maneja com enorme fanatismo. O iniciado fica feliz em se sacrificar para proteger seus mestres yuan-ti.

Ofidiano Zelote **Lacaio de Nível 12**
Humanoide natural (Médio), humano 175 XP

Iniciativa +7 **Sentidos** Percepção +6
PV 1; um ataque fracasso jamais causa dano a um lacaio.
CA 25; **Fortitude** 23, **Reflexos** 22, **Vontade** 22
Deslocamento 6

(+) **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
+16 vs. CA; 6 de dano e o ofidiano zelote realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +14 vs. Fortitude; 3 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Tendência Caótico e Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico

For 16 (+8)	**Des** 14 (+7)	**Sab** 12 (+6)
Con 13 (+6)	**Int** 12 (+6)	**Car** 14 (+7)

Equipamento corselete de couro, espada grande envenenada

Táticas do Ofidiano Zelote

O ofidiano zelote busca abater os odiosos inimigos de Zehir, ferindo os infiéis gravemente com suas espadas envenenadas.

Ofidiano Combatente **Bruto de Nível 8**
Humanoide natural (Médio), humano 350 XP

Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +5
PV 106; **Sangrando** 53
CA 20; **Fortitude** 18, **Reflexos** 17, **Vontade** 17
Resistências 10 vs. venenoso
Deslocamento 6

(+) **Espada Grande** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
+13 vs. CA; 1d10+3 de dano (1d10+5 enquanto estiver sangrando) e o ofidiano combatente realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +11 vs. Fortitude; 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Religião +10

For 16 (+7)	**Des** 14 (+6)	**Sab** 12 (+5)
Con 16 (+7)	**Int** 12 (+5)	**Car** 14 (+6)

Equipamento corselete de couro, espada grande envenenada

Táticas do Ofidiano Combatente

Os ofidianos combatentes entram em combate com uma investida, fazendo o possível para manter seus vis mestres em segurança.

JAMES ZHANG

Ofidiano Assassino **Espreitador de Nível 9**
Humanoide natural (Médio - Metamorfo), humano 400 XP

Iniciativa +13 **Sentidos** Percepção +8
PV 80; **Sangrando** 40
CA 23; **Fortitude** 21, **Reflexos** 21, **Vontade** 20; veja também *proteger-se na multidão*
Resistências 10 vs. venenoso
Deslocamento 7

(+) **Adaga** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
+14 vs. CA; 1d4+3 de dano e 10 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Proteger-se na Multidão
O ofidiano assassino recebe +2 de bônus na CA e na defesa de Reflexos se houver uma criatura adjacente a ele, ou +4 de bônus se houverem duas ou mais criaturas adjacentes a ele.

Forma de Serpente (movimento; sem limite) ✦ **Metamorfose**
O ofidiano assassino se transforma numa jiboia constritora (pág. 53). Qualquer equipamento que ele estiver carregando se funde à nova forma. O assassino emprega as estatísticas da jiboia no lugar das suas, exceto pelos pontos de vida. Reverter à forma verdadeira requer uma ação mínima.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Furtividade +14, Religião +11

For 16 (+7)	**Des** 20 (+9)	**Sab** 18 (+8)
Con 20 (+9)	**Int** 14 (+6)	**Car** 14 (+6)

Equipamento corselete de couro, adaga envenenada

Táticas do Ofidiano Assassino

Um ofidiano assassino se aproxima sorrateiramente do inimigo em forma humana e geralmente permanece assim até sangrar e então se transforma numa jiboia constritora. Enquanto estiver em forma humana, ele tenta ficar próximo dos aliados e inimigos para ganhar os benefícios de *proteger-se na multidão*.

Ofidiano Celebrante **Controlador de Nível 11**
Humanoide natural (Médio - Metamorfo), humano 600 XP

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +14
PV 117; **Sangrando** 58
CA 24; **Fortitude** 22, **Reflexos** 20, **Vontade** 24
Resistências 10 vs. venenoso
Deslocamento 7

(+) **Cimitarra** (padrão; sem limite) ✦ **Arma, Venenoso**
+14 vs. CA; 1d8+3 de dano (dec. 2d8+11) e o ofidiano celebrante realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo. *Ataque Secundário:* +12 vs. Fortitude; 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Açoite da Serpente (padrão; recarrega ⚀ ⚁ ⚂) ✦ **Psíquico**
À distância 5; um chicote de energia cor de âmbar açoita o alvo; +14 vs. Vontade; 1d8+5 de dano psíquico e o alvo concede vantagem de combate aos seus inimigos até o final do próximo turno do ofidiano celebrante.

Espiral do Desespero (padrão; recarrega ⚁ ⚂)
Explosão de área 5 a até 10 quadrados; contra inimigos; +14 vs. Reflexos; o alvo fica impedido (TR encerra) por espirais serpenteantes de energia esverdeada.

Forma de Serpente (movimento; sem limite) ✦ **Metamorfose**
O ofidiano celebrante se transforma numa jiboia constritora (pág. 53). Qualquer equipamento que ele estiver carregando se funde à nova forma. O celebrante emprega as estatísticas da jiboia no lugar das suas, exceto em relação pelos pontos de vida. Reverter à forma verdadeira requer uma ação mínima.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Dracônico
Perícias Diplomacia +15, Intimidação +15, Intuição +14, Religião +13

For 17 (+8)	**Des** 19 (+9)	**Sab** 19 (+9)
Con 21 (+10)	**Int** 16 (+8)	**Car** 21 (+10)

Equipamento manto com capuz, cimitarra envenenada

Táticas do Ofidiano Celebrante

O celebrante emprega *espiral do desespero* para capturar os inimigos, reservando *açoite da serpente* para aqueles que seus aliados não conseguem alcançar facilmente. No combate corpo a corpo, o celebrante prefere lutar em *forma de serpente*.

Conhecimento Sobre os Cultistas Ofidiano

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Natureza bem-sucedido.

CD 15: Os humanos que cultuam Zehir muitas vezes são encontrados vivendo entre os yuan-ti como cidadãos de segunda classe. Os cultistas se submetem às necessidades dos yuan-ti e frequentemente agem como espiões em culturas humanas onde essas criaturas são odiadas e temidas.

CD 20: Os cultistas ofidiano costumam empunhar lâminas envenenadas, que chamam orgulhosamente de "presas de Zehir".

Grupos de Encontro

Os encontros envolvendo yuan-ti geralmente consistem em grupos mistos de maledicentes, abominações e cultistas ofidianos. Ocasionalmente também participam outros monstros reptilianos e escravos humanoides.

Encontro de Nível 9 (2.025 XP)
✦ 1 ofidiano celebrante (controlador de nível 11)
✦ 1 ofidiano combatente (bruto de nível 8)
✦ 9 ofidianos iniciados (lacaio de nível 7)
✦ 1 cobra flamejante (artilheiro de nível 9)

Encontro de Nível 10 (2.900 XP)
✦ 1 yuan-ti abominação (soldado de nível 14)
✦ 1 yuan-ti maledicente olho-afiado (artilheiro de nível 13)
✦ 4 ofidianos zelotes (lacaio de nível 12)
✦ 1 ofidiano assassino (espreitador de nível 9)

Encontro de Nível 16 (6.800 XP)
✦ 1 yuan-ti maledicente discípulo de Zehir (controlador de nível 17)
✦ 2 yuan-ti maledicentes recitantes (artilheiro de nível 15)
✦ 2 cobras das sombras (guerrilheiro de nível 16)

Encontro de Nível 22 (19.200 XP)
✦ 1 yuan-ti anátema (guerrilheiro de elite de nível 21)
✦ 2 nagas negras (controlador de elite de nível 21)

ZUMBI

Um zumbi é o cadáver animado de uma criatura viva. Imbuído com um precário aspecto de vida, esse horror cambaleante obedece aos comandos de seu criador, sem se importar com o próprio bem-estar.

Um zumbi típico é criado do cadáver de uma criatura Média ou Grande.

Zumbi Imprestável **Lacaio de Nível 3**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 38 XP
Iniciativa -2 **Sentidos** Percepção -1; visão no escuro
PV 1; um ataque fracassado não causa dano a um lacaio.
CA 13; **Fortitude** 13, **Reflexos** 9, **Vontade** 10
Imunidades doenças, venenoso
Deslocamento 4
(+) **Pancada** (padrão; sem limite)
+6 vs. CA; 5 de dano.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 14 (+2) **Des** 6 (-2) **Sab** 8 (-1)
Con 10 (+0) **Int** 1 (-5) **Car** 3 (-4)

Táticas do Zumbi Imprestável

Os zumbis imprestáveis se aglomeram sobre o alvo vivo mais próximo e o espancam até a morte.

Zumbi **Bruto de Nível 2**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 125 XP
Iniciativa -1 **Sentidos** Percepção +0; visão no escuro
PV 40; **Sangrando** 20; veja também *fraqueza do zumbi*
CA 13; **Fortitude** 13, **Reflexos** 9, **Vontade** 10
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 4
(+) **Pancada** (padrão; sem limite)
+6 vs. CA; 2d6+2 de dano.
Agarrão do Zumbi (padrão; sem limite)
+4 vs. Reflexos; o alvo é agarrado (até escapar). Os testes para escapar do agarrão do zumbi sofrem -5 de penalidade.
Fraqueza do Zumbi
Qualquer sucesso decisivo contra o zumbi o reduz a 0 pontos de vida instantaneamente.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 14 (+3) **Des** 6 (-1) **Sab** 8 (+0)
Con 10 (+1) **Int** 1 (-4) **Car** 3 (-3)

Táticas do Zumbi

Quando dois ou mais zumbis atacam um mesmo inimigo, um deles utiliza *agarrão do zumbi* para impedir que o adversário fuja.

Sabujo Sepulcral **Bruto de Nível 3**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 150 XP
Iniciativa +2 **Sentidos** Percepção +1; visão no escuro
PV 54; **Sangrando** 27; veja também *mandíbulas mortuosas* e *fraqueza do zumbi*
CA 14; **Fortitude** 14, **Reflexos** 12, **Vontade** 11
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 8
(+) **Mordida** (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
+7 vs. CA; 1d6+3 de dano e o alvo sofre 5 de dano necrótico contínuo (TR encerra) e fica derrubado se for Médio ou menor.
Mandíbulas Mortuosas (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Necrótico**
O sabujo sepulcral desfere uma mordida contra um alvo ao seu alcance.
Fraqueza do Zumbi
Qualquer sucesso decisivo contra o sabujo sepulcral o reduz a 0 pontos de vida instantaneamente.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 16 (+4) **Des** 13 (+2) **Sab** 10 (+1)
Con 14 (+3) **Int** 1 (-4) **Car** 3 (-3)

Táticas do Sabujo Sepulcral

O sabujo sepulcral utiliza sua velocidade para alcançar a presa. Ao morrer, ele realiza um último ataque, mordendo uma criatura viva ao seu alcance.

Cadáver da Corrupção **Artilheiro de Nível 4**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 175 XP
Iniciativa +3 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro
Fedor do Sepulcro aura 1; os inimigos vivos dentro da aura sofrem -5 de penalidade nas jogadas de ataque.
PV 46; **Sangrando** 23; veja também *explosão mortuosa*
Regeneração 5 (se sofrer dano radiante, sua regeneração não funciona até o final do seu próximo turno)
CA 17; **Fortitude** 16, **Reflexos** 14, **Vontade** 14
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 4
(+) **Pancada** (padrão; sem limite)
+8 vs. CA; 1d6+3 de dano.
Partícula da Corrupção (padrão; sem limite) ✦ **Necrótico**
O cadáver da corrupção arremessa um punhado de substância necrótica negra. À distância 10; +7 vs. Reflexos; 2d6+3 de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido (TR encerra).
Explosão Mortuosa (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Necrótico**
O cadáver da corrupção explode. Explosão contígua 1; +7 vs. Fortitude; 2d6+3 de dano necrótico.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 16 (+5) **Des** 13 (+3) **Sab** 12 (+3)
Con 16 (+5) **Int** 4 (-1) **Car** 3 (-2)

Táticas do Cadáver da Corrupção

O cadáver da corrupção arremessa punhados de matéria necrótica nas criaturas vivas até que uma ou mais se aproximem do seu alcance corpo a corpo e então passa a desferir pancadas.

Zumbi Alado **Guerrilheiro de Nível 4**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 175 XP
Iniciativa +6 **Sentidos** Percepção +2; visão no escuro
PV 54; **Sangrando** 27; veja também *fraqueza do zumbi*
CA 17; **Fortitude** 16, **Reflexos** 16, **Vontade** 14
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. radiante
Deslocamento 4, voo 4 (desajeitado)
(+) **Pancada** (padrão; sem limite)
+9 vs. CA; 1d8+2 de dano.
Investida Aérea
Quando estiver voando, o zumbi alado causa 2d6 de dano adicional se obtiver sucesso numa investida.
Fraqueza do Zumbi
Qualquer sucesso decisivo contra o zumbi alado o reduz a 0 pontos de vida instantaneamente.
Tendência Imparcial **Idiomas** –
For 14 (+4) **Des** 14 (+4) **Sab** 10 (+2)
Con 14 (+4) **Int** 1 (-3) **Car** 3 (-2)

Táticas do Zumbi Alado

O zumbi alado geralmente se empoleira silenciosamente em uma plataforma ou precipício. Ele mergulha e realiza uma *investida aérea* contra o inimigo mais próximo.



(Da esquerda para a direita) cadáver da corrupção, zumbi criogênico, zumbi brutamontes e zumbi alado

Zumbi Criogênico **Soldado de Nível 6**
Autômato natural (Médio - Morto-vivo) 250 XP

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro
Aura Criogênica (Congelante) aura 2; qualquer criatura que ingressar ou começar seu turno dentro da aura sofre 5 de dano congelante. Múltiplas auras criogênicas provocam dano cumulativo.
PV 71; **Sangrando** 35; veja também *explosão mortuosa*
CA 22; **Fortitude** 20, **Reflexos** 16, **Vontade** 16
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. congelante, 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 5 vs. flamejante, 5 vs. radiante
Deslocamento 4

Pancada (padrão; sem limite) ✦ **Congelante**
+11 vs. CA; 1d6+4 de dano e o alvo fica imobilizado até o final do próximo turno do zumbi criogênico e sofre 5 de dano congelante contínuo (TR encerra); veja também *ceifador de gelo*.

Explosão Mortuosa (quando reduzido a 0 ponto de vida) ✦ **Congelante**
O zumbi criogênico explode. Explosão contígua 1; +9 vs. Fortitude; 2d6+2 de dano congelante e o alvo fica lento (TR encerra).

Ceifador de Gelo ✦ **Congelante**
O zumbi criogênico causa 5 de dano adicional contra criaturas imobilizadas.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 19 (+7)	**Des** 10 (+3)	**Sab** 10 (+3)
Con 15 (+5)	**Int** 2 (-1)	**Car** 6 (+1)

Táticas do Zumbi Criogênico

Quando consegue imobilizar um alvo com sua pancada, o zumbi criogênico utiliza *ceifador de gelo* no seu próximo turno.

Zumbi Brutamontes **Bruto de Nível 8**
Autômato natural (Grande - Morto-vivo) 350 XP

Iniciativa +2 **Sentidos** Percepção +3; visão no escuro
PV 88; **Sangrando** 44; veja também *reerguer-se*
CA 20; **Fortitude** 23, **Reflexos** 17, **Vontade** 18
Imunidades doenças, venenoso; **Resistências** 10 vs. necrótico; **Vulnerabilidades** 10 vs. radiante
Deslocamento 4

Pancada (padrão; sem limite)
Alcance 2; +12 vs. CA; 2d8+5 de dano.

Soco do Zumbi (padrão; recarrega ⚅)
Alcance 2; contra uma criatura Média ou menor; +12 vs. CA; 4d8+5 de dano e o alvo fica derrubado.

Reerguer-se (quando é reduzido a 0 ponto de vida pela primeira vez)
Faça um novo teste de iniciativa para o zumbi brutamontes. No seu próximo turno, ele se ergue (usando uma ação de movimento) com 44 pontos de vida.

Tendência Imparcial **Idiomas** –

For 21 (+9)	**Des** 6 (+2)	**Sab** 8 (+3)
Con 18 (+8)	**Int** 1 (-1)	**Car** 3 (+0)

Táticas do Zumbi Brutamontes

O zumbi brutamontes utiliza *soco do zumbi* contra criaturas menores do que ele. Quando cai em combate, ele não permanece morto por muito tempo, erguendo-se novamente para se vingar.

Conhecimento Sobre os Zumbis

Um personagem sabe as seguintes informações com um teste de Religião bem-sucedido.

CD 15: A maioria dos zumbis é criada mediante um ritual profano. Após se erguer, o zumbi obedece a seu criador e não quer nada além de matar e consumir seres vivos.

CD 20: Os cadáveres deixados em locais corrompidos por energia sobrenatural do Pendor das Sombras às vezes se erguem como zumbis por si mesmos. Esses zumbis não têm um mestre e costumam atacar todos os seres vivos que encontram.

Grupos de Encontro

Os zumbis podem ser encontrados em qualquer lugar, trabalhando com ou para qualquer criatura disposta a tolerar sua presença decadente.

Encontro de Nível 4 (951 XP)
- 3 zumbis (bruto de nível 2)
- 4 zumbis imprestáveis (lacaios nível 3)
- 4 kruthik filhotes (lacaios nível 2)
- 2 homens-ratos (guerrilheiros nível 3)

Encontro de Nível 9 (2.100 XP)
- 2 zumbis brutamontes (bruto de nível 8)
- 2 enxames de escaravelhos da podridão (soldado de nível 8)
- 1 oni assombração noturna (controlador de elite de nível 8)

STEVE ARGYLE

Vários dos monstros neste livro possuem aspectos e poderes raciais, similares às raças apresentadas no *Livro do Jogador*. Em geral, esses aspectos e poderes são fornecidos para ajudar na criação de personagens do Mestre. Essa informação também pode ser usada como diretriz para a criação de versões dessas criaturas como personagens de jogador (PdJs), dentro do razoável. Lembre-se de que esses aspectos e poderes raciais estão mais de acordo com poderes de monstros do que de personagens.

Um personagem só deve usar uma das raças a seguir para criar um personagem com a permissão do Mestre. Este, por sua vez, deve analisar cuidadosamente se deve ou não permitir o uso de raças de monstros como personagens em sua campanha e quais serão essas raças.

Bugbear

Altura Média: 2,05 m - 2,15 m
Peso Médio: 125 kg - 150 kg

Valores de Atributos: +2 em Força, +2 em Destreza
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Penumbra

Idiomas: Comum, Goblin
Bônus nas Perícias: +2 em Furtividade, +2 em Intimidação
Grandalhão: Um bugbear é capaz de usar armas do mesmo tamanho ou de uma categoria de tamanho superior como se fossem do seu tamanho.
Olho do Predador: Os bugbears podem usar *olho do predador* como um poder por encontro.

Olho do Predador — Poder Racial de Bugbear

Você manobra, colocando-se numa posição vantajosa e atinge seu inimigo com determinação implacável.

Encontro
Ação Mínima **Pessoal**
Efeito: Se tiver vantagem de combate contra um alvo, o personagem causa 1d6 de dano adicional no próximo ataque realizado contra ele. Este bônus deve ser aplicado antes do final do próximo turno do personagem.
Nível 11: 2d6 de dano adicional.
Nível 21: 3d6 de dano adicional.

Doppelganger

Altura Média: 1,67 m - 1,80 m
Peso Médio: 60 kg - 80 kg

Valores de Atributos: +2 em Inteligência, +2 em Carisma
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Normal

Idiomas: Comum
Bônus nas Perícias: +2 em Blefe, +2 em Intuição
Defesa Mental: Os doppelgangers recebem +1 de bônus racial na defesa de Vontade.
Alterar Forma: Os doppelgangers podem usar *alterar forma* como um poder sem limite.

Alterar Forma — Poder Racial de Doppelganger

Você altera sua forma para assumir o aspecto de outro humanoide.

Sem Limite ✦ Metamorfose
Ação Mínima **Pessoal**
Efeito: O personagem é capaz de alterar sua forma física para assumir o aspecto de qualquer humanoide Médio, incluindo indivíduos específicos (consulte Alterar Forma, pág. 280).

Drow

Altura Média: 1,60 m - 1,80 m
Peso Médio: 65 kg - 85 kg

Valores de Atributos: +2 em Destreza, +2 em Carisma
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Escuro

Idiomas: Comum, Élfico
Bônus nas Perícias: +2 em Furtividade, +2 em Intimidação
Transe: Em vez de dormir, os drow entram num estado de meditação conhecido como transe. Bastam 4 horas neste estado para receber os mesmos benefícios que as demais raças obtêm com 6 horas de descanso prolongado. Em transe, um drow está completamente ciente das redondezas e percebe normalmente a aproximação de inimigos ou outros eventos.
Tocado por Lolth: Uma vez por encontro, os drow podem usar ou *nuvem de escuridão* ou *fogo obscuro*.

Nuvem de Escuridão — Poder Racial de Drow

Uma nuvem de trevas lhe oculta, mas você enxerga através dela.

Encontro
Ação Mínima Explosão **Contígua** 1
Efeito: Este poder cria uma nuvem de escuridão que persiste até o final do próximo turno do personagem. Essa nuvem bloqueia a linha de visão de todas as criaturas, exceto o personagem. Qualquer criatura que estiver totalmente dentro da nuvem (exceto o personagem) fica cega até sair.

Fogo Obscuro — Poder Racial de Drow

Um halo tremeluzente de luz violeta envolve o alvo, tornando mais fácil acertá-lo.

Encontro
Ação Mínima **À Distância** 10
Alvo: Uma criatura
Ataque: Inteligência +2 vs. Reflexos, Sabedoria +2 vs. Reflexos ou Carisma +2 vs. Reflexos
Nível 11: Inteligência +4.
Nível 21: Inteligência +6.
Sucesso: Até o final do próximo turno do personagem, todos os ataques contra o alvo obtêm vantagem de combate e ele não pode se beneficiar de invisibilidade ou ocultação.
Especial: Quando criar o personagem, escolha Inteligência, Sabedoria ou Carisma como o valor de atributo relevante para as jogadas de ataque deste poder. Essa escolha permanece por toda a vida do personagem e não altera os demais efeitos do poder.

Feral, Dente-Alongado

Altura Média: 1,67 m - 1,80 m
Peso Médio: 70 kg - 90 kg

Valores de Atributos: +2 em Força, +2 em Sabedoria
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Penumbra

Idiomas: Comum
Bônus nas Perícias: +2 em Atletismo, +2 em Tolerância
Mutação do Dente-Alongado: Os dente-alongados podem usar *mutação do dente-alongado* como um poder por encontro.

Mutação do Dente-Alongado — Poder Racial de Feral

Você liberta a fera primitiva em seu interior e assume um aspecto mais selvagem.

Encontro ✦ Cura
Ação Mínima **Pessoal**
Especial: O personagem deve estar sangrando para utilizar este poder.
Efeito: Até o final do encontro ou até ficar inconsciente, o personagem recebe +2 de bônus nas jogadas de dano. Além disso, ele adquire regeneração 2 enquanto estiver sangrando.
Nível 11: Regeneração 4.
Nível 21: Regeneração 6.

Feral, Garra-Navalha

Altura Média: 1,67 m - 1,80 m
Peso Médio: 70 kg - 90 kg

Valores de Atributos: +2 em Destreza, +2 em Sabedoria
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Penumbra

Idiomas: Comum
Bônus nas Perícias: +2 em Acrobacia, +2 em Furtividade
Mutação do Garra-Navalha: Os garras-navalha podem usar *mutação do garra-navalha* como um poder por encontro.

Mutação do Garra-Navalha — Poder Racial de Feral

Você liberta a fera primitiva em seu interior e assume um aspecto mais selvagem.

Encontro
Ação Mínima **Pessoal**
Especial: O personagem deve estar sangrando para utilizar este poder.
Efeito: Até o final do encontro ou até ficar inconsciente, o deslocamento do personagem aumenta em 2 e ele recebe +1 de bônus na CA e na defesa de Reflexos.

Forjado Bélico

Altura Média: 1,80 m - 1,95 m
Peso Médio: 135 kg - 150 kg

Valores de Atributos: +2 em Força, +2 em Constituição
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Normal

Idiomas: Comum
Bônus nas Perícias: +2 em Tolerância
Construto Vivo: Por ser um construto vivo, um forjado bélico adquire as seguintes características:
- +2 de bônus nos testes de resistência contra dano contínuo.
- Não precisa comer, beber ou respirar.
- Precisa de apenas 4 horas para obter os benefícios de um descanso prolongado.
- Ao realizar um teste de resistência contra morte, pode optar entre o resultado dos dados ou 10. O personagem ainda morre ao atingir um número de pontos de vida negativos igual à sua condição sangrando.

Determinação Bélica: Os forjados bélicos podem usar *determinação bélica* como um poder por encontro.

Determinação Bélica — Poder Racial de Forjado Bélico

Você pode estar sangrando, mas a batalha ainda está longe de acabar!

Encontro
Ação Mínima **Pessoal**
Especial: O personagem deve estar sangrando para utilizar este poder.
Efeito: O personagem recebe um número de pontos de vida temporários igual a 3 + metade do seu nível.

Githyanki

Altura Média: 1,80 m - 1,92 m
Peso Médio: 80 kg - 95 kg

Valores de Atributos: +2 em Constituição, +2 em Inteligência
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Normal

Idiomas: Comum, Dialeto Subterrâneo
Bônus nas Perícias: +2 em História
Pressentir o Perigo: Os githyanki recebem +2 de bônus nos testes de iniciativa.
Força de Vontade dos Githyanki: Os githyanki recebem +1 de bônus na defesa de Vontade e +2 de bônus nos testes de resistência contra efeitos de encanto.
Pulo Telecinético: Os githyanki podem usar *pulo telecinético* como um poder por encontro.

Pulo Telecinético — Poder Racial de Githyanki

Usando o poder da mente, você arremessa a si mesmo ou a um aliado em segurança pelos ares.

Encontro
Ação de Movimento **À Distância 10**
Alvo: O personagem ou um aliado
Efeito: O alvo pode voar 5 quadrados. Se este poder for usado num aliado, este precisa estar na linha de visão do personagem durante todo o efeito.

Githzerai

Altura Média: 1,80 m - 1,92 m
Peso Médio: 80 kg - 95 kg

Valores de Atributos: +2 em Destreza, +2 em Sabedoria
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Normal

Idiomas: Comum, Dialeto Subterrâneo
Bônus nas Perícias: +2 em Acrobacia, +2 em Atletismo
Pressentir o Perigo: Os githzerai recebem +2 de bônus nos testes de iniciativa.
Mente de Ferro: Os githzerai podem usar *mente de ferro* como um poder por encontro.

Mente de Ferro — Poder Racial de Githzerai

Após sofrer um ataque, você usa o poder de sua mente para se fortificar.

Encontro
Interrupção Imediata **Pessoal**
Gatilho: O personagem é atingido por um ataque.
Efeito: O personagem recebe +2 de bônus em todas as defesas até o final do seu próximo turno.

Gnoll

Altura Média: 2,10 m - 2,25 m
Peso Médio: 140 kg - 160 kg

Valores de Atributos: +2 em Constituição, +2 em Destreza
Tamanho: Médio
Deslocamento: 7 quadrados
Visão: Penumbra

Idiomas: Abissal, Comum
Bônus nas Perícias: +2 em Intimidação
Fúria do Sangue: Enquanto estiver sangrando, um gnoll recebe +2 de bônus nas jogadas de dano. Este bônus aumenta para +4 no nível 21.
Investida Feroz: Os gnolls podem usar *investida feroz* como um poder por encontro.

Investida Feroz — Poder Racial de Gnoll

Você se projeta em direção ao inimigo e, proferindo maldições incessantemente, liberta a ira de Yeenoghu sobre o adversário.

Encontro
Ação Padrão **Pessoal**
Efeito: O personagem realiza uma investida e causa 2 de dano adicional se obtiver sucesso.
Nível 11: 4 de dano adicional.
Nível 21: 6 de dano adicional.

Gnomo

Altura Média: 1,00 m - 1,10 m
Peso Médio: 25 kg - 37 kg

Valores de Atributos: +2 em Inteligência, +2 em Carisma
Tamanho: Pequeno
Deslocamento: 5 quadrados
Visão: Penumbra

Idiomas: Comum, Élfico
Bônus nas Perícias: +2 em Arcanismo, +2 em Furtividade
Furtividade Reativa: Se tiver cobertura ou ocultação ao realizar um teste de iniciativa, um gnomo pode realizar um teste de Furtividade.
Desvanecer: Os gnomos podem usar *desvanecer* como um poder por encontro.

Desvanecer — Poder Racial de Gnomo

Você fica invisível em resposta ao ataque de um inimigo.

Encontro ✦ Ilusão
Reação Imediata **Pessoal**
Gatilho: O personagem sofre dano.
Efeito: O personagem fica invisível até atacar ou até o final do seu próximo turno.

Goblin

Altura Média: 1,00 m - 1,10 m
Peso Médio: 20 kg - 27 kg

Valores de Atributos: +2 em Destreza, +2 em Carisma
Tamanho: Pequeno
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Penumbra

Idiomas: Comum, Goblin
Bônus nas Perícias: +2 em Furtividade, +2 em Ladinagem
Reflexos dos Goblin: Os goblins recebem +1 de bônus racial na defesa de Reflexos.
Tática dos Goblins: Os goblins podem usar *tática dos goblins* como um poder sem limite.

Tática dos Goblins — Poder Racial de Goblin

Você evita o golpe do seu inimigo e astuciosamente adentra suas defesas.

Sem Limite
Reação Imediata **Pessoal**
Gatilho: O personagem não é atingido por um ataque corpo a corpo.
Efeito: O personagem ajusta 1 quadrado.

Hobgoblin

Altura Média: 1,82 m - 1,92 m
Peso Médio: 95 kg - 120 kg

Valores de Atributos: +2 em Constituição, +2 em Carisma
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Penumbra

Idiomas: Comum, Goblin
Bônus nas Perícias: +2 em Atletismo, +2 em História
Prontidão de Batalha: Os hobgoblins recebem +2 de bônus nos testes de iniciativa.
Resiliência dos Hobgoblins: Os hobgoblins podem usar *resiliência dos hobgoblins* como um poder por encontro.

Resiliência dos Hobgoblins — Poder Racial de Hobgoblin

Você ignora um efeito que afetaria um guerreiro menos habilidoso.

Encontro
Reação Imediata **Pessoal**
Gatilho: O personagem sofre um efeito que pode ser encerrado por um teste de resistência.
Efeito: O personagem realiza um teste de resistência contra o efeito em questão.

Kobold

Altura Média: 1,05 m - 1,20 m
Peso Médio: 30 kg - 37 kg

Valores de Atributos: +2 em Constituição, +2 em Destreza
Tamanho: Pequeno
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Normal

Idiomas: Comum, Dracônico
Bônus nas Perícias: +2 em Furtividade, +2 em Ladinagem
Pressentir Armadilhas: Os kobolds recebem +2 de bônus em todas as defesas contra armadilhas.
Ajustável: Os kobolds podem usar *ajustável* como um poder sem limite.

Ajustável — Poder Racial de Kobold

Você corre e salta entre as fileiras inimigas.

Sem Limite
Ação Mínima **Pessoal**
Efeito: O personagem ajusta 1 quadrado.

Minotauro

Altura Média: 2,12 m - 2,22 m
Peso Médio: 160 kg - 175 kg

Valores de Atributos: +2 em Força, +2 em Constituição
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Normal

Idiomas: Comum
Bônus nas Perícias: +2 em Natureza, +2 em Percepção
Ferocidade: Se for reduzido a 0 ponto de vida, um minotauro pode, usando uma ação livre, realizar um ataque básico corpo a corpo antes de ficar inconsciente.
Grandalhão: Um minotauro é capaz de usar armas do mesmo tamanho ou de uma categoria de tamanho superior como se fossem do seu tamanho.
Investida com Chifres: Os minotauros podem usar *investida com chifres* como um poder por encontro.

Investida com Chifres — Poder Racial de Minotauro

Você realiza uma investida contra um inimigo e o golpeia com seus chifres.

Encontro
Ação Padrão **Corpo a Corpo 1**
Ataque: Força +2 vs. CA
Nível 11: Força +4 vs. CA.
Nível 21: Força +6 vs. CA.
Especial: O personagem deve realizar uma investida como parte do ataque.
Sucesso: 1d6 + modificador de Força de dano e o alvo fica derrubado.
Nível 11: 2d6 + modificador de Força de dano.
Nível 21: 3d6 + modificador de Força de dano.

Orc

Altura Média: 1,80 m - 1,92 m
Peso Médio: 100 kg - 115 kg

Valores de Atributos: +2 em Força, +2 em Constituição
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Penumbra

Idiomas: Comum, Gigante
Investida em Corrida: Quando realiza uma investida, um orc adiciona 2 ao seu deslocamento.
Pulso do Guerreiro: Os orcs podem usar *pulso do guerreiro* como um poder por encontro.

Pulso do Guerreiro — Poder Racial de Orc

Derramar o sangue dos inimigos o deixa revigorado.

Encontro + Arma, Cura
Ação Padrão **Corpo a Corpo** arma
Ataque: Força vs. CA
Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o personagem pode gastar um pulso de cura.
Nível 21: 2[A] + modificador de Força de dano.

Shadar-kai

Altura Média: 1,67 m - 1,80 m
Peso Médio: 70 kg - 85 kg

Valores de Atributos: +2 em Destreza, +2 em Inteligência
Tamanho: Médio
Deslocamento: 6 quadrados
Visão: Penumbra

Idiomas: Comum
Bônus nas Perícias: +2 em Acrobacia, +2 em Furtividade
Afinidade Invernal: Devido à sua conexão com a Rainha de Rapina, os shadar-kai recebem +1 de bônus na defesa de Fortitude.
Passeio Sombrio: Os shadar-kai podem usar *passeio sombrio* como um poder por encontro.

Passeio Sombrio — Poder Racial de Shadar-kai

Você pisa nas sombras e reaparece a uma curta distância, brumoso e incorpóreo.

Encontro ✦ Teleporte
Ação de Movimento **Pessoal**
Efeito: O personagem se teleporta 3 quadrados e torna-se incorpóreo até o começo do seu próximo turno.

GLOSSÁRIO

Este glossário define os termos de jogo utilizados neste livro.

aberrante [origem]: Criaturas aberrantes são nativas ou foram corrompidas pelo Reino Distante.

ácido [palavra-chave]: Um tipo de dano.

agarrado: Uma criatura agarrada fica imobilizada. A menos que se especifique o contrário, o agarrão termina no final do próximo turno do agarrador, sendo que ele pode sustentar a manobra usando uma ação mínima ou encerrá-la usando uma ação livre. Algumas circunstâncias também encerram um agarrão, são elas: o agarrador é afetado por uma condição que o impede de realizar ataques de oportunidade, ou o agarrador se move para uma posição em que esteja além do alcance da criatura agarrada (ou vice-versa), ou a criatura agarrada escapa. Consulte "Escapar" e "Agarrar" no *Livro do Jogador*, págs. 290 e 287.

água [palavra-chave]: Uma criatura com esta palavra-chave tem fortes laços com o elemento água.

alcance ameaçador: Uma criatura com alcance ameaçador pode realizar ataques de oportunidade contra qualquer inimigo ao seu alcance que provocar um ataque de oportunidade.

alterar forma (metamorfose): Uma criatura com a habilidade alterar forma é capaz de assumir o aspecto de qualquer outra criatura. O poder especifica o tipo e o tamanho desta forma. O novo aspecto dura até ser alterado novamente ou até que a criatura morra.

Uma criatura mantém suas estatísticas na nova forma e suas roupas, armadura e outras posses também não mudam.

Para assumir a forma de um indivíduo específico, a criatura precisa ter visto este indivíduo. Qualquer criatura pode realizar um teste de Intuição (resistido por um teste de Blefe com +20 de bônus) para perceber a farsa. Consulte **metamorfose**.

alternância: Uma criatura com alternância ignora terrenos acidentados e pode se mover através de obstáculos e de outras criaturas, mas deve terminar seu movimento em um espaço desocupado.

altitude máxima: Consulte **limite de altitude**.

animal [tipo]: Animais são criaturas comuns ou aparentadas a estas. Eles reagem por instinto.

animal mágico [tipo]: Um animal mágico se parece com um animal mas muitas vezes age como uma pessoa

anjo [palavra-chave]: Os anjos são criaturas imortais nativas do Mar Astral. Eles não respiram, comem ou dormem.

aquático [palavra-chave]: Uma criatura aquática consegue respirar normalmente na água. Num combate dentro da água, uma criatura aquática recebe +2 de bônus nas jogadas de ataque contra criaturas não-aquáticas. Consulte "Combate Aquático" no *Guia do Mestre*, pág. 45.

ar [palavra-chave]: Uma criatura com esta palavra-chave possui fortes vínculos com o elemento ar.

aranha [palavra-chave]: Esta categoria inclui as aranhas assim como outras criaturas com aspectos similares às aranhas: oito patas e a habilidade de lançar teias, entre outras.

arma [palavra-chave]: A palavra-chave arma identifica os poderes que são usados com uma arma, o que pode incluir um ataque desarmado. O bloco de estatísticas de um monstro identifica o tipo de arma usada por ele. Os ataques com arma de um monstro não recebem bônus de proficiência. Consulte "Adicionando Equipamentos" no *Guia do Mestre*, pág. 174.

ataque visual [palavra-chave]: Um tipo de ataque. Criaturas que são ou estão cegas são imunes a ataques visuais e uma criatura cega é incapaz de realizar ataques visuais.

aura: Uma aura é um efeito contínuo que emana de uma criatura. Ela afeta todos os quadrados que estiverem na linha de efeito e dentro do alcance especificado, a partir do espaço da criatura, e não é afetada por características de terreno ou pelo ambiente. A menos que se especifique o contrário, uma criatura nunca é afetada por sua própria aura.

Uma criatura pode ativar ou desativar sua aura usando uma ação mínima. Se a criatura morrer, sua aura se desfaz automaticamente.

Se diversas auras sobrepõe uma mesma criatura, impondo penalidades sobre a mesma jogada ou estatística, a criatura só é afetada pela pior destas penalidades: as penalidades não são cumulativas. Da mesma forma, uma criatura sob os efeitos de diversas auras só sofre dano da que causar mais dano, independente do tipo de dano.

autômato [tipo]: Os autômatos são objetos que receberam vida por meio da magia. Eles não respiram, comem ou dormem.

caminhar na floresta: Um tipo de caminhar por terreno. Uma criatura com caminhar na floresta ignora terreno acidentado composto por partes de árvore, arbustos e outras matas rasteiras.

caminhar na terra: Um tipo de caminhar por terreno. Uma criatura com caminhar na terra ignora terreno acidentado composto por cascalho, pedras irregulares e outras construções de terra.

caminhar no gelo: Um tipo de caminhar por terreno. Uma criatura com caminhar no gelo ignora terreno acidentado composto por gelo ou neve.

caminhar no pântano: Um tipo de caminhar por terreno. Uma criatura com caminhar no pântano ignora terreno acidentado composto por lodo ou água rasa.

cego [palavra-chave]: Uma criatura cega depende de sentidos especiais, como percepção às cegas ou sentido sísmico, para enxergar dentro de um alcance especificado, além do qual, ela não consegue enxergar. A criatura é imune a ataques visuais e não pode ficar cega.

conduzir: Algumas criaturas possuem poderes que lhes permitem manipular o movimento de outras criaturas. Um alvo conduzido percorre o número de quadrados indicado em qualquer direção rente ao solo.

Um indivíduo conduzido não provoca ataques de oportunidade e ignora terreno acidentado. Consulte o *Livro do Jogador* para maiores informações sobre deslocamento forçado.

confiável: Se uma criatura não atingir nenhum dos alvos de um poder com esta palavra-chave, o poder não é despendido.

congelante [palavra-chave]: Um tipo de dano.

conjuração [palavra-chave]: Estes poderes criam uma conjuração - um objeto ou criatura de pura energia. Uma conjuração não ocupa quadrados, não é afetada pelo ambiente, não precisa estar sobre superfície sólida, não pode ser atacada ou afetada fisicamente e se encerra assim que seu conjurador morrer.

Se puder ser atacada ou afetada fisicamente, a conjuração usa as defesas de seu criador. A não ser que um ataque vise especificamente uma conjuração, somente o dano (não o dano contínuo) a afeta. Se uma conjuração for capaz de atacar, seu criador deve realizar o ataque, determinando linha de visão normalmente e linha de efeito a partir da conjuração.

Se o poder que criou a conjuração incluir a habilidade de movê-lo, ela é considerada uma conjuração móvel. Uma conjuração móvel se encerra no final do turno de seu criador se ele não estiver dentro do alcance (utilize o alcance do poder) de pelo menos um dos quadrados da conjuração ou se ele não tiver linha de efeito para pelo menos um dos quadrados dela. Conjurações não podem se mover através de objetos sólidos.

construto [palavra-chave]: Os construtos não são criaturas vivas, portanto, efeitos que visam criaturas vivas não funcionam contra eles. Eles não precisam respirar, comer ou dormir.

construto vivo [palavra-chave]: Diferente de outros construtos, os construtos vivos são criaturas vivas.

cura [palavra-chave]: Um poder de cura restaura pontos de vida.

dano adicional: Muitos poderes e outros efeitos concedem a habilidade de causar dano adicional. Dano adicional, como o nome diz, é sempre causado em adição ao dão normal. Isso significa que um ataque que não causa dano, também não causa dano adicional.

dano contínuo: Uma criatura que estiver sofrendo dano contínuo perde o valor especificado de pontos de vida no começo do seu turno, antes de realizar qualquer ação.

demônio [palavra-chave]: Os demônios são criaturas elementais caóticas e malignas nativas do Abismo. Eles não precisam dormir.

desajeitado: Algumas criaturas são desajeitadas com um determinado tipo de deslocamento (indicado ao lado do deslocamento em questão) ou ficam desajeitadas enquanto estão no solo (indicado no próprio deslocamento). Enquanto estiver desajeitada, uma criatura sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque e em todas as defesas.

deslocamento de escavar: Uma criatura com um deslocamento de escavar pode se mover o número especificado de quadrados por terra fofa, ou metade deste valor por pedra sólida. A criatura não pode ajustar ou realizar uma investida enquanto estiver escavando.

deslocamento de natação: Uma criatura com um deslocamento de natação pode se mover pela água com o valor indicado sem precisar realizar testes de Atletismo para nadar.

deslocamento de voo: Uma criatura com um deslocamento de voo pode voar o número de quadrados indicados usando uma ação de movimento. Para permanecer no ar, uma criatura deve percorrer pelo menos 2 quadrados durante seu turno ou ela cai (no final do turno). Enquanto estiver voando, a criatura não pode ajustar ou realizar ataques de oportunidade e ela cai se for derrubada. Consulte "Voo" no *Guia do Mestre*, pág. 47.

diabo [palavra-chave]: Os diabos são criaturas imortais malignas nativas dos Nove Infernos. Eles não precisam dormir.

doença [palavra-chave]: Alguns poderes expõe seu alvo a uma doença. Se uma criatura for exposta a uma doença uma ou mais vezes durante um encontro, ela deve realizar um teste de resistência no final do encontro para determinar se ela contraiu a doença. Se o teste de resistência fracassar, o alvo fica infectado. Consulte "Doenças" no *Guia do Mestre*, pág. 49.

dragão [palavra-chave]: Os dragões são criaturas reptilianas. A maioria possui asas e algum tipo de sopro.

efeito posterior: Um efeito posterior ocorre automaticamente quando outro efeito termina. Na descrição do poder, "*Efeito Posterior*" segue o efeito ao qual ele se aplica.

Um alvo muitas vezes é vítima de um efeito posterior depois de um teste de resistência bem-sucedido. Se o alvo estiver realizando múltiplos testes de resistência, o efeito posterior só ocorre depois que ele realizou todos os testes.

elemental [origem]: As criaturas elementais são nativas do Caos Elemental.

elétrico [palavra-chave]: Um tipo de dano.

empurrado: Algumas criaturas possuem poderes que lhes permitem afastar outras criaturas. Um alvo empurrado percorre o número de quadrados indicados para longe da criatura.

Um indivíduo empurrado não provoca ataques de oportunidade e ignora terreno acidentado. Consulte o *Livro do Jogador* para maiores informações sobre deslocamento forçado.

encanto [palavra-chave]: Um encano é um poder que controla ou influencia as ações de uma criatura.

energético [palavra-chave]: Um tipo de dano.

enxame [palavra-chave]: Um enxame é composto de diversas criaturas, mas é considerado como uma única. Ele pode ocupar o mesmo espaço de outra criatura, assim como qualquer criatura pode entrar num espaço ocupado por um enxame (considerado terreno acidentado). Um enxame não pode ser puxado, empurrado ou conduzido por ataques corpo a corpo ou à distância.

Um enxame pode se espremer por qualquer espaço pelo qual uma das criaturas que o compõe possa passar. Por exemplo, um enxame de morcegos pode se espremer por qualquer espaço grande o bastante para que um dos morcegos possa se espremer.

escalar [modo de deslocamento]: Uma criatura com um deslocamento de escalada pode se mover por superfícies verticais com o valor indicado sem precisar realizar de testes de Atletismo. Enquanto estiver escalando a criatura ignora terrenos acidentados e não concede vantagem de combate.

escondido: Quando uma criatura está escondida de um inimigo, considera-se que ela está em silencio e invisível para aquele inimigo. Uma criatura normalmente usa sua Furtividade para se esconder.

feérico [origem]: As criaturas feéricas são nativas da Agrestia das Fadas.

flamejante [palavra-chave]: Um tipo de dano.

fogo [palavra-chave]: Uma criatura com esta palavra-chave tem laços fortes com o elemento fogo.

forma gasosa: O corpo da criatura é similar a uma nuvem de gás, ou ela é capaz de adotar essa forma (todo o seu equipamento é absorvido na forma gasosa). Enquanto estiver gasosa, a criatura torna-se incorpórea e adquire um deslocamento de voo igual ao terrestre, assim como a capacidade de pairar.

A menos que se especifique o contrário, uma criatura não pode realizar ataques na forma gasosa, mas pode se mover sem dificuldade por obstáculos porosos que de outra forma impediriam seu deslocamento (como sob uma porta ou através de uma janela trincada).

frio [palavra-chave]: Uma criatura com esta palavra-chave é pelo menos parcialmente composta de gelo.

gigante [palavra-chave]: Um gigante é uma criatura humanoide de tamanho Grande ou maior.

homúnculo [palavra-chave]: Um homúnculo é um construto animado encarregado de defender uma criatura, uma área ou um objeto específico.

humanoide [tipo]: As criaturas humanoides variam muito no que se refere à sua aparência em relação aos humanos - mas a maioria é bípede. Esta categoria inclui tanto os humanos como humanoides monstruosos como os yuan-ti.

ilusão [palavra-chave]: Um poder de ilusão engana a mente e os sentidos.

imortal [origem]: As criaturas imortais são nativas do Mar Astral. A não ser que sejam assassinadas, essas criaturas vivem para sempre.

implemento [palavra-chave]: A palavra-chave implemento identifica os poderes que podem ser usados por meio de um implemento. O bloco de estatísticas de um monstro identifica o tipo de implemento usado por ele. Consulte "Adicionando Equipamentos" no *Guia do Mestre*, pág. 174.

imunidades: Uma criatura com imunidade a um tipo de dano (como congelante ou flamejante), a uma condição (como pasmo ou petrificado), ou a outro efeito específico (como doenças ou deslocamento forçado), não é afetada por eles. Uma criatura com imunidade a efeitos venenosos, encanto, ilusão, medo ou sono não é afetada pelos efeitos que não causam dano dos poderes com estas palavras-chave. Uma criatura com imunidade a ataques visuais não é afetada por poderes com esta palavra-chave.

incorpóreo: Uma criatura incorpórea sofre apenas metade do dano causado por qualquer fonte, incluindo dano contínuo. Algumas criaturas são incorpóreas por natureza, como indicado em suas resistências. Consulte **metade do dano**.

lacaio: Um lacaio é destruído quando sofre dano. Quando não é atingido por um ataque que causa dano mesmo num fracasso, um lacáio não sofre dano.

limite de altitude: Se uma criatura tiver um limite de altitude especificado, ela cai no final de um turno em que voe acima deste limite. Consulte **deslocamento de voo**.

limo [palavra-chave]: Os limos são criaturas amorfas. Quando estiver se espremendo, um limo percorre seu deslocamento total (e não metade do deslocamento), não sofre -5 de penalidade nas jogadas de ataque e não concede vantagem de combate.

marcado: Quando uma criatura marca um alvo, este sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque que não incluem a criatura como alvo. Uma criatura só pode ser afetada por uma marca de cada vez e uma nova marca sobrepõe a anterior.

medo [palavra-chave]: Um poder de medo causa terror.

metade do dano: Quando um poder ou outro efeito causa metade do dano, aplique normalmente todos os modificadores ao dano, incluindo resistências e vulnerabilidades, e só depois divida o dano pela metade.

metamorfo [palavra-chave]: Os metamorfos, tais como os doppelgangers, têm a habilidade de alterar sua forma, às vezes livremente, às vezes para formas específicas.

metamorfose [palavra-chave]: Os poderes de metamorfose alteram a aparência física de uma criatura. Se um alvo sofrer múltiplos efeitos de metamorfose, somente o mais recente surte efeito. Os demais efeitos permanecem sobre ele e suas durações expiram normalmente, mas elas não se manifestam. Contudo, quando o efeito mais recente termina, o próximo efeito mais recente que ainda estiver ativo é então aplicado. Se o alvo for morto, todos os efeitos de metamorfose terminam imediatamente.

Se um efeito de metamorfose reduzir o espaço de uma criatura, ela não provoca ataques de oportunidade dos quadrados que ela deixa ao encolher-se. Se um efeito de metamorfose deixar o alvo muito grande para caber no espaço disponível, ele fracassa, mas o alvo fica atordoado (TR encerra).

montaria [palavra-chave]: Uma criatura com esta palavra-chave tem pelo menos um poder de montaria. Um poder de montaria só pode ser utilizado quando o cavaleiro possui o talento Combate Montado. Consulte "Combate Montado" no *Guia do Mestre*, pág. 46.

morto-vivo [palavra-chave]: Os mortos-vivos não são criaturas vivas, portanto, efeitos que visam criaturas vivas não funcionam contra eles. Eles não precisam respirar ou dormir.

natural [origem]: As criaturas naturais são nativas do mundo natural.

necrótico [palavra-chave]: Um tipo de dano.

pairar: Uma criatura capaz de pairar pode permanecer no ar mesmo sem se mover durante seu turno. Ela também pode ajustar e realizar ataques de oportunidade enquanto estiver voando. Consulte **deslocamento de voo**.

patas de aranha: Uma criatura com patas de aranha pode utilizar seu deslocamento de escalada para se mover, de ponta cabeça, por superfícies horizontais (como um teto) sem a necessidade de realizar testes de Atletismo.

percepção às cegas: Uma criatura com percepção às cegas pode enxergar criaturas invisíveis ou com ocultação dentro de um alcance especificado, se tiver linha de efeito. Fora desses limites, a criatura depende de sua visão normal.

planta [palavra-chave]: As plantas são criaturas compostas de tecidos vegetais. Elas não precisam dormir.

psíquico [palavra-chave]: Um tipo de dano.

puxado: Algumas criaturas possuem poderes que lhes permitem atrair outras criaturas em sua direção. Um alvo puxado percorre o número de quadrados indicados em direção à criatura, ou diretamente para o local especificado - em ambos os casos termina mais próximo da criatura.

Um indivíduo puxado não provoca ataques de oportunidade e ignora terreno acidentado. Consulte o *Livro do Jogador* para maiores informações sobre deslocamento forçado.

radiante [palavra-chave]: Um tipo de dano.

réptil [palavra-chave]: Os répteis são criaturas de sangue frio com pele escamosa.

resistência variável: Uma criatura com esta habilidade pode ativá-la um número determinado de vezes por encontro, usando uma ação livre. Ao ativar sua resistência variável, a criatura escolhe um tipo de dano: ácido, congelante, elétrico, flamejante ou trovejante (ela não pode escolher um tipo de dano ao qual seja vulnerável). Até o final do encontro, a criatura adquire o valor de resistência determinado contra o tipo de dano escolhido. Essa resistência substitui qualquer outra resistência que a criatura já possuía contra o tipo de dano escolhido. Uma criatura capaz de ativar resistência variável mais de uma vez por encontro só pode se beneficiar de uma resistência por vez.

resistências: Uma criatura com resistência sofre menos de um tipo específico de dano. Por exemplo, uma criatura com resistência 10 vs. flamejante sofre 10 de dano a menos quando sofre dano flamejante.

A resistência não reduz o dano a não ser que o alvo tenha resistência contra todos os tipos de dano do ataque e, ainda assim, só a menor resistência se aplica. Por exemplo, se uma criatura com resistência 10 vs. elétrico e resistência 5 vs. trovejante sofrer 15 de dano elétrico e trovejante, ela ainda sofre 10 de dano, pois sua resistência contra os tipos de dano combinados é limitada pelo menor das duas resistências.

sentido sísmico: Uma criatura com sentido sísmico pode ver claramente qualquer criatura ou objeto no alcance especificado, mesmo que estejam invisíveis, ocultados ou fora da linha de efeito, mas só se a criatura e o alvo estiverem em contato com o chão ou com uma mesma substância, como a água ou uma teia. Fora desses limites, a criatura depende de sua visão normal.

sombrio [origem]: As criaturas sombrias são nativas do Pendor das Sombras.

sono [palavra-chave]: Um poder de sono deixa as criaturas inconscientes.

telepatia: Uma criatura que possui telepatia pode se comunicar telepaticamente com qualquer outra criatura que saiba um idioma. É preciso haver linha de efeito e a outra criatura precisa estar dentro do alcance indicado. A telepatia permite que as criaturas se comuniquem livremente entre si.

teleporte [palavra-chave]: Um poder de teleporte transporta criaturas ou objetos instantaneamente de um lugar para outro. Para utilizar um poder de teleporte, uma criatura precisa ter linha de visão para o seu destino, mas não de linha de efeito. O destino precisa ser um espaço em que o alvo possa ocupar sem se espremer.

O alvo sendo teleportado desaparece e reaparece instantaneamente em seu destino. Este movimento não provoca ataques de oportunidade e não é afetado por criaturas, objetos ou características de terreno.

Uma criatura imobilizada ou impedida pode se teleportar normalmente. Neste caso, se a criatura se teleportar para longe de uma restrição física, como um agarrão ou algum outro efeito imobilizador localizado naquele espaço, então a criatura não está mais imobilizada ou restrita. Caso contrário, a criatura se teleporta, mas permanece imobilizado ou restrita quando alcança seu destino.

terra [palavra-chave]: Uma criatura com esta palavra-chave tem laços fortes com o elemento terra.

trovejante [palavra-chave]: Um tipo de dano.

túneis: Uma criatura com esta habilidade deixa túneis para trás conforme escava. Tanto a criatura como criaturas menores do que ela podem se deslocar por esses túneis sem penalidade no deslocamento. Criaturas do mesmo tamanho que a criatura escavadora precisam se espremer pelos túneis, enquanto criaturas maiores não conseguem se mover por eles. Consulte **deslocamento de escavar**.

vantagem de combate: Além +2 de bônus nas jogadas de ataque, a criatura também recebe causa o efeito indicado quando tiver vantagem de combate contra um alvo e obtiver sucesso num ataque.

venenoso [palavra-chave]: Um tipo de dano.

véu da enganação (ilusão): A criatura é capaz de alterar sua aparência por meio de ilusões. O poder especifica o tipo e o tamanho desta forma e a criatura mantém suas estatísticas. Um teste de Intuição (resistido pelo teste de Blefe da criatura) permite que o observador penetre o disfarce.

A menos que se especifique o contrário, alterar a aparência requer uma ação mínima.

visão 360º: Os inimigos não conseguem obter vantagem de combate ao flanquear uma criatura com visão 360º.

visão da verdade: Uma criatura com visão da verdade pode enxergar criaturas e objetos invisíveis dentro do alcance indicado, contanto que elas estejam em sua linha de visão.

visão na penumbra: Uma criatura com visão na penumbra pode enxergar na penumbra sem penalidade.

visão no escuro: Uma criatura com visão no escuro pode enxergar na penumbra ou na escuridão sem penalidade.

voo prolongado: O voo prolongado funciona como o voo normal, com uma exceção: uma criatura só pode usar uma ação para realizar um voo prolongado se não realizou nenhuma outra ação no turno, exceto ações livres e outras ações de movimento de voo prolongado. Depois de realizar um voo prolongado, uma criatura só pode realizar ações livres ou outras ações de voo prolongado.

vulnerabilidades: Uma criatura com vulnerabilidade a um tipo específico de dano normalmente sofre dano adicional, ou algum outro efeito prejudicial, sempre que sofre dano daquele tipo. Por exemplo, uma criatura com vulnerabilidade 10 vs. radiante sofre 10 de dano radiante adicional sempre que um ataque ou efeito lhe causa dano radiante ou dano radiante contínuo.

zona [palavra-chave]: Um poder com esta palavra-chave cria uma zona - uma área mágica que persiste por uma rodada ou mais. Uma zona compreende uma área de efeito que preenche todos os quadrados dentro dela, contanto que tenham linha de efeito para o quadrado original. Uma zona não é afetada pelo ambiente, não pode ser atacada ou afetada fisicamente e se encerra assim que seu criador morrer.

Se o poder que criou a zona incluir a habilidade de movê-lo, ela é considerada uma zona móvel. Uma zona móvel se encerra no final do turno de seu criador se ele não estiver dentro do alcance (utilize o alcance do poder) de pelo menos um dos quadrados da zona ou se ele não tiver linha de efeito para pelo menos um dos quadrados dela. Zonas não podem se mover através de objetos sólidos.

Se diversas zonas sobrepõe uma mesma criatura, impondo penalidades sobre a mesma jogada ou estatística, a criatura só é afetada pela pior destas penalidades: as penalidades não são cumulativas. Da mesma forma, uma criatura sob os efeitos de diversas zonas só sofre dano da que causar mais dano, independente do tipo de dano.

MONSTROS POR NÍVEL

Cada um dos monstros deste livro consta nesta lista, organizada alfabeticamente por nível e por papel do monstro. Os monstros líderes são indicados pela letra (L).

Monstro	Função e Nível	Página
Halfling Atirador	Artilheiro de Nível 1	167
Kobold Atirador	Artilheiro de Nível 1	187
Besouro de Fogo	Bruto de Nível 1	37
Cavalo de Montaria	Bruto de Nível 1	47
Rato Atroz	Bruto de Nível 1	238
Estirge	Espreitador de Nível 1	119
Goblin Lâmina Negra	Espreitador de Nível 1	153
Dragonete da Torre	Guerrilheiro de Nível 1	100
Goblin Combatente	Guerrilheiro de Nível 1	154
Kobold Guerrilheiro	Guerrilheiro de Nível 1	186
Esqueleto Decrépito	Lacaio de Nível 1	117
Goblin Esfaqueador	Lacaio de Nível 1	153
Kobold Lacaio	Lacaio de Nível 1	186
Rato Gigante	Lacaio de Nível 1	238
Escorpião Garra Elétrica	Soldado de Nível 1	114
Elfo Arqueiro	Artilheiro de Nível 2	112
Goblin Atirador Certeiro	Artilheiro de Nível 2	154
Dragonete Sentinela	Bruto de Nível 2	100
Kruthik Jovem	Bruto de Nível 2	189
Zumbi	Bruto de Nível 2	274
Batedor de Argila (Homúnculo)	Espreitador de Nível 2	173
Gnomo Esquivador	Espreitador de Nível 2	151
Elfo Batedor	Guerrilheiro de Nível 2	112
Enxame de Ratos	Guerrilheiro de Nível 2	238
Halfling Ladrão	Guerrilheiro de Nível 2	167
Hiena	Guerrilheiro de Nível 2	172
Humano Bandido	Guerrilheiro de Nível 2	178
Lobo Cinzento	Guerrilheiro de Nível 2	199
Halfling Batedor	Lacaio de Nível 2	167
Humano Plebeu	Lacaio de Nível 2	178
Kruthik Filhote	Lacaio de Nível 2	189
Enxame de Dragonetes Dentes-de-Agulha	Soldado de Nível 2	100
Kobold Dracoescudeiro	Soldado de Nível 2	187
Dragonete Cuspidor	Artilheiro de Nível 3	101
Hobgoblin Arqueiro (Goblin)	Artilheiro de Nível 3	156
Kobold Sacerdote Dracônico	Artilheiro de Nível 3 (L)	187
Cavalo de Guerra	Bruto de Nível 3	47
Dragão Branco Jovem	Bruto Solitário de Nível 3	92
Goblin Racha-Crânio	Bruto de Nível 3	155
Gosma Ocre (Limo)	Bruto de Elite de Nível 3	198
Sabujo Sepulcral (Zumbi)	Bruto de Nível 3	274
Gnomo Arcanista	Controlador de Nível 3 (L)	151
Goblin Mandingueiro	Controlador de Nível 3 (L)	154
Hobgoblin Conjurador Bélico (Goblin)	Controlador de Nível 3 (L)	157
Diabrete (Diabo)	Espreitador de Nível 3	80
Morcego Caçador Sombrio	Espreitador de Nível 3	207
Pseudodragão (Dragonete)	Espreitador de Nível 3	101
Doppelganger Furtivo	Guerrilheiro de Nível 3	83
Homem-Rato (Licantropo)	Guerrilheiro de Nível 3	194
Orc Salteador	Guerrilheiro de Nível 3	218
Hobgoblin Recruta (Goblin)	Lacaio de Nível 3	155
Zumbi Imprestável	Lacaio de Nível 3	174
Defensor de Ferro (Homúnculo)	Soldado de Nível 3	173
Esqueleto	Soldado de Nível 3	117
Hobgoblin Soldado (Goblin)	Soldado de Nível 3	156
Humano Sentinela	Soldado de Nível 3	178
Anão Besteiro	Artilheiro de Nível 4	14
Arremessador de Magma (Fera de Magma)	Artilheiro de Nível 4	125
Cadáver da Corrupção (Zumbi)	Artilheiro de Nível 4	274
Humano Mago	Artilheiro de Nível 4	179
Garra de Magma (Fera de Magma)	Bruto de Nível 4	125
Humano Enfurecido	Bruto de Nível 4	179
Kruthik Adulto	Bruto de Nível 4	189
Orc Enfurecido	Bruto de Nível 4	218
Goblin Capanga	Controlador de Nível 4 (L)	155
Inumano Eviterno	Controlador de Nível 4	183
Dragão Negro Jovem	Espreitador Solitário de Nível 4	93
Espectro	Espreitador de Nível 4	116
Estrangulador das Cavernas	Espreitador de Nível 4	120
Kobold Lâmina Ardilosa	Espreitador de Nível 4	188
Aranha Saltimorte	Guerrilheiro de Nível 4	22
Escama-Verde Caçador (Povo-Lagarto)	Guerrilheiro de Nível 4	231
Pantera Feérica	Guerrilheiro de Nível 4	227
Tenebroso Rasteante	Guerrilheiro de Nível 4	254
Zumbi Alado	Guerrilheiro de Nível 4	274
Orc de Carga	Lacaio de Nível 4	218
Crocodilo Mandíbula Tenaz	Soldado de Nível 4	62
Ettercap Sentinela com Presas	Soldado de Nível 4	121
Fantasma Combatente	Soldado de Nível 4	123
Forjado Bélico Soldado	Soldado de Nível 4	133
Esqueleto Escaldante	Artilheiro de Nível 5	117
Gnoll Mestre da Caça	Artilheiro de Nível 5	149
Bugbear Combatente (Goblin)	Bruto de Nível 5	152
Cubo Gelatinoso (Limo)	Bruto de Elite de Nível 5	198
Dragonete Raivoso	Bruto de Nível 5	102
Esqueleto de Estilhas	Bruto de Nível 5	117
Víbora da Morte (Cobra)	Bruto de Nível 5	53
Besouro Enredador	Controlador de Nível 5	37
Ettercap Fiandeiro de Teias	Controlador de Nível 5	121
Horror de Vinhas	Controlador de Nível 5	177
Orc Olho de Gruumsh	Controlador de Nível 5 (L)	219
Aparição	Espreitador de Nível 5	20
Escama-Verde Dardejador (Povo-Lagarto)	Espreitador de Nível 5	231
Slaad Girino	Espreitador de Nível 5	251
Dragão Verde Jovem	Guerrilheiro Solitário de Nível 5	96
Hipogrifo (Grifo)	Guerrilheiro de Nível 5	163
Inumano	Guerrilheiro de Nível 5	183
Lobo Atroz	Guerrilheiro de Nível 5	199
Morcego de Fogo	Guerrilheiro de Nível 5	207
Cria Vampírica Despedaçadora de Carne (Vampiro)	Lacaio de Nível 5	265
Anão Martelador	Soldado de Nível 5	15
Carniçal	Soldado de Nível 5	43
Draconato Soldado	Soldado de Nível 5	86
Hipogrifo Aterrador (Grifo)	Soldado de Nível 5	163
Hobgoblin Comandante (Goblin)	Soldado de Nível 5 (L)	157
Dragão Azul Jovem	Artilheiro Solitário de Nível 6	89
Tiefling Herege	Artilheiro de Nível 6	255
Escama-Negra Agressor (Povo-Lagarto)	Bruto de Nível 6	232
Evistro (Demônio do Massacre)	Bruto de Nível 6	65
Gnoll Saqueador	Bruto de Nível 6	149
Javali Atroz	Bruto de Nível 6	185
Urso das Cavernas	Bruto de Elite de Nível 6	262
Aparição Demente	Controlador de Nível 6	20
Escama-Verde Místico do Charco (Povo-Lagarto)	Controlador de Nível 6 (L)	232
Harpia	Controlador de Nível 6	169
Kruthik Senhor da Colmeia	Controlador de Elite de Nível 6 (L)	189
Bugbear Estrangulador (Goblin)	Espreitador de Nível 6	153
Halfling Gatuno	Espreitador de Nível 6	168
Shadar-kai Lâmina das Trevas	Espreitador de Nível 6	249
Cobra de Ferro (Homúnculo)	Guerrilheiro de Nível 6	174
Diabo de Espinhos (Espinagonte)	Guerrilheiro de Nível 6	78
Gnoll Guerreiro com Garras	Guerrilheiro de Nível 6	149
Sabujo das Sombras	Guerrilheiro de Nível 6	240
Shadar-kai Guerreiro de Corrente	Guerrilheiro de Nível 6	249

Monstro	Função e Nível	Página
Diabo Legionário Recruta	Lacaio de Nível 6	79
Sahuagin Sentinela	Lacaio de Nível 6	242
Dente-Alongado Caçador (Feral)	Soldado de Nível 6	130
Forjado Bélico Capitão	Soldado de Nível 6 (L)	133
Sahuagin Salteador	Soldado de Nível 6	242
Troglodita Espancador	Soldado de Nível 6	257
Zumbi Criogênico	Soldado de Nível 6	275
Horror de Vinhas Magi-demo	Artilheiro de Nível 7	177
Troglodita Empalador	Artilheiro de Nível 7	257
Grick	Bruto de Nível 7	162
Grifo	Bruto de Nível 7	164
Hiena Risonha Demoníaca	Bruto de Nível 7	172
Orc Sanguissedento	Bruto de Elite de Nível 7	219
Sabujo Infernal	Bruto de Nível 7	240
Bruxa Uivadora	Controlador de Nível 7	39
Rastejador da Carniça	Controlador de Nível 7	237
Shadar-kai Bruxa	Controlador de Nível 7	250
Estirge Atroz	Espreitador de Nível 7	119
Tiefling Lâmina Negra	Espreitador de Nível 7	255
Acólito Escarlate (Orcus)	Guerrilheiro de Nível 7	225
Garra-Navalha Perseguidor (Feral)	Guerrilheiro de Nível 7	130
Sátiro Libertino	Guerrilheiro de Nível 7	247
Humano Assecla	Lacaio de Nível 7	178
Ofidiano Iniciado (Yuan-Ti)	Lacaio de Nível 7	272
Beemote Cauda-de-Maça	Soldado de Nível 7	35
Dragão Vermelho Jovem	Soldado Solitário de Nível 7	98
Eladrin Cavaleiro Feérico	Soldado de Nível 7	108
Enxame de Aranhas Teia Sangrenta	Soldado de Nível 7	22
Grell	Soldado de Elite de Nível 7	161
Otiugue	Soldado de Nível 7	226
Crânio Flamejante	Artilheiro de Nível 8	59
Galeb Duhr Rompe-Chão	Artilheiro de Nível 8	136
Sahuagin Sacerdote	Artilheiro de Nível 8	242
Barlgura (Demônio)	Bruto de Nível 8	64
Cambionte da Espada Infernal	Bruto de Nível 8	42
Gnoll Flagelo Demoníaco	Bruto de Nível 8 (L)	149
Lobisomem (Licantropo)	Bruto de Nível 8	195
Múmia Guardiã	Bruto de Nível 8	208
Ofidiano Combatente (Yuan-Ti)	Bruto de Nível 8	272
Ogro Selvagem	Bruto de Nível 8	215
Orc Cacique	Bruto de Elite de Nível 8 (L)	219
Urso-Coruja	Bruto de Elite de Nível 8	263
Zumbi Brutamontes	Bruto de Nível 8	275
Corrompido Estremecido	Controlador de Nível 8	57
Eladrin Encantador do Crepúsculo	Controlador de Nível 8	108
Oni Assombração Noturna	Controlador de Elite de Nível 8	216
Sátiro Flautista	Controlador de Nível 8 (L)	247
Troglodita Praguejador	Controlador de Nível 8 (L)	257
Assombração da Armadilha (Fantasma)	Espreitador de Nível 8	123
Doppelganger Assassino	Espreitador de Nível 8	83
Corrompido Mutilador	Guerrilheiro de Nível 8	57
Ogro Guerrilheiro	Guerrilheiro de Nível 8	215
Hobgoblin Combatente (Goblin)	Lacaio de Nível 8	155
Anjo da Bravura	Soldado de Nível 8	17
Enxame de Escaravelhos da Podridão (Besouro)	Soldado de Nível 8	37
Hobgoblin Mão de Bane (Goblin)	Soldado de Elite de Nível 8	157
Shadar-kai Combatente	Soldado de Nível 8	250
Cobra Flamejante	Artilheiro de Nível 9	53
Destrachan	Artilheiro de Nível 9	70
Arbusto Trôpego	Bruto de Nível 9	25
Beemote Espigos-de-Sangue	Bruto de Nível 9	35
Dragão Branco Adulto	Bruto Solitário de Nível 9	92
Grick Alfa	Bruto de Nível 9 (L)	192
Troll	Bruto de Nível 9	259
Worg	Bruto de Nível 9	267
Harpia Sangueardente	Controlador de Nível 9	169
Necrossacerdote de Orcus (Orcus)	Controlador de Nível 9 (L)	224
Súcubo (Diabo)	Controlador de Nível 9	82
Gárgula	Espreitador de Nível 9	137
Ofidiano Assassino (Yuan-Ti)	Espreitador de Nível 9	273
Pantera Espectral	Espreitador de Nível 9	227
Bulette	Guerrilheiro de Elite de Nível 9	41
Célere Velocista	Guerrilheiro de Nível 9	49
Dríade	Guerrilheiro de Nível 9	103
Fera Deslocadora	Guerrilheiro de Nível 9	127
Unicórnio	Guerrilheiro de Nível 9 (L)	261
Orc Combatente	Lacaio de Nível 9	218
Corrompido Enfurecido	Soldado de Nível 9	57
Inumano da Guerra	Soldado de Nível 9	183
Jiboia Constritora (Cobra)	Soldado de Nível 9	53
Basilisco Olho-de-Peçonha	Artilheiro de Nível 10	34
Senhor dos Crânios	Artilheiro de Nível 10 (L)	248
Aranha de Lâminas	Bruto de Nível 10	22
Esqueleto Guardião da Tumba	Bruto de Nível 10	118
Sahuagin Barão	Bruto de Elite de Nível 10 (L)	242
Abocanhador Murmurante (Fera Murmurante)	Controlador de Nível 10	128
Medusa Arqueira	Controlador de Elite de Nível 10	203
Oni Mago	Espreitador de Elite de Nível 10	217
Tenebroso Perseguidor	Espreitador de Nível 10	254
Andarilho de Magma (Fera de Magma)	Guerrilheiro de Nível 10	125
Berbalang	Guerrilheiro Solitário de Nível 10	36
Bruxa do Brejo	Guerrilheiro de Nível 10	39
Mantícora	Guerrilheiro de Elite de Nível 10	201
Wyvern	Guerrilheiro de Nível 10	268
Cria Vampírica Caçadora de Sangue (Vampiro)	Lacaio de Nível 10	265
Chuul	Soldado de Nível 10	49
Corcel Celestial (Cavalo)	Soldado de Nível 10	47
Crocodilo do Lamaçal Feérico	Soldado de Elite de Nível 10	62
Draconato Gladiador	Soldado de Nível 10	86
Ettin Saqueador	Soldado de Elite de Nível 10	122
Minotauro Combatente	Soldado de Nível 10	205
Banshrae Dardejador	Artilheiro de Nível 11	33
Corrompido Vidente	Artilheiro de Nível 11 (L)	58
Ogro Brutamontes de Guerra	Bruto de Elite de Nível 11	215
Urso Atroz	Bruto de Elite de Nível 11	262
Galeb Duhr Convocador das Rochas	Controlador de Nível 11	136
Grell Filósofo	Controlador de Elite de Nível 11	161
Ofidiano Celebrante (Yuan-Ti)	Controlador de Nível 11	273
Trôpego Tempestuoso (Arbusto Trôpego)	Controlador de Elite de Nível 11	25
Dragão Negro Adulto	Espreitador Solitário de Nível 11	94
Drow Combatente	Espreitador de Nível 11	105
Vampiro Mestre	Espreitador de Elite de Nível 11	264
Açoitador do Fogo (Elemental)	Guerrilheiro de Nível 11	110
Diabo das Correntes (Quíton)	Guerrilheiro de Nível 11	77
Grimlock Emboscador	Guerrilheiro de Nível 11	165
Anjo da Bravura Sequaz	Lacaio de Nível 11	17
Diabo Legionário Sentinela Infernal	Lacaio de Nível 11	80
Ogro Rufião	Lacaio de Nível 11	214
Devorador de Espíritos	Soldado de Elite de Nível 11	71
Githzerai Cenobita	Soldado de Nível 11	147
Górgone de Ferro	Soldado de Nível 11	160
Mezzodemônio (Demônio)	Soldado de Nível 11	69
Cria Vermelha Lança-Fogo (Cria Dracônica)	Artilheiro de Nível 12	60
Naga Guardiã	Artilheiro de Elite de Nível 12	210

Monstro	Função e Nível	Página
Arconte do Fogo Sentinela das Brasas	Bruto de Nível 12	26
Corrompido Brutamontes	Bruto de Nível 12	58
Enxame de Estirges	Bruto de Nível 12	119
Golem de Carne	Bruto de Elite de Nível 12	159
Hidra do Atoleiro	Bruto Solitário de Nível 12	170
Devorador de Vísceras	Controlador de Nível 12	71
Dragão Verde Adulto	Controlador Solitário de Nível 12	96
Ettin Orador dos Espíritos	Controlador de Elite de Nível 12	122
Fantasma Lamuriante (Banshee)	Controlador de Nível 12	124
Lâmia	Controlador de Elite de Nível 12 (L)	193
Unicórnio do Anoitecer	Controlador de Elite de Nível 12 (L)	261
Estrangulador do Bosque Feérico	Espreitador de Nível 12	120
Banshrae Combatente	Guerrilheiro de Nível 12	33
Kuo-toa Saqueador	Guerrilheiro de Nível 12	191
Ofidiano Zelote (Yuan-Ti)	Lacaio de Nível 12	272
Troglodita Combatente	Lacaio de Nível 12	257
Basilisco Olho-de-Pedra	Soldado de Nível 12	34
Githyanki Combatente	Soldado de Nível 12	145
Inumano da Guerra Comandante	Soldado de Nível 12 (L)	183
Tríbulo Brutal	Soldado de Elite de Nível 12	256
Dragão Azul Adulto	Artilheiro Solitário de Nível 13	89
Drow Aracnomante	Artilheiro de Nível 13 (L)	105
Githyanki Fatiador de Mentes	Artilheiro de Nível 13	145
Observador Olho de Chamas	Artilheiro de Elite de Nível 13	212
Yuan-Ti Maledicente Olho-Afiado	Artilheiro de Nível 13	269
Bruto de Magma (Fera de Magma)	Bruto de Nível 13	126
Gigante da Colina	Bruto de Nível 13	142
Grimlock Enfurecido	Bruto de Nível 13	165
Dríade Feiticeira das Urzes	Controlador de Elite de Nível 13	103
Eidolon	Controlador de Nível 13 (L)	107
Githzerai Zerth	Controlador de Elite de Nível 13	147
Minotauro Cabalista	Controlador de Nível 13 (L)	205
Múmia Mestre	Controlador de Elite de Nível 13	208
Balranote	Espreitador de Elite de Nível 13	32
Draconato Salteador	Guerrilheiro de Nível 13	86
Drow Mestre das Lâminas	Guerrilheiro de Elite de Nível 13	106
Fera Deslocadora Líder da Matilha	Guerrilheiro de Elite de Nível 13	127
Pesadelo	Guerrilheiro de Nível 13	230
Slaad Cinza (Slaad da Fenda)	Guerrilheiro de Nível 13	252
Vrock (Demônio)	Guerrilheiro de Nível 13	69
Carniçal da Horda	Lacaio de Nível 13	43
Diabo Barbado (Barbazu)	Soldado de Nível 13	75
Escorpião Aguilhoador Infernal	Soldado de Nível 13	114
Horror de Elmo	Soldado de Nível 13	175
Horror de Gancho	Soldado de Nível 13	176
Medusa Combatente	Soldado de Elite de Nível 13	203
Ciclope Empalador	Artilheiro de Nível 14	50
Githzerai Mago Mental	Artilheiro de Nível 14	148
Drider Senhor das Presas	Bruto de Nível 14	104
Salamandra Lanceira	Bruto de Nível 14	244
Constritor	Controlador de Elite de Nível 14	56
Lich (Humano Mago)	Controlador de Elite de Nível 14	196
Sarça Guerreira Espinho Bélico	Controlador de Nível 14	246
Terror das Teias Demoníacas (Aranha)	Controlador de Elite de Nível 14	23
Urso-Coruja Garra Invernal	Controlador de Elite de Nível 14	263
Bruxa da Noite	Espreitador de Nível 14	40
Célere Zéfiro	Espreitador de Nível 14	48
Devorador de Mentes Infiltrador	Espreitador de Nível 14	73
Ciclope Mundeiro	Guerrilheiro de Nível 14	51
Drider Fiandeiro de Sombras	Guerrilheiro de Nível 14	104
Pássaro Roca	Guerrilheiro de Elite de Nível 14	228
Salamandra Cauda de Fogo	Guerrilheiro de Nível 14	244
Ciclope Sentinela	Lacaio de Nível 14	50
Grimlock Lacaio	Lacaio de Nível 14	165

Monstro	Função e Nível	Página
Anjo da Proteção	Soldado de Nível 14	18
Azer Soldado de Infantaria	Soldado de Nível 14	30
Garra Óssea	Soldado de Nível 14	138
Guardião Protetor	Soldado de Nível 14	166
Kuo-toa Arpoador	Soldado de Nível 14	191
Troll da Guerra	Soldado de Nível 14	259
Yuan-Ti Abominação	Soldado de Nível 14	270
Destrachan Impostador	Artilheiro de Nível 15	70
Rakshasa Arqueiro	Artilheiro de Nível 15	234
Salamandra Arqueira	Artilheiro de Nível 15	244
Yuan-Ti Maledicente Recitante	Artilheiro de Nível 15 (L)	269
Azer Enraivecido	Bruto de Nível 15	30
Javali Fúria do Trovão	Bruto de Nível 15	185
Quimera	Bruto de Elite de Nível 15	233
Drow Sacerdotisa	Controlador de Nível 15 (L)	106
Imolita (Demônio)	Controlador de Nível 15	67
Salamandra Nobre	Controlador de Nível 15 (L)	245
Anjo da Batalha	Guerrilheiro de Nível 15	16
Githyanki Gish	Guerrilheiro de Elite de Nível 15	145
Dragão Vermelho Adulto	Soldado Solitário de Nível 15	99
Rakshasa Combatente	Soldado de Nível 15	234
Slaad Vermelho (Slaad Sanguíneo)	Soldado de Nível 15	252
Arconte do Gelo Flagélido	Artilheiro de Nível 16	28
Guulvorg (Worg)	Bruto de Elite de Nível 16	267
Minotauro Selvagem	Bruto de Nível 16	206
Titã da Terra (Gigante)	Bruto de Elite de Nível 16	142
Ente	Controlador de Elite de Nível 16	113
Naga de Ossos	Controlador de Elite de Nível 16	192
Kuo-toa Chicoteador	Controlador de Nível 16 (L)	210
Bodak Esquivador	Espreitador de Nível 16	38
Cria Negra Teia-das-Trevas (Cria Dracônica)	Espreitador de Nível 16	60
Carniçal Abissal	Guerrilheiro de Nível 16	43
Cobra das Sombras	Guerrilheiro de Nível 16	53
Kuo-toa Monitor	Guerrilheiro de Nível 16	191
Anjo da Bravura Veterano	Lacaio de Nível 16	17
Ciclope Combatente	Lacaio de Nível 16	50
Diabo Legionário Veterano	Lacaio de Nível 16	80
Kuo-toa Sentinela	Lacaio de Nível 16	191
Ogro Caceteiro	Lacaio de Nível 16	214
Servidor Abolete	Lacaio de Nível 16	9
Ciclope Lenheiro	Soldado de Nível 16	51
Esfinge	Soldado de Elite de Nível 16	115
Verme Púrpura	Soldado Solitário de Nível 16	266
Abolete Mago do Muco	Artilheiro de Nível 17 (L)	8
Ciclope Xamã da Tempestade	Artilheiro de Nível 17	52
Abolete Açoitador	Bruto de Nível 17	8
Dragão Branco Ancião	Bruto Solitário de Nível 17	93
Sabujo Infernal Candente	Bruto de Nível 17	240
Slaad Azul (Slaad de Garras)	Bruto de Nível 17	252
Azer Capataz	Controlador de Nível 17 (L)	31
Diabo dos Ossos (Osilute)	Controlador de Nível 17 (L)	79
Guardião de Batalha	Controlador de Nível 17	166
Rastejador da Carniça Enorme	Controlador de Elite de Nível 17	237
Yuan-Ti Maledicente Discípulo de Zehir	Controlador de Nível 17 (L)	270
Aparição Espatária	Espreitador de Nível 17	21
Ciclope Tecelão da Batalha	Guerrilheiro de Nível 17	52
Rakshasa Assassino	Guerrilheiro de Nível 17	235
Azer Combatente	Lacaio de Nível 17	30
Azer Senhor das Feras	Soldado de Nível 17 (L)	31
Cavaleiro da Morte (Humano Guerreiro)	Soldado de Elite de Nível 17	45
Fomoriano Combatente	Soldado de Elite de Nível 17	131
Golem de Pedra	Soldado de Elite de Nível 17	159
Tríbulo das Sombras	Soldado Solitário de Nível 17	256
Cambionte Mago do Fogo Infernal	Artilheiro de Nível 18	42
Gigante do Fogo Chama-Forja	Artilheiro de Nível 18	143

Monstro	Função e Nível	Página
Hidra Mordaz	Bruto Solitário de Nível 18	170
Inumano do Massacre	Bruto de Nível 18	184
Abolete Supervisor	Controlador de Elite de Nível 18 (L)	8
Abominação Murmurante (Fera Murmurante)	Controlador de Nível 18	128
Devorador de Mentes Planejador	Controlador de Elite de Nível 18 (L)	73
Dracolich	Controlador Solitário de Nível 18	84
Slaad Verde (Slaad Maldito)	Controlador de Nível 18	252
Dragão Negro Ancião	Espreitador Solitário de Nível 18	94
Gárgula Nabassu	Espreitador de Nível 18	137
Bulette Atroz	Guerrilheiro de Elite de Nível 18	41
Medusa Mortalha de Zehir	Guerrilheiro de Nível 18	204
Carniçal Abissal Esfomeado	Lacaio de Nível 18	44
Bodak Saqueador	Soldado de Nível 18	38
Bruxa da Morte	Soldado de Nível 18	40
Couraçado de Rocha Ardente (Elemental)	Soldado de Nível 18	110
Gigante do Fogo	Soldado de Nível 18	143
Horror de Elmo Maior	Soldado de Elite de Nível 18	175
Observador Olho Tirano	Artilheiro Solitário de Nível 19	212
Anjo da Vingança	Bruto de Elite de Nível 19	19
Fênix (Pássaro Roca)	Bruto de Elite de Nível 19	228
Goristro (Demônio)	Bruto de Elite de Nível 19	66
Bralani dos Ventos de Outono (Eladrin)	Controlador de Nível 19	108
Dragão Verde Ancião	Controlador Solitário de Nível 19	96
Fomoriano Verdugo	Controlador de Elite de Nível 19	131
Rakshasa Nobre	Controlador de Nível 19	235
Arconte do Fogo de Aço Escaldante	Soldado de Nível 19	27
Arconte do Gelo Martelo da Geada	Soldado de Nível 19	28
Ente Raiz-Negra	Soldado de Elite de Nível 19	113
Arconte do Fogo Discípulo das Cinzas	Artilheiro de Nível 20	27
Dragão Azul Ancião	Artilheiro Solitário de Nível 20	90
Andarilho da Noite	Bruto de Elite de Nível 20	15
Troll Apavorante	Bruto de Elite de Nível 20	160
Arconte do Gelo Modelador Glacial	Controlador de Nível 20 (L)	29
Grifo do Fogo-Gélido	Guerrilheiro de Nível 20	164
Slaad Negro (Slaad do Vácuo)	Guerrilheiro de Nível 20	253
Arauto da Podridão	Soldado de Nível 20	24
Devorador de Alma-Atada	Soldado de Elite de Nível 20 (L)	72
Diabo do Gelo (Gelugonte)	Soldado de Nível 20	78
Ghaele do Inverno (Eladrin)	Artilheiro de Nível 21	109
Mago de Larvas	Artilheiro de Elite de Nível 21	200
Múmia Gigante	Bruto de Nível 21	209
Fantasma Atormentador	Controlador de Nível 21	124
Naga Negra	Controlador de Elite de Nível 21	210
Necrossacerdote Hierofante (Orcus)	Controlador de Elite de Nível 21 (L)	224
Sabujo Caçador Selvagem	Guerrilheiro de Nível 21	241
Yuan-Ti Anátema	Guerrilheiro de Elite de Nível 21	271
Anjo da Bravura Legionário	Lacaio de Nível 21	17
Diabo Legionário da Falange	Lacaio de Nível 21	80
Marut Mestre das Lâminas	Soldado de Nível 21	202
Titã do Fogo (Gigante)	Soldado de Elite de Nível 21	144
Atirador da Podridão (Arauto da Podridão)	Artilheiro de Nível 22	24
Cria Azul Matadora-de-Deuses (Cria Dracônica)	Bruto de Elite de Nível 22	61
Diabo da Guerra (Malebranche)	Bruto de Nível 22 (L)	77
Gigante da Morte	Bruto de Nível 22	139
Hezrou (Demônio)	Bruto de Nível 22	67
Marut Concordante	Controlador de Elite de Nível 22	202
Perseguidor Astral (Abominação)	Espreitador de Elite de Nível 22	11
Grimlock Seguidor	Lacaio de Nível 22	165
Águia Trovejante (Pássaro Roca)	Soldado de Elite de Nível 22	229
Dragão Vermelho Ancião	Soldado Solitário de Nível 22	99
Ifrit Laminígnea	Soldado de Nível 22	180
Ifrit Senhor das Cinzas	Artilheiro de Nível 23	180
Glabrezu (Demônio)	Bruto de Elite de Nível 23	65
Assolador do Vento Terroso (Elemental)	Controlador de Nível 23	110
Dracolich do Fogo Negro	Controlador Solitário de Nível 23	85
Espectro do Vácuo	Espreitador de Nível 23	116
Ifrit Andarilho das Chamas	Guerrilheiro de Nível 23	181
Carniçal Abissal Mirmídone	Lacaio de Nível 23	44
Chuul Encouraçado	Soldado de Elite de Nível 23	49
Sanguinário (Abominação)	Soldado de Nível 23	12
Crânio Flamejante Maior	Artilheiro de Nível 24	59
Aspecto de Orcus	Bruto de Elite de Nível 24	223
Dragão Branco Ancestral	Bruto Solitário de Nível 24	93
Gigante da Tempestade	Controlador de Nível 24	140
Lich (Eladrin Mago)	Controlador de Elite de Nível 24	196
Marilita (Demônio)	Guerrilheiro de Elite de Nível 24	68
Wyvern Apavorante	Guerrilheiro de Nível 24	268
Rakshasa Cavaleiro Aterrador	Soldado de Nível 24	236
Verme Púrpura Ancião	Soldado Solitário de Nível 24	266
Naga Primordial	Artilheiro Solitário de Nível 25	211
Hidra Primordial	Bruto Solitário de Nível 25	170
Titã da Morte (Gigante)	Bruto de Elite de Nível 25	139
Ifrit Pirolirista	Controlador de Nível 25	181
Aparição Aterradora	Espreitador de Nível 25	21
Funesto Despedaçador de Almas	Guerrilheiro de Nível 25	134
Cavaleiro da Morte (Draconato Paladino)	Soldado de Elite de Nível 25	46
Retalhador	Soldado de Nível 25	239
Ciclone Trovejante (Elemental)	Artilheiro de Elite de Nível 26	111
Tênue (Abominação)	Controlador de Elite de Nível 26	13
Dragão Negro Ancestral	Espreitador Solitário de Nível 26	95
Górgone da Tempestade	Guerrilheiro de Nível 26	160
Retalhador Monarca	Guerrilheiro de Nível 26 (L)	239
Vestígio de Lich	Lacaio de Nível 26	196
Draconato Campeão	Soldado de Nível 26	87
Mestre das Profundezas (Diabo)	Soldado de Elite de Nível 26 (L)	81
Balor (Demônio)	Bruto de Elite de Nível 27	64
Enxame de Corvos do Desgosto (Funesto)	Bruto de Nível 27	135
Dragão Verde Ancestral	Controlador Solitário de Nível 27	97
Orbe Murmurante (Fera Murmurante)	Controlador Solitário de Nível 27	129
Titã da Tempestade (Gigante)	Controlador de Elite de Nível 27	141
Doresain, o Carniçal Rei (Orcus)	Guerrilheiro de Elite de Nível 27	223
Funesto Ceifador	Soldado de Nível 27	134
Dragão Azul Ancestral	Artilheiro Solitário de Nível 28	90
Atropal (Abominação)	Bruto de Elite de Nível 28	10
Sarça Guerreira Furor da Terra	Bruto de Elite de Nível 28	246
Funesto Senhor da Morte	Espreitador de Nível 28 (L)	134
Ifrit Karadjin	Soldado de Nível 28 (L)	182
Colosso Divinal	Bruto de Elite de Nível 29	55
Dracolich Rúnico	Controlador Solitário de Nível 29	85
Tarrasque (Abominação)	Bruto Solitário de Nível 30	12
Dragão Vermelho Ancestral	Soldado Solitário de Nível 30	99
Orcus	Bruto Solitário de Nível 33 (L)	221



Inimigos
Monstruosos
Para todo tipo de herói

Nas páginas deste livro básico para a 4ª Edição do RPG Dungeons & Dragons®, espreitam quase 500 monstros temíveis e mortais para enfrentar seus heróis, cada um especialmente criado para fácil utilização e maior diversão.

O *Manual dos Monstros*® apresenta antigos favoritos, como os gigantes, demônios e dragões, assim como novos monstros, os titãs, anjos e arcontes elementais. Este livro inclui ameaças para todos os níveis de personagem, desde os covardes kobolds até o poderoso Orcus, Príncipe Demônio dos Mortos-vivos!

Outros produtos básicos para a 4ª edição de Dungeons & Dragons

Livro do Jogador®

Guia do Mestre®

D&D™ *Masmorras Montáveis*

GET MORE AT
D&D INSIDER™
www.dndinsider.com

d20 SYSTEM

DEVIR LIVRARIA

18 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

Contém: Assassinato, descrição do ato violento, glamourização da violência e crueldade

DEV217207200
ISBN: 978-857532-347-2
9 788575 323472